

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ИРКУТСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ИРКУТСКОЙ ОБЛАСТИ
«ЧЕРЕМХОВСКИЙ ГОРНОТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИМ. М.И. ЩАДОВА»**

**Дополнительная общеразвивающая программа
для обучающихся 4-5 классов**

«Компьютерная графика и мультимедиа»

Черемхово, 2019

Пояснительная записка

Образовательная программа «Компьютерная графика и мультимедиа» разработана с учетом Приказа Минобрнауки от 29 августа 2013 г. №1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Постановления от 4 июля 2014 г. №41 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», на основе авторской программы курса информатики для 5-6 классов Л.Л.Босовой, авторской программы Реджеповой З.М. «Компьютерная графика», авторской программы Киселевой М.Г. «Мир мультимедиа технологий», авторской программы Кузиной И.В. «Великолепный Paint».

Предмет информатика в школе изучается учащимися с 7 по 11 класс, количество часов для качественного приобретения навыков компьютерной графики, составления мультимедиа-презентаций, анимации мало. Необходимость широкого использования графических программных средств стала особенно ощутимой в связи с развитием Интернета. С каждым годом количество детей, активно используемых ресурсы Интернет растет. Даже беглого путешествия по Web-страницам достаточно, чтобы понять, что страница, оформленная без компьютерной графики, не имеет шансов выделиться на фоне широчайшего круга конкурентов и привлечь к себе массовое внимание.

Компьютерная обработка видеосюжетов и компьютерная графика - необычайно интересное и перспективное, одни из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессионалы, но и обычные пользователи.

Данные технологии играют важнейшую роль в создании компьютерных игр, современной мультипликации, мультимедийных учебников, самостоятельных графических произведений, иллюстраций для разного типа книг, как научных, так и художественных, наглядных пособий, рекламных плакатов, открыток и т.д. В последнее время у детей возникает устойчивый интерес к данным видам деятельности.

Занятия носят теоретический и практический характеры. Дети будут изучать работу в графических редакторах Paint, Photoshop, создавать мультимедиа презентации, обрабатывать видеосюжеты на PowerPoint, Adobe Flash Pro.

Актуальность и новизна.

Новые задачи системы образования заставляют по-новому осмыслить и задачи эстетического воспитания, связав его с практической деятельностью.

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

В данном кружке имеется возможность более детально и углубленно изучить компьютерные технологии за счет большего времени, нежели чем в школе. Причем за счет гибкости индивидуальной программы приблизить обучение к реалиям современной жизни.

Настоящая образовательная программа реализует современные требования по изучению графических пакетов данной возрастной группой и созданию мультимедиа презентаций, анимации.

Цель программы: Формирование у детей умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовив к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Задачи:

Образовательные:

- ✓ Научить детей создавать обрабатывать информацию с использованием компьютерной графики и мультимедиа технологий;
- ✓ Включение детей в практическую исследовательскую деятельность;
- ✓ Развитие мотивации к сбору информации;
- ✓ Научить детей пользованию Интернетом.

Воспитательные:

- ✓ Формирование потребности в саморазвитии;
- ✓ Формирование активной жизненной позиции;
- ✓ Развитие культуры общения;
- ✓ Развитие навыков сотрудничества.

Развивающие:

- ✓ Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;
- ✓ Развитие чувства прекрасного;
- ✓ Развитие у детей навыков критического мышления.

Данная программа рассчитана на 1 год обучения для детей 10-12 лет. Дети будут разделены на 3 группы:

- ✓ 1 группа – обучающиеся 4-го класса. Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа (всего 192 часа в год);
- ✓ 2 группа – обучающиеся 4-го класса. Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа (всего 192 часа в год);
- ✓ 3 группа – обучающиеся 5-го класса. Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа (всего 192 часа в год).

Итого на изучение кружка «Компьютерная графика и мультимедиа» отводится всего 576 часа в год. Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Занятия включают в себя элементы теории, практику, демонстрации.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями.

Для реализации программы.

Для успешной реализации программы имеются ряд условий:

- ✓ Наличие индивидуальных компьютеров для возможности индивидуальной работы каждого ученика.
- ✓ Программа Paint, PowerPoint, Photoshop, Adobe Flash Pro.
- ✓ Возможность выхода в Интернет.

Программа построена на принципах:

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

Наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

Сознательности и активности – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

Механизм выявления результатов реализации программы.

При переходе с одного этапа на другой, обучающиеся проходят промежуточную и итоговую аттестацию.

Такие условия перевода на следующий этап обучения обеспечивают стабильный и ровный состав каждой группы, гарантирует необходимый уровень знания детей.

Оценка результативности освоения программы обучающихся основана на методе сравнительного анализа, при котором результаты обучения одних обучающихся сравниваются с достижениями других (социальная соотносительная норма), с прежними результатами того же воспитанника (индивидуальная соотносительная норма), с поставленными учебными целями и критериями (предметная соотносительная норма).

Текущий контроль наблюдение, регулярно (в рамках расписания) осуществляется педагогом.

Промежуточная аттестация определяет, насколько успешно происходит развитие обучающегося и усвоение им образовательной программы на каждом этапе обучения.

Основным методом аттестации являются:

- метод педагогического наблюдения;

- участие в творческих мероприятиях ЦДОД;
- проектные работы.

Итоговая аттестация проводится в конце учебного года и фиксируется в соответствующей документации. Для выявления результативности усвоения образовательной программы в начале каждого этапа обучения проводится тестирование исходного уровня знания.

Ожидаемые результаты.

Дети, освоив все правила использования мультимедиа технологий, способны составить компьютерную презентацию любой сложности, слайд-фильм, по выбранной теме создать и защитить проект.

К концу обучения обучающиеся *1 и 2 группы* должны:

Знать:

- ✓ Основные правила работы на ПК;
- ✓ Технологию обработки информации с помощью ПК;
- ✓ Этапы работы над проектом;
- ✓ Как создается мультимедиа-презентация в MS PowerPoint;
- ✓ Как работать на Adobe Photoshop;

Уметь:

- ✓ Создавать и редактировать изображения в графическом редакторе Paint, Adobe Photoshop;
- ✓ Создавать мультимедиа-презентацию, анимации на PowerPoint.

К концу обучения обучающиеся *3 группы* должны:

Знать:

- ✓ Основные правила работы на ПК;
- ✓ Технологию обработки информации с помощью ПК;
- ✓ Этапы работы над проектом;
- ✓ Как создается мультимедиа-презентация в MS PowerPoint;
- ✓ Как работать на Adobe Photoshop;
- ✓ Как создается анимация в Adobe Flash Pro CC.

Уметь:

- ✓ Создавать и редактировать изображения в графическом редакторе Paint, Adobe Photoshop;
- ✓ Создавать мультимедиа-презентацию, анимации на PowerPoint, Adobe Flash Pro CC.

**Учебно-тематический план
для 1 и 2 группы**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теоретических	Практических
1	<i>Вводное занятие.</i>	2	1	1
2	<i>Paint.</i>	26	6	20
2.1	Знакомство с Paint. Изучение интерфейса.	2	2	-
2.2	Первые шаги	4	2	2
2.3	Создание компьютерного рисунка	12	2	10
2.4	Конкурс рисунков	8	-	8
3	<i>PowerPoint</i>	64	14	50
3.1	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	4	2	2
3.2	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	4	2	2
3.3	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	8	2	6
3.4	Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).	16	4	12
3.5	Демонстрация самопрезентации	4	-	4
3.6	Теория создания слайд фильмов.	4	4	-
3.7	Создание слайд фильма «Мультфильм».	20	-	20
3.8	Конкурс слайд фильмов.	4	-	4
4	<i>Графический редактор Adobe Photoshop.</i>	100	12	88
4.1	Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты.	4	2	2
4.2	Рисуем на Adobe Photoshop.	4	2	2
	Инструмент графические			

4.3	объекты.	4	2	2
4.4	Приемы обработки изображений. Инструменты ретуши.	16	4	12
4.5	Рисуем «В мире олонхо»	8	2	6
4.6	Конкурс «Лучший рисунок»	8	-	8
4.7	Создание мультфильма №1 с помощью рисунков на PowerPoint.	16	-	16
4.8	Создание мультфильма №2 с помощью рисунков на PowerPoint.	16	-	16
4.9	Создание мультфильма №3 с помощью рисунков на PowerPoint.	16	-	16
4.10	Конкурс «Лучший мультфильм»	8	-	8
<i>Итого</i>		192	33	159

**Учебно-тематический план
для 3 группы**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теоретических	Практических
1	<i>Вводное занятие.</i>	2	1	1
2	<i>Paint.</i>	18	4	14
2.1	Знакомство с Paint. Изучение интерфейса.	2	2	-
2.2	Первые шаги	4	-	4
2.3	Создание компьютерного рисунка	8	2	6
2.4	Конкурс рисунков	4	-	4
3	<i>PowerPoint</i>	40	12	28
3.1	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	2	1	1
3.2	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	4	2	2
3.3	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	6	3	3
3.4	Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).	9	3	6
3.5	Демонстрация самопрезентации	4	-	4
3.6	Теория создания слайд фильмов.	3	3	-
3.7	Создание слайд фильма «Мультфильм».	9	-	9
3.8	Конкурс слайд фильмов.	3	-	3
4	<i>Графический редактор Adobe Photoshop.</i>	48	10	38
4.1	Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты.	3	1	2
4.2	Рисуем на Adobe Photoshop.	3	1	2
4.3	Инструмент графические объекты.	3	1	2

4.4	Приемы обработки изображений. Инструменты ретуши.	12	3	9
4.5	Рисуем «В мире олонхо»	6	2	4
4.6	Изобразительные слои. Работа со «слоистыми» изображениями.	9	2	7
4.7	Конкурс «Лучший рисунок»	6	-	6
4.8	Конкурс «Лучший персонаж»	6	-	6
5	<i>Adobe Flash Pro CC</i>	84	13	71
5.1	Знакомство с Flash	6	2	4
5.2	Рабочая среда Flash	6	2	4
5.3	Рисование	12	-	12
5.4	Использование слоев	12	2	10
5.5	Создание анимации	9	2	7
5.6	Звук и видео	3	1	2
5.7	Создание мультфильма №1 на Adobe Flash Pro CC	15	2	13
5.8	Создание мультфильма №2 на Adobe Flash Pro CC	15	2	13
5.9	Защита проектов. Подведение итогов	6	-	6
<i>Итого</i>		192	40	152

Содержание программы

для 1 и 2 группы

1. Вводное занятие.

Теоретическая часть. Цель и задачи кружка. Техника безопасности в компьютерном классе. Необходимость умения в современном мире создавать и редактировать изображения, презентацию, анимацию.

Практическая часть. Игры на знакомство.

Раздел «Paint»

2.1. Знакомство с Paint. Изучение интерфейса.

Теоретическая часть. Знакомство с программой Paint. Структура окна программы. Инструменты для рисования. Правила работы с графическим редактором, с инструментами для рисования.

2.2. Первые шаги.

Практическая часть. Рисование линий. Геометрические фигуры. Построение сложного рисунка из геометрических фигур. «Строим дом».

2.3. Создание компьютерного рисунка

Теоретическая часть. Повторяющиеся элементы рисунка. Создание узоров, бордюров, рамок.

Практическая часть. Текст. Работа с текстом в графическом редакторе. «Создай свой шедевр»

2.4. Конкурс рисунков

Практическая часть. Рисование и защита рисунков на тему «Наше будущее».

Раздел «PowerPoint»

3.1. Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов

Теоретическая часть. Запуск программы. Ознакомление с правилами заполнения слайдов.

Практическая часть. Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы MS PowerPoint. Использование изученных правил на практике.

3.2. Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.

Теоретическая часть. Использование конструктора слайдов для создания презентации. Изучение правил настройки эффектов анимации.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

Применение изученного материала на практике.

3.3. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука. Демонстрация презентации.

Теоретическая часть. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылок при создании презентации. Демонстрация презентации.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

3.4. Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).

Теоретическая часть. Научить использовать сканер для перевода информации в цифровой вид.

Практическая часть. Составление презентации о себе по изученным правилам

3.5. Демонстрация самопрезентации.

Практическая часть. Демонстрация созданных презентаций для родителей. Конкурс презентаций.

Опрос по итогам 1 года.

3.6. Теория создания слайд фильмов.

Теоретическая часть. Объяснение материала по созданию слайд фильмов на примере создания слайд фильма «Мультфильм».

3.7. Создание слайд фильма «Мультфильм».

Практическая часть. Создание слайд фильмов «Мультфильм» в группах (3- 4 чел.): выбор темы, сбор информации, создание слайд фильма.

3.9. Конкурс слайд фильмов.

Практическая часть. Создание жюри из родителей обучающихся. Просмотр всех созданных слайд фильмов. Выбор лучшего.

Раздел «Adobe Photoshop»

4.1. Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты.

Теоретическая часть. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Интерфейс программы. Инструменты.

Практическая часть. Основные приемы работы.

4.2. Рисуем на Adobe Photoshop.

Теоретическая часть. Инструменты для рисования. Первые шаги рисования.

Практическая часть. Использование инструментов для рисования. Работа с выделенными областями.

4.3. Инструмент графические объекты.

Теоретическая часть. Выделение объектов. Как создать коллаж. Что такое слой?

Практическая часть. Копирование выделенных объектов. Создание коллажа. Основы работы со слоями.

4.4. Приемы обработки изображений. Инструменты ретуши.

Теоретическая часть. Основы коррекции тона. Основы коррекции цвета.

Практическая часть. Рисование и раскрашивание. Ретуширование фотографий.

4.5. Рисуем «В мире Олонхо».

Теоретическая часть. Персонажи. Приемы для рисования.

Практическая часть. Рисуем на тему «В мире Олонхо»

4.6.Конкурс «Лучший рисунок»

Практическая часть. Создлание рисунка. Защита проектов

4.7.Создание мультфильма №1 с помощью рисунков на PowerPoint.

Практическая часть. Создание мультфильма №1 с помощью рисунков на PowerPoint.

4.8.Создание мультфильма №2 с помощью рисунков на PowerPoint.

Практическая часть. Создание мультфильма №2 с помощью рисунков на PowerPoint.

4.9.Создание мультфильма №3 с помощью рисунков на PowerPoint.

Практическая часть. Создание мультфильма №3 с помощью рисунков на PowerPoint.

4.10.Конкурс «Лучший мультфильм».

Практическая часть. Защита проектов

Содержание программы

для 3 группы

1. Вводное занятие.

Теоретическая часть. Цель и задачи кружка. Техника безопасности в компьютерном классе. Необходимость умения в современном мире создавать и редактировать изображения, презентацию, анимацию.

Практическая часть. Игры на знакомство.

Раздел «Paint»

2.1. Знакомство с Paint. Изучение интерфейса.

Теоретическая часть. Знакомство с программой Paint. Структура окна программы. Инструменты для рисования. Правила работы с графическим редактором, с инструментами для рисования.

2.2. Первые шаги.

Практическая часть. Рисование линий. Геометрические фигуры. Построение сложного рисунка из геометрических фигур. «Строим дом».

2.3. Создание компьютерного рисунка

Теоретическая часть. Повторяющиеся элементы рисунка. Создание узоров, бордюров, рамок.

Практическая часть. Текст. Работа с текстом в графическом редакторе. «Создай свой шедевр»

2.4. Конкурс рисунков

Практическая часть. Рисование и защита рисунков на тему «Наше будущее».

Раздел «PowerPoint»

3.1. Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов

Теоретическая часть. Запуск программы. Ознакомление с правилами заполнения слайдов.

Практическая часть. Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы MS PowerPoint. Использование изученных правил на практике.

3.2. Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.

Теоретическая часть. Использование конструктора слайдов для создания презентации. Изучение правил настройки эффектов анимации.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

Применение изученного материала на практике.

3.3. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука. Демонстрация презентации.

Теоретическая часть. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылок при создании презентации. Демонстрация презентации.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

3.4. Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).

Теоретическая часть. Научить использовать сканер для перевода информации в цифровой вид.

Практическая часть. Составление презентации о себе по изученным правилам

3.5. Демонстрация самопрезентации.

Практическая часть. Демонстрация созданных презентаций для родителей. Конкурс презентаций.

Опрос по итогам 1 года.

3.6. Теория создания слайд фильмов.

Теоретическая часть. Объяснение материала по созданию слайд фильмов на примере создания слайд фильма «Мультфильм».

3.7. Создание слайд фильма «Мультфильм».

Практическая часть. Создание слайд фильмов «Мультфильм» в группах (3- 4 чел.): выбор темы, сбор информации, создание слайд фильма.

3.8. Конкурс слайд фильмов.

Практическая часть. Создание жюри из родителей обучающихся. Просмотр всех созданных слайд фильмов. Выбор лучшего.

Раздел «Adobe Photoshop»

4.1. Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты.

Теоретическая часть. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Интерфейс программы. Инструменты.

Практическая часть. Основные приемы работы.

4.2. Рисуем на Adobe Photoshop.

Теоретическая часть. Инструменты для рисования. Первые шаги рисования.

Практическая часть. Использование инструментов для рисования. Работа с выделенными областями.

4.3. Инструмент графические объекты.

Теоретическая часть. Выделение объектов. Как создать коллаж. Что такое слой?

Практическая часть. Копирование выделенных объектов. Создание коллажа. Основы работы со слоями.

4.4. Приемы обработки изображений. Инструменты ретуши.

Теоретическая часть. Основы коррекции тона. Основы коррекции цвета.

Практическая часть. Рисование и раскрашивание. Ретуширование фотографий.

4.5. Рисуем «В мире Олонхо».

Теоретическая часть. Персонажи. Приемы для рисования.

Практическая часть. Рисуем на тему «В мире Олонхо»

4.6.Изобразительные слои. Работа со «слоистыми» изображениями.

Теоретическая часть. Копирование объекта в другой слой. Как создаются мультфильмы с помощью слоев.

Практическая часть. Создание слоев.

4.7.Конкурс «Лучший рисунок»

Практическая часть. Создание рисунка. Защита проектов

4.8.Конкурс «Лучший персонаж».

Практическая часть. Создание рисунка. Защита проектов

Раздел «Adobe Flash Pro CC»

5.1.Знакомство с Flash.

Теоретическая часть. Знакомство с Flash.

Практическая часть. Знакомство с Flash. Основные приемы работы.

5.2. Рабочая среда Flash.

Теоретическая часть. Рабочая среда Flash. Интерфейс программы. Инструменты.

Практическая часть. Основные приемы работы.

5.3.Рисование.

Практическая часть. Мои первые рисунки на Flash.

5.4.Использование слоев.

Теоретическая часть. Выделение объектов. Что такое слой? Как создать слой?

Практическая часть. Копирование выделенных объектов. Создание слоев. Основы работы со слоями.

5.5.Создание анимации.

Теоретическая часть. Как создается анимация на Flash. Основные приемы.

Практическая часть. Создание анимации.

5.6.Звук и видео.

Теоретическая часть. Звук и видео на Flash.

Практическая часть. Работа со звуком, видео.

5.7.Создание мультфильма №1 на Adobe Flash Pro CC.

Теоретическая часть. Как создается мультфильм на Flash. Основные приемы.

Практическая часть. Создание мультфильма №1 на Adobe Flash Pro CC.

5.8.Создание мультфильма №2 на Adobe Flash Pro CC.

Теоретическая часть. Как создается мультфильм на Flash. Основные приемы.

Практическая часть. Создание мультфильма №2 на Adobe Flash Pro CC.

5.9.Защита проектов. Подведение итогов.

Практическая часть. Защита проектов, подведение итогов.

Методическое обеспечение программы.

1. Кабинет, оснащенный по всем требованиям безопасности и охраны труда.
2. Столы - 6 шт.
3. Стулья - 6 шт.
4. Компьютеры – 5 шт.
5. Колонки.
6. Мультимедиа проектор.
7. Экран.
8. Микрофон.

Список источников информации для учителя.

1. Александр Глебко «Компьютер сводит с ума». <http://www.medmedia.ru/printarticle.html>
2. А.В. Овчаров «Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий». <http://aeli.altai.ru/nauka/sbornik/2000/ovcharov2.html>
3. О.П.Окопелов «Процесс обучения в виртуальном образовательном пространстве». // Информатика и образование, 2001. №3
4. Кирмайер Г. Мультимедиа. — М.: Малип, 1994.
5. Учебник (руководство) по html скачан с сайта www.instructing.ru
6. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint скачан с сайта www.instructing.ru
7. *Дмитрий Лазарев* Презентация: Лучше один раз увидеть! — М.: «Альпина Бизнес Букс», 2009. — С. 142.
8. *Дуг Лоу* Microsoft Office PowerPoint 2007 для "чайников" - Microsoft Office PowerPoint 2007 For Dummies. — М.: «Диалектика», 2007. — С. 288.
9. Из опыта работы по формированию информационной среды образовательного учреждения//Информационные технологии в образовании (ИТО-2002):
10. Программа Intel «Путь к успеху»/ Практическое руководство.2006-2007 г
11. Программа Intel «Путь к успеху»/ Книга для учителя.2006-2007 г.
12. Программа Intel «Путь к успеху»/ «Технологии и местное сообщество».2006-2007 г
13. Организация проектной деятельности школьников в рамках школьного научного общества по информатике//Российская школа и Интернет: Материалы II Всероссийской конференции. – С.-Петербург, 2002 – с.55-56.
14. Проектно-исследовательская деятельность школьников с использованием ИКТ//Информационные технологии в образовании (ИТО-2003): Материалы
15. Виват, мультимедиа!//Цифровая школьная четверть. Материалы Международного педагогического мастер-класса программы Intel «Обучение для будущего». г.Пушкин, 2003 – с.46-47
16. Сайты в помощь педагогу ДО:
 - www.klyaksa.net
 - www.metod-kopilka.ru
 - www.pedsovet.org
 - www.uroki.net
 - www.intel.ru

Список источников информации для учеников.

1. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.
2. Учебник (руководство) по html.
3. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003.-М.: ОЛМА-ПРЕСС,2003.-920 с.:ил.
4. Денисов А. Интернет:самоучитель.- СПб.:Питер, 2000.
5. Денисов А. Microsoft Internet Explorer 5 : справочник.- СПб.:Питер, 2000.
6. Шафран Э. Создание web-страниц; Самоучитель.- СПб.:Питер, 2000.
7. Программа Intel «Путь к успеху»/ Практическое руководство.2006-2007 г
8. Программа Intel «Путь к успеху»/ «Технологии и местное сообщество».2006-2007 г