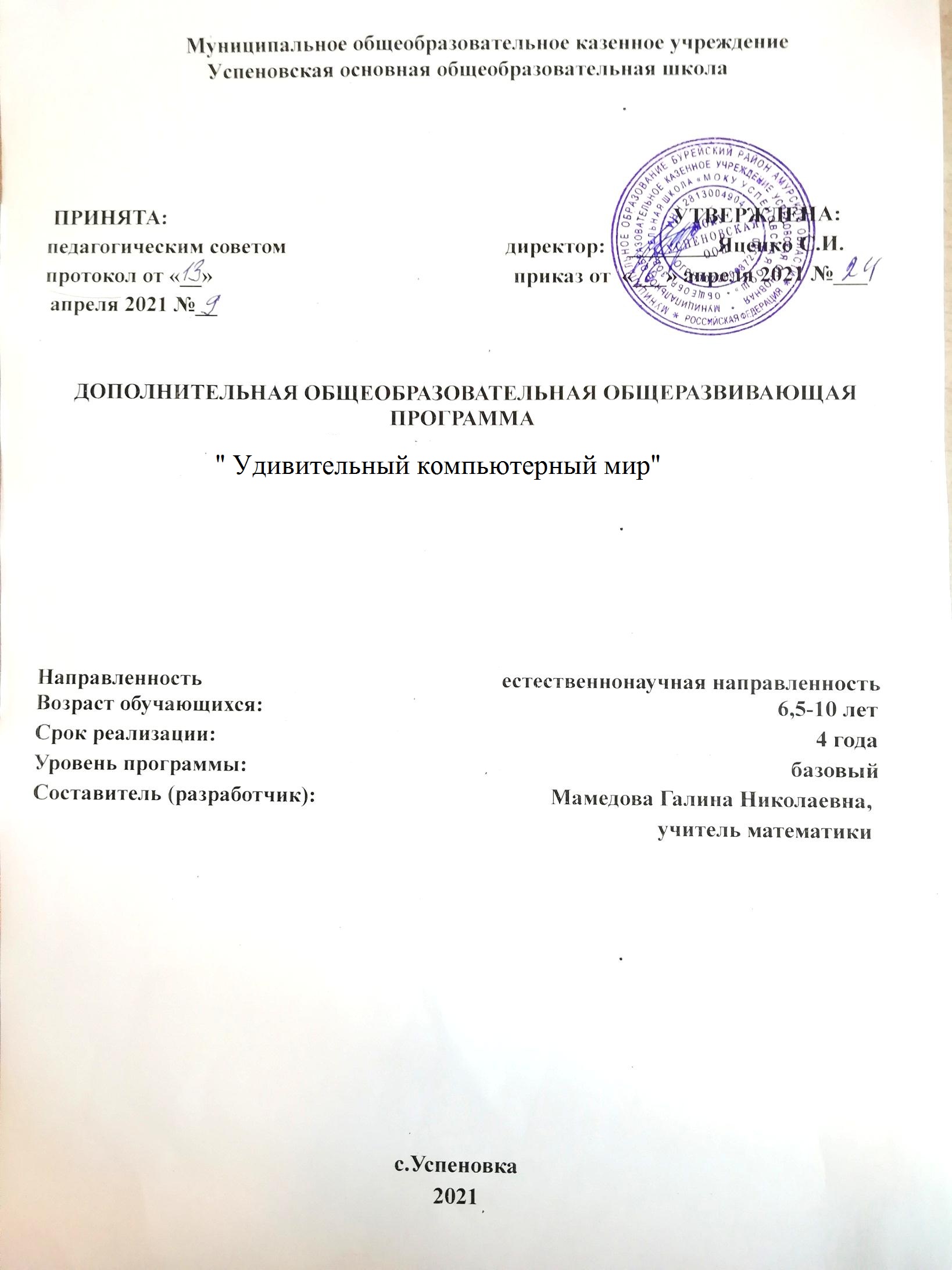
****

**Содержание программы**

1.Комплекс основных характеристик программы ……………………………………….. 3

1.1.Пояснительная записка………………………………………………………………...3

1.2. Цели и задачи программы……………………………………………………………..5

1.3. Содержание программы……………………………………………………………….6

1.4. Планируемые результаты…………………………………………………………….17

2. Комплекс организационно-педагогических условий………………………………...19

2.1. Форма аттестации и оценочные материалы………………………………………...19

2.2.Условия реализации программы……………………………………………………...20

2.3 Календарный учебный график………………………………………………………..20

3.Список литературы……………………………………………………………………...21

1. **Комплекс основных характеристик программы**

**1.1.Пояснительная записка**

Летние каникулы - период как нельзя более благоприятный для развития творческого потенциала детей, совершенствования личностных возможностей, приобщения к ценностям культуры, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в личностно значимых сферах деятельности. Подростковый возраст –это возраст общения и поиска себя.

Настоящая дополнительная общеобразовательная программа разработана в соответствии со статьёй 75 Федерального закона от 29 декабря 2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», согласно решению педагогического совета от 13.03.2021 протокол № 07. Устава МОКУ Успеновской ООШ.

**Актуальность и практическая значимость программы**

Развитие детей младшего школьного возраста с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный педагогический опыт, является одним из важных направлений современной педагогики.

Необходимо, с одной стороны, стремиться к развитию мышления и творческих способностей детей, а с другой стороны – давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме. Занятия информатики, их непохожесть на другие занятия, несут детям не только приятные минуты совместной творческой игры, но и служат ключом для собственного творчества.

*Педагогическая целесообразность* программы заключается в том, что она позволяет ребенку не только научиться практическим приемам работы на компьютере, получить навыки использования персональных компьютеров для подготовки и печати документов, создания презентаций, обработки цифровых изображений, но и развивать творческие способности, мышление, мотивацию к творческому поиску и деятельности в сфере информационно-коммуникационных технологий. Программа построена с учетом запросов и потребностей учащихся, дает возможность творческого развития по силам, интересам и в индивидуальном темпе; побуждает к саморазвитию и самовоспитанию, к самооценке и самоанализу.

**направленность (профиль) программы** - естественно-научная

**новизна прогграмы** Отличительной особенностью программы является то, что она включает развивающие, обучающие игры и игры – забавы.

Развивающие игры - это компьютерные программы "открытого" типа, предназначенные для формирования и развития у детей общих умственных способностей, эмоционального и нравственного развития, целеобразования, способности соотносить свои действия по управлению игрой с создающимися изображениями на экране. Они развивают фантазию, воображение. В них нет явно заданной цели - они являются инструментами для творчества, самовыражения ребенка.

Обучающие игры

К ним относятся игровые программы дидактического ("закрытого") типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач. В этот класс входят игры, связанные:

с формированием у детей начальных математических представлений,

с формированием динамических представлений по ориентации на плоскости и в пространстве, с эстетическим, нравственным воспитанием,

с экологическим воспитанием, с основами систематизации и классификации, синтеза и анализа понятий.

Игры-забавы

В таких играх не содержатся в явном виде игровые задачи или задачи развития (это видно из названия группы). В них предоставляется возможность детям развлечься.

**Срок реализации программы** 4 года

**Адресат программы:** Программа составлена для учащихся начальной школы 6-10 лет

**Формы обучения:** Работа по данной программе сочетает в процессе вариативной деятельности индивидуальные, групповые и коллективные формы занятий.

При этом используются разнообразные *формы* проведения занятий: рассказ, беседа, демонстрация с помощью обучающих программ или электронных образовательных ресурсов, практическая работа с компьютером, самостоятельная работа, творческие задания, конкурсы.

Выбор методов и форм для реализации программы определяется: поставленными целями и задачами;

принципом обучения – от практической деятельности к внутреннему развитию всех качеств личности;

возможностями учащихся на данном этапе (возраст, уровень подготовки, мотивация и др.);

наличием соответствующей материальной базы.

Для реализации программы используются следующие *методы*: развивающего обучения (проблемный, поисковый, творческий); дифференцированного обучения (уровневые, индивидуальные

задания);

игровые.

Одними из важнейших методов обучения по данной программе являются методы стимулирования познавательной деятельности: метод дискуссии, создание ситуации успеха.

Приоритетная технология обучения по программе – метод проектов. Дети выполняют творческие проекты при завершении разделов, а также творческий проект, как итоговую работу, интегрирующую знания и умения по всему материалу за весь период реализации программы.

**формы обучения** :очная, очно-заочная, групповая, индивидуальная

**Объем программы:34 часа в год, всего 136 ч.**

**Режим занятий: 4 часа в неделю.**

**Уровень образовательной Программы** базовый

* 1. **Цели и задачи программы.**

Основное содержание программы

Для успешной работы учебно – воспитательного процесса в летнем математическом лагере является выбор методов и приемов обучения и воспитания с учетом возрастных особенностей школьников, уровня их подготовки, что предполагает сочетание теоретического и практического материала, использование интересных фактов из истории математики. Летний математический лагерь рассчитан на образование, на отдых и оздоровление детей.

**режим занятий** - периодичность и продолжительность занятий

Содержание программы состоит из трех разделов: спортивно-оздоровительный, познавательный (развивающий), культурно – досуговый.

Учеба – это три занятия в день по 40 минут, которые проводят учителя математики школы. Каждое занятие имеет через теоретический материал практическую направленность на развитие исследовательских качеств, пространственного воображения, логики. Занятия проходят с использованием новых педагогических технологий на свежем воздухе.

На ученика в течение всей лагерной смены заводятся персональные маршрутные карты, где каждый за выполненную творческую работу и выполнение конкурсных или олимпиадных заданий получает баллы.

Суммарное их количество составляет рейтинг каждого ученика. По окончанию сезона ребята получат сертификаты.

Программа предусматривает сделать летний отдых детей разнообразным, полноценным, увлекательным, дает возможность ребятам самоутвердиться, сделать свое небольшое исследовательское открытие.

**1.2. Цели и задачи программы**

**Цель**: формирование информационной культуры учащихся посредством реализации интересов детей в сфере использования информационно-коммуникационных технологий.

**Задачи**:

*обучающие:*

способствовать удовлетворению образовательных запросов детей в приобретении новых компетенций в сфере информационно- коммуникационных технологий;

сформировать начальные знания в области информационных технологий;

способствовать формированию у детей интереса к изучению информационных технологий, самостоятельности в работе с компьютером;

научить пользоваться прикладными программами;

формировать готовность детей к использованию информационных технологий для решения познавательных и практических задач;

*воспитательные:*

способствовать формированию общекультурных навыков работы с информацией;

воспитывать ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

воспитывать общественно-значимые качества личности; формировать общественно активную личность; *развивающие:*

развивать познавательные интересы, интеллектуальные и творческие способности детей средствами ИКТ;

формировать избирательное отношение к полученной информации;

формировать потребности в самопознании, саморазвитии.

**1.3. Содержание программы**

**Учебный план**

**Учебно-тематический план**

1 класс (34 часа).

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п\п | Раздел. Тема. | Кол-во  Часов | | Форма аттестации | Место проведения |
| Теор | Прак |
| 1. | **Введение в программу** | 2 |  | Беседа | Компьютерный класс |
| 2. | **Знакомство с компьютерами 23 ч.**  Компьютеры вокруг нас | 1 |  | экскурсия | Сельская администрация, школа |
| 3. | Новые профессии | 2 |  | экскурсия | Пожар.часть  сбербанк |
| 4. | Компьютеры в школе | 1 |  | экскурсия | кабинеты в школе (завуч, секретарь, химия, геогр, биология) |
| 5. | Знакомство с основными устройствами компьютера, и их назначение. | 2 | 2 | беседа  обмен опытом | Компьютерный класс |
| 6. | Компьютерные программы. | 1 | 1 | Беседа, игра | Компьютерный класс |
| 7. | Запуск программы. | 1 | 1 | Обмен опытом, беседа | Компьютерный класс |
| 8. | Завершение программы. | 1 | 1 | беседа | Компьютерный класс |
| 9. | Создание личных папок. | 1 | 2 | Беседа, конкурс | Компьютерный класс |
| 10. | Сохранение информации на диски. | 1 | 2 | Экскурсия, беседа, обмен опытом | Информационный центр, компьютерный класс |
| 11. | Копирование документов.  Поиск документов в сети. | 2 | 2 | Беседа, игра-путешествие | Компьютерный класс, библиотека |
| 12. | **Создание рисунков 8 ч**  Знакомство и работа в графическом редакторе Paint. | 1 | 1 | Беседа, конкурс | Компьютерный класс |
| 13. | Окно программы Paint, сохранение и загрузка изображений | 1 | 1 | Беседа, игра | Компьютерный класс |
| 14. | Техника создания изображений |  | 1 | Беседа, обмен мнениями | Компьютерный класс |
| 15. | Ввод текста, редактирование деталей изображения. | 1 | 1 | Беседа, конкурс | Компьютерный класс |
| 16. | **Защита проектов** (рисунок)  «Вечная память героям войны» |  | 1 | Конференция посвященная  Победе | Компьютерный класс |

**Учебно-тематический план**

2 класс (34 часа)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п\п | Раздел. Тема. | Кол-во часов | | Форма аттестации | Место проведения |
| теор | практ |
| 1 | **Введение в программу** | 1 |  | Беседа, дискуссия | Компьютерный класс |
| 2 | **Текстовые файлы, редактирование текстовых файлов. (22 ч)**  Что такое Microsoft Word. | 1 | 1 | Компьютерное  Тест-е  Беседа,  экскурсия | Компьютерный класс, инф. центр |
| 3 | Основные функции программы Microsoft Word. | 1 | 1 | Беседа,  экскурсия | Компьютерный класс, кааб.секретаря |
| 4 | Ввод текста в программе Word. Создание и простейшее редактирование документов (копирование, вставка). | 2 | 2 | Беседа, игра с Буратино | Компьютерный класс |
| 5 | Нумерация и ориентация страниц. Размеры страниц, величина полей. | 1 | 2 | Беседа, игра «Помоги Незнайке» | Компьютерный класс |
| 6 | Параметры шрифта и абзаца.  Включение в текстовый документ списков, таблиц, диаграмм, формул и графических объектов. | 2 | 2 | Беседа  Экскурсия  Практическая работа на построение диаграмм | Компьютерный класс  Информационный центр |
| 7 | Работа с таблицей (рисование, вставка таблиц, удаление, добавление и объединение ячеек, строк, столбцов). | 2 | 2 | Беседа  Развивающая игра с заданиями | Компьютерный класс |
| 8 | Автофигуры (вставка, ввод текста) | 1 | 1 | Обмен опытом | Компьютерный класс |
| 9 | Создание расписания уроков  (**мини проект**) |  | 1 | Урок-отчет | Компьютерный класс |
| 10 | **Развивающие игры (5 ч)** | 2 | 3 | Игры, соревнования | Компьютерный класс |
| 11 | **Создание текстов(6 ч)**  Клавиатурные тренажеры | 1 | 1 | Тренажерные занятия | Компьютерный класс |
| 12 | Основные занятия по созданию текстов | 1 | 1 | Беседа, конкурс | Компьютерный класс |
| 13 | Текстовые редакторы |  | 1 | Игра с Буротино | Компьютерный класс |
| 14 | Урок – отчет «В мире компьютеров» |  | 1 | Праздник для родителей | Компьютерный класс |

**Учебно-тематический план**

**3 класс (34 часа)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п\п | Раздел. Тема. | Кол-во часов | | Форма аттестации | Место проведения |
| теор | практ |
| 1 | **Введение в программу** | 1 |  |  | Компьютерный класс |
| 2 | **Что такое Интернет**.(14 ч)  Как работать в Интернет. | 1 | 1 | Экскурсия | мини Интернет центр |
| 3 | Детские сайты. Заведение своего электронного ящика. | 1 | 2 | Выход в Интернет | Компьютерный класс |
| 4 | Передача и получение сообщений по электронной почте. | 1 | 2 | Выход в Интернет | Компьютерный класс |
| 5 | Поиск информации в сети Интернет | 1 | 2 | Подготовка к проектной  работе | Компьютерный класс |
| 6 | Подготовка к участию в российской олимпиаде |  | 2 | Выход в Интернет | Компьютерный класс |
| 7 | Чат |  | 1 | Выход в Интернет | Компьютерный класс |
| 8 | **Создание компьютерных игр (11ч)** (обучающие игры)  Программы для создания компьютерных игр | 1 | 1 | игры | Компьютерный класс |
| 9 | Создание компьютерных игр | 1 | 1 | Беседа  игры | Компьютерный класс |
| 10 | Виды компьютерных игр | 1 | 1 |  | Компьютерный  класс |
| 10 | Порядок действий при создании компьютерных игр | 1 | 1 | соревнования | Компьютерный класс |
| 11 | Создание компьютерных игр (**проектная деятельность)** | 1 | 2 | Игры с Незнайкой  Групповые игры | Компьютерный класс |
| 12 | **Работа над исследовательскими работами (4ч**) | 1 | 3 | Экскурсия  беседа  выход в Интернет | Компьютерный класс  Музей, мини Интернет центр |
| 13 | Создание анимации (4ч) | 1 | 2 | Работа с компьютером  Дискуссии  Обмен опытом | Компьютерный класс |
| 14 | Урок отчет «Маленький исследователь» (**исследовательские работы**) | 1 |  | Защита исследовательских работ |  |

**Учебно-тематический план**

**4 класс (34 часа)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п\п | Раздел. Тема. | Кол-во часов | | Форма аттестации | Место проведения |
| теор | практ |
| 1 | **Введение в программу** | 1 |  | Конференция с родителями | Компьютерный класс |
| 2 | **Создание мультфильмов и живых картинок (20ч**)  Анимация | 1 | 1 | Просмотр мультфильмов  Экскурсия в ДК | Компьютерный класс  Дом культуры |
| 3 | Компьютерная анимация | 1 | 2 | Беседа  игра | Компьютерный класс |
| 4 | Основные способы создания компьютерной анимации:  покадровая, рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации | 2 | 3 | Беседа  Интернет  конкурс | Компьютерный класс |
| 5 | Примеры программ для создания анимации | 1 | 2 | Интернет  Конкурс | Компьютерный класс |
| 6 | Основные операции для создания анимации | 1 | 1 | Беседа  Самостоятельное составление анимации | Компьютерный класс |
| 7 | Этапы создания мультфильма | 1 | 2 | Подготовка к конкурсу | Компьютерный класс |
| 8 | Конкурс лучших мультфильмов (**проект)** |  | 1 | конкурс | Компьютерный класс |
| 9 | Показ мультфильмов для ребят ДОУ |  | 1 | Поход в ДОУ | Детский сад |
| 10 | **Создание игр-забав (3 ч)** |  | 3 | Конкурс, обмен опытом | Компьютерный класс |
| 11 | **Создание проектов домов и квартир (10 ч)**  Компьютерное проектирование | 1 | 1 | Выход в Интернет  проектирование | Компьютерный класс |
| 12 | Интерьер. Дизайн. Архитектура | 1 | 2 | конференция | Компьютерный класс |
| 13 | Основные операции при проектировании зданий | 1 | 1 | Экскурсия  Групповая работа | Компьютерный класс |
| 14 | Компьютерные интеллектуальные игры | 1 | 1 | Игры состязания | Компьютерный класс |
| 15 | Урок отчет «Компьютер мой друг и помощник!» **выступление с групповым проектом** |  | 1 | Конференция с родителями | Компьютерный класс |

**Содержание**

**(136 ч)**

1 класс

**1. Введение в программу** 2 ч.

**2. Знакомство с компьютерами 24 ч.**

Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Знакомство с основными устройствами компьютера, и их назначение. Компьютерные программы. Запуск программы. Завершение программы. Создание личных папок. Копирование документов. Поиск документов в сети. Сохранение информации на диски**.**

**3. Создание рисунков 8 ч**

Знакомство и работа в графическом редакторе Paint. Окно программы Paint, сохранение и загрузка изображений. Техника создания изображений. Ввод текста, редактирование деталей изображения. Защита проектов (рисунок)

«Вечная память героям войны»

2 класс

1**. Введение в программу 1ч**

2. **Текстовые файлы, редактирование текстовых файлов. (22 ч)**

Что такое Microsoft Word. Основные функции программы Microsoft Word. Ввод текста в программе Word. Создание и простейшее редактирование документов (копирование, вставка). Нумерация и ориентация страниц. Размеры страниц, величина полей. Параметры шрифта и абзаца. Включение в текстовый документ списков, таблиц, диаграмм, формул и графических объектов. Работа с таблицей (рисование, вставка таблиц, удаление, добавление и объединение ячеек, строк, столбцов). Автофигуры (вставка, ввод текста) Создание расписания уроков

**3. Развивающие игры (5 ч )**

**4. Создание текстов(6 ч)**

Клавиатурные тренажеры. Основные занятия по созданию текстов. Текстовые редакторы. Урок – отчет «В мире компьютеров»

3 класс

1. **Введение в программу** 1ч

**2. Что такое Интернет**.(14 ч)

Как работать в Интернет. Детские сайты. Заведение своего электронного ящика.

Передача и получение сообщений по электронной почте. Поиск информации в сети Интернет. Подготовка к участию в российской олимпиаде. Чат.

**3. Создание компьютерных игр (11ч)** (обучающие игры)

Программы для создания компьютерных игр. Создание компьютерных игр. Виды компьютерных игр. Порядок действий при создании компьютерных игр.

4. **Работа над исследовательскими работами (4ч**)

5. **Создание анимации (4 ч**)

Урок отчет «Маленький исследователь»

4 класс

**1. Введение в программу** 1ч

**2.** **Создание мультфильмов и живых картинок (20ч**)

Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая, рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Основные операции для создания анимации. Этапы создания мультфильма. Конкурс лучших мультфильмов. Показ мультфильмов для ребят ДОУ.

1. **Создание игр-забав (3 ч)**

**4. Создание проектов домов и квартир (10 ч)**

Компьютерное проектирование. Интерьер. Дизайн. Архитектура

Основные операции при проектировании зданий.

Компьютерные интеллектуальные игры.

Урок отчет «Компьютер мой друг и помощник!»

* 1. **Планируемые результаты.**

К концу 1 года обучения учащиеся **познакомятся:**

* с примерами использования компьютеров в жизни людей;
* правилами поведения в компьютерном классе;
* с основными устройствами компьютера;
* с некоторыми компьютерными программами, позволяющими создавать рисунки с помощью компьютера.

Учащиеся будут **знать:**

* как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
* для чего нужны основные устройства компьютера.

Учащиеся будут **уметь**:

* включать и выключать компьютер;
* запускать и завершать изученные программы;
* создавать простые рисунки.

К концу 2 года обучения учащиеся **познакомятся:**

* с составными частями текста (символ, слово, абзац);
* с разными средствами оформления текста;
* с составными частями текстового документа.

Будут **уметь:**

* набирать текст на клавиатуре;
* сохранять набранные тексты;
* копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;
* устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.

К концу 3 года обучения учащиеся **познакомятся:**

* с примерами ситуаций, в которых требуется умение искать информацию;
* с тем, как составлять запрос на поиск информации по ключевым словам;
* с расширением и сужением поиска информации.

Будут **уметь:**

* искать, находить и сохранять тексты, найденные в поисковых системах;
* искать, находить и сохранять изображения, найденные в поисковых системах;
* создавать анимации.

К концу 4 года обучения учащиеся **познакомятся:**

* с понятием «компьютерная анимация»;
* с этапами создания движущихся изображений на компьютере;
* с разновидностями компьютерных игр;
* с этапами создания проектов дома или квартиры.

Учащиеся будут **уметь:**

* выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
* сохранять движущиеся изображения и вносить изменения;
* выполнять основные операции при создании компьютерных игр;
* сохранять созданную игру и вносить изменения;
* выполнять основные операции при проектировании домов и квартир с помощью одной из программ.

Учащиеся в течение 4 лет активно **участвуют:**

* в школьных выставках (рисуют открытки, рисунки в программе Paint)
* помогают учителям в наборе: уроков, карточек, заданий, создании презентаций, поиске интересующей информации;
* консультируют родителей, учеников в меру своих возможностей.

**2. Комплекс организационно-педагогических условий**

**2.1. Форма аттестации и оценочные материалы**

Результативность контролируется на протяжении всего процесса обучения. Для этого предусмотрено использование компьютерных тестов, выполнение практических работ и творческих заданий, позволяющих проводить оценивание результатов в форме самооценки

и взаимооценки. Кроме того, в конце каждого изучаемого раздела проходит промежуточный контроль знаний умений и навыков.

Используются следующие формы контроля: устный опрос, практические задания в форме выполнения на компьютере программных задач, творческие задания, где усвоенный материал предлагается воплотить в оригинальные авторские проекты.

При прохождении обучения по программе у каждого ребенка накапливается электронная папка с выполненными заданиями и проектами.

**Подведение итогов образовательной деятельности**

Подведение итогов по результатам освоения программы проходит в форме презентации учащимися своих творческих проектов, выполненных с применением информационно-коммуникационных технологий, с последующим коллективным обсуждением во время проведения итогового занятия.

## 2.2 МЕТОДИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Программа предполагает использование различных форм и методов обучения, направленных на обогащение творческого воображения, мышления, развитие навыков в сфере применения информационно-коммуникационных технологий.

Программа ориентирована на сотрудничество участников образовательного процесса, что позволяет формировать личную ответственность детей за результаты обучения, развивает творческие и аналитические способности, умение работать сообща, социальные навыки.

В программе важное внимание обращается на придание процессу обучения проблемного характера, направления деятельности детей на самостоятельность выявления и формулирования проблемы; выработку аналитико-синтетических умений, способностей к теоретическим обобщениям. Значительное место в программе отводится развитию навыков самостоятельной познавательной работы, формированию умения работать с информационными материалами, проявлению творческого подхода при выполнении самостоятельных заданий. Особое внимание уделяется стимулированию познавательной деятельности, развитию познавательных мотивов и интересов детей. Программа позволяет варьировать сложность материала с учетом, как возрастных особенностей развития детей, так и их индивидуальных проявлений.

В современном мире компьютерная грамотность неотделима от знания нескольких программных пакетов, которым в первую очередь и уделяется большое внимание. Изложение ведется последовательно, от простого к сложному.

**2.3. Календарный учебный график**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Год обучения** | **Дата начала занятий** | **Дата окончания занятий** | **Количество учебных недель** | **Количество учебных дней** | **Количество учебных часов** | **Режим занятий** |
| **первый** | 01.09. 2021 | 30.05. 2022 | 34 | 34 | 136 | 4 раза в неделю по 1 ч |
| **второй** | 01.09.2022 | 30.05.2023 | 34 | 34 | 136 | 4 раз в неделю по 1 час |
| **третий** | 01.09.2023 | 30.05.2024 | 34 | 34 | 136 | 4 раз в неделю по 1 час |
| **четвертый** | 01.09.2024 | 30.05.2025 | 34 | 34 | 136 | 4 раз в неделю по 1 час |

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

**Для педагога:**

1. Берлинер Э.М. Основы работы на компьютере. – М.; 2001.
2. Дуванов А.А. Программно-методическая система «Азы информатики», 2001.
3. Киппер Э.К. Работа на компьютере. – Брянск, 2003.
4. Коренев А.В. Операционная система Windows. – Москва, 2004.
5. Левин А.И. Табличный редактор Ехсеl. – С-Петербург, 2006.
6. Леонтьев Ю.А. Текстовый редактор Word. – С-Петербург, 2006.
7. Резников Ф.А. Работа в сети Интернет. – Москва, 2001.
8. Симонович С.В., Евсеев Г.А., Алексеев А.Г. Общая информатика: Учебное пособие. – М.: АСТ-пресс, 2001.
9. Скетчер А. Интернет для школьников и их родителей. – М.: Триумф, 2003.

**Для учащихся:**

* 1. Калугин А.В. Иллюстрированный самоучитель по Windows. – М.: АСТ-пресс, 2009.
  2. Коренев А.В. Понятно о компьютере. – Москва, 2006.
  3. Леонтьев Ю.А. Самоучитель на компьютере. – С-Петербург,

2003.

* 1. Петров М.Г. Рисуем в компьютере. – Москва, 1999.
  2. Тайц А. Компьютерики. – С-Петербург, 2001.

Шварц С., Дэвис Ф. CorelDraw для Windows. Быстрый старт. – М.:ДМК-Пресс, 2003