

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ДЛЯ ОДАРЕННЫХ ДЕТЕЙ «ПОИСК»

РЕКОМЕНДОВАНА

педагогическим советом

Протокол № 6 от «2» апреля 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ

Заведующая филиалом

  
Т.В. Ларина

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа технической направленности

**«ЦИФРОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ»**

Направление:	техническое
Возраст обучающихся:	11-12 лет
Объем программы:	72 часа
Срок освоения:	1 год
Форма обучения:	очная
Авторы программы:	Тюменцева Александра Алексеевна, педагог дополнительного образования ЦЦО «IT-куб» Савельева Ольга Александровна, методист ЦЦО «IT- куб»

Михайловск, 2024

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА .....	3
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН КУРСА .....	9
СОДЕРЖАНИЕ КУРСА .....	11
МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ «ЦИФРОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ .....	16
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ ИНФОРМАЦИИ.....	21

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

С переходом современного общества к информатизации и массовой коммуникации одним из важнейших аспектов деятельности учащегося становится умение оперативно и качественно работать с информацией и информационными технологиями, привлекая для этого современные средства и методы.

В наши дни знание ПК является обязательной составляющей общей грамотности и образованности человека. Умение работать на компьютере в наши дни можно приравнять к способности читать и писать. Практически все рабочие места сегодня компьютеризованы, и каждый квалифицированный специалист просто обязан владеть компьютером на уровне уверенного пользователя. Знание основ работы на компьютере – это и доступ к информации всего мира через Интернет, получение огромного количества необходимых знаний на любую тему.

Программа «Основы компьютерной грамотности» рассчитана на детей учащихся младшего школьного возраста.

### **Направленность программы**

Программа носит технический характер т.к. включает опыт освоения информационных технологий, интеллектуальному развитию обучающихся; формирует у них основы компьютерной, информационной грамотности.

### **Актуальность программы**

Актуальность программы состоит в том, что она готовит детей к программно-технической деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с ПК. Персональный компьютер уже давно превратился в доступный инструмент работы с информацией, такой как карандаш, ручка или калькулятор. В наше время практически не осталось сфер деятельности, в которых не применялись бы компьютеры.

В настоящее время одной из задач современного образования является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню

развития и образу жизни условиям информационного общества. Для этого учащимся предлагается осваивать способы работы с информационными потоками – искать необходимую информацию, анализировать её, преобразовывать информацию в структурированную текстовую форму, использовать её для решения учебных задач.

Информационные технологии и глобальная информационная сеть Интернет даёт возможность получать самую разнообразную актуальную информацию в широком диапазоне науки и техники.

Программой предусмотрено индивидуальное творчество обучающихся интересном для них направлении. Программа предлагает выбор обучающимся разные виды деятельности при работе на ПК: работа в текстовом редакторе Word, в графическом редакторе Paint, в программе PowerPoint, развитие творческой активности детей.

#### **Новизна:**

Новизна программы заключается в том, что в основу программы положено развитие творческих способностей детей через включение новых компьютерных технологий на занятиях (интерактивная доска, проектор). Посещая занятия, обучающиеся смогут сделать первые шаги в изучении информационных технологий или уверенно продолжить свое движение в заданном направлении. Будущее докажет им необходимость этого, а занятия помогут им найти своё место в современном информационном мире.

#### **Цель программы:**

Основной целью программы является повышение технической грамотности в рамках изучения компьютера, современных информационных технологий, возможностей Интернета.

#### **Задачи:**

##### **Образовательные:**

- Сформировать основные понятия об инструментах работы на компьютере и овладеть средствами графического экранного интерфейса.

- Сформировать навыки работы с файлами и папками.
- Овладеть основными средствами создания и редактирования в среде текстового редактора.
- Сформировать представление о глобальной информационной сети Интернет и пользовательские умения работы с программами-браузерами для работы с сайтами, программами для поиска необходимой информации, программой электронной почты.

***Воспитательные:***

- воспитывать интерес к занятиям информатикой;
- воспитывать культуру общения между учащимися;
- воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером.

***Развивающие:***

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
- Закрепить в сознании ребёнка правильную систему понятий и их взаимосвязей взамен ложных стереотипов, связанных с компьютером: «компьютер — это игры», «интернет — это значок на экране», «процессор — это большой ящик» и многих других.
- развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

**Категория обучающихся**

Программа предназначена для детей, проявляющих интерес к информационным технологиям, стремящихся к саморазвитию.

**Возраст обучающихся:** 7-8 лет, 9-11 лет.

**Структура программы:**

Программа курса состоит из:

- Вводного модуля. Знакомство с командой.
- Модуль 1. Начало работы с компьютером.
- Модуль 2. Редакторы Word и PowerPoint.
- Модуль 3. Графический редактор Paint.
- Модуль 4. Основы работы в сети Интернет.
- Модуль 5. Алгоритмы в программировании.

**Форма реализации программы** – очная с использованием электронного обучения.

Под электронным образованием понимается реализация образовательных программ с использованием информационно - образовательных ресурсов, информационно-коммуникационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу информационно-образовательных ресурсов и взаимодействие участников образовательного пространства.

#### **Формы организации деятельности обучающихся**

При изучении тем программа предусматривает использование фронтальной, индивидуальной учебной работы обучающихся:

✓ фронтальная форма - для изучения нового материала, информация подаётся всей группе до 8 человек;

✓ индивидуальная форма - самостоятельная работа учащихся, педагог может направлять процесс в нужную сторону.

✓ практическая форма – закрепление полученных знаний и навыков.

**Типы занятий:** теоретические, практические, самостоятельные.

**Режим занятий:** один раз в неделю два часа

#### **Ожидаемые результаты**

В процессе занятий обеспечивается целенаправленная работа на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов обучения, обозначенных ФГОС.

*Предметные:*

- знание требований техники безопасности, технической эксплуатации и сохранности

- информации при работе на компьютере;

- знание общего устройства компьютера, особенности пользовательского интерфейса Windows;

- выполнять операции с окнами, папками, файлами;

- знать правила набора текста;

- уметь создавать новый и редактировать существующий текстовый документ;

- понимать термины, используемые в сети Internet;

- знать и уметь работать с несколькими программами браузерами;

- уметь проводить поиск информации, используя популярные поисковые машины;

- уметь сохранять информацию из сети интернет и использовать ее для создания собственных документов;

- понимать принцип работы электронной почты;

*Метапредметные результаты:*

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

- умение использовать техники ведения проектной деятельности и принципы тайм-менеджмента;

- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;

- владение основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

– умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в команде; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

*Личностные результаты:*

- готовность и способность обучающихся к самообразованию, саморазвитию, личностному и профессиональному самоопределению;
- сформированность мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности;
- систему значимых социальных и межличностных отношений, ценностно-смысловых установок, отражающих личностные и гражданские позиции в деятельности;
- умение ставить цели и строить жизненные планы;

**Способы определения результативности**

Педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов решения задач и представления проектов, результаты участия в интеллектуальных конкурсах.

**Виды контроля:**

- устный опрос;
- самостоятельная работа;
- участие в проектной деятельности.

**Формы подведения итогов реализации программы**

По окончании обучения проводится итоговая аттестация в форме публичной защиты проектов. Документальной формой подтверждения итогов аттестации является документ об образовании установленного Центром «Поиск» образца.



## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН КУРСА

### «Цифровая грамотность»

№	Наименование кейса, темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
	<b>Вводный модуль. Знакомство с командой.</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
1.	Тема 1. Знакомство с группой. Командообразование.		2	2
	<b>Модуль 1. Начало работы с компьютером.</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
2.	Тема 1.1. Устройство компьютера. Техника безопасности. Периферийные устройства компьютера.	1	3	4
3.	Тема 1.2. Рабочий стол. Папки.		1	1
4.	Тема 1.3. Работа с клавиатурой.		1	1
	<b>Модуль 2. Редакторы Word и PowerPoint</b>	<b>3</b>	<b>11</b>	<b>14</b>
5.	Тема 2.1. Знакомство с интерфейсом программы Word.	1	3	4
6.	Тема 2.2. Форматирование текста. Вставка изображений в документ.	1	1	2
7.	Тема 2.3. Работа с презентациями PowerPoint		4	4
8.	Тема 2.4. Работа над проектом.	1	3	4
	<b>Модуль 3. Графический редактор Paint</b>	<b>1</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
9.	Тема 3.1. Знакомство с графическим редактором Paint	1	1	2
10.	Тема 3.2. Основные приемы работы с компьютерной графикой.		2	2
11.	Тема 3.3. Основные приемы работы с объектами.		2	2
12.	Тема 3.4. Панель инструментов и основные приёмы работы в графическом редакторе Paint.		4	4
13.	Тема 3.5. Выполнение и защита проектной работы.		2	4

	<b>Модуль 4. Основы работы в сети Интернет.</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>20</b>
14.	Тема 4.1. Понятие и устройство сети Интернет.	1	1	2
15.	Тема 4.2. Безопасный Интернет.	1	1	2
16.	Тема 4.3. Основы поиска в сети Интернет.	1	1	2
17.	Тема 4.4. Поисковый турнир.		2	2
18.	Тема 4.5. Электронная почта.		2	2
19.	Тема 4.6. Сервисы и услуги сети Интернет.		4	4
20.	Тема 4.7. Работа над проектом.	1	5	6
	<b>Модуль 5. Алгоритмы в программировании</b>	<b>4</b>	<b>14</b>	<b>18</b>
21.	Тема 5.1. Линейный алгоритм	1	1	2
22.	Тема 5.2. Циклы.	1	3	4
23.	Тема 5.3. Условные команды.	1	1	2
24.	Тема 5.4. Функции и процедуры.	1	3	4
25.	Тема 5.5. Математика. Переменные.		2	2
26.	Тема 5.6. Отладка.		2	2
27.	Тема 5.8. Подведение итогов работы над модулем.		2	2
	<b>Итого:</b>	<b>13</b>	<b>59</b>	<b>72</b>

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

### «Основы компьютерной грамотности»

#### **Вводный модуль.**

**Тема 1.** Знакомство с группой. Командообразование. Техника безопасности.

*Практика.* Игры-ледоколы на знакомство по типу «Снежный ком», «Паутина», «Ассоциации». Работа над сплочением группы, формирование навыков тайм-менеджмента, тренинговые упражнения. Игра «Слон». Техника безопасности при работе с компьютером.

#### **Модуль 1. «Начало работы с компьютером»**

**Тема 1.1** Устройство компьютера. Техника безопасности. Периферийные устройства компьютера.

*Теория.* Понятия «информационные технологии», «информация», «персональный компьютер». Польза и вред использования компьютера. Техника безопасности при работе с компьютером. Составные части современного ПК. Назначение, устройство и взаимодействие отдельных узлов компьютера.

*Практика.* Подключение устройств ввода / вывода к системному блоку ПК.

**Тема 1.2.** Рабочий стол. Папки.

*Практика.* Принципы работы с операционной системой Windows, работа с Проводником. Создание папок, файлов.

**Тема 1.3.** Работа с клавиатурой.

*Практика.* Основы работы с клавиатурой. Метод слепой печати.

#### **Модуль 2. «Редакторы Word и PowerPoint»**

**Тема 2.1.** Знакомство с интерфейсом программы Word.

*Теория.* Интерфейс и основные функции программы Word.

*Практика.* Создание и сохранение документа.

**Тема 2.2** Форматирование текста. Вставка изображений в документ.

*Теория.* Форматирование и редактирование текстового документа. Сочетание клавиш при работе с текстом

*Практика.* Создание и редактирование графических объектов в Word. Навыки работы с графическим редактором Paint.

**Тема 2.3.** Работа с презентациями PowerPoint

*Практика.* Запуск программы Power Point. Окно программы: название презентации, строка меню, панель инструментов, панель форматирования. Демонстрация слайдов. Создание проекта «Своя игра».

**Тема 2.4.** Работа над проектом.

*Теория.* Проблемная ситуация. Рефлексия (после представления проектов).

*Практика.* Создание публикации любого формата по выбору учащегося (открытка, плакат, визитка и т.п.). Печать публикации.

### **Модуль 3. «Графический редактор Paint»**

**Тема 3.1.** Понятие и устройство сети Интернет.

*Теория.* Первоначальные сведения о возможностях графического редактора Paint.

*Практика.* Практическое применение инструментов графического редактора.

**Тема 3.2.** Основные приемы работы с компьютерной графикой.

*Практика.* Инструменты изменение размера рисунка, сохранение рисунка, операции с цветом.

**Тема 3.3.** Основные приемы работы с объектами.

*Практика.* Работа с выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов.

**Тема 3.4.** Панель инструментов и основные приёмы работы в графическом редакторе Paint.

*Практика.* Создание стандартных фигур, заливка областей, исполнение

надписей, изменение масштаба просмотра, инструменты рисования линий.

**Тема 3.5.** Выполнение и защита проектной работы.

*Теория.* Определение темы и раскрытие ее с помощью изученных инструментов, например, сделать открытку, плакат, карту желаний.

*Практика.* Выполнение проектной работы

#### **Модуль 4. «Основы работы в сети Интернет»**

**Тема 4.1.** Понятие и устройство сети Интернет.

*Теория.* Понятие глобальной и локальной сетей. Устройство сети Интернет.

*Практика.* Знакомство с браузерами: Google Chrome, Microsoft Edge, Яндекс. Сравнение интерфейсов окон браузеров, работа с вкладками, историей.

**Тема 4.2.** Безопасный Интернет.

*Теория.* Правила безопасного использования сети Интернет.

*Практика.* Игра на формирование культуры безопасного поведения в сети Internet.

**Тема 4.3.** Основы поиска в сети Интернет.

*Теория.* Функционирование поисковых систем, методы и способы поиска информации.

*Практика.* Поиск информации в сети Интернет. Сравнение работы поисковых систем Яндекс, Google, Rambler, Mail. Составление поисковых запросов.

**Тема 4.4.** Поисковый турнир.

*Практика.* Развитие навыков поиска информации в сети.

**Тема 4.5.** Электронная почта.

*Практика.* Возможности электронной почты Яндекс, основы работы с электронной почтой. Написание и отправка писем, работа с Яндекс.Диском.

**Тема 4.6.** Сервисы и услуги сети Интернет.

*Практика.* Создание на Яндекс.Диске текстового документа, презентации. Создание Яндекс.Форм для проведения опросов и анкетирования.

**Тема 4.7.** Работа над проектом.

*Теория.* Рефлексия по итогам работы над модулем (после защиты проектов).

*Практика.* Работа в командах над исследовательским проектом. Определение проблемы, постановка цели исследования. Реализация замысла. Подготовка презентации.

## **Модуль 5. «Алгоритмы в программировании»**

**Тема 5.1.** Линейный алгоритм.

*Теория.* Изучение понятий «линейный алгоритм».

*Практика.* Выполнение заданий по теме «Последовательность» (лабиринт №2-5).

**Тема 5.2.** Циклы.

*Теория.* Вычислительное мышление. Понятие цикла. Вложенные циклы.

*Практика.* Выполнение заданий по теме «Циклы» (лабиринт №6-13, художник, художник 2, фермер 3)

**Тема 5.3.** Условные команды.

*Теория.* Конструкции «если...то». Логика.

*Практика.* Выполнение заданий по теме «Условные команды» (лабиринт №14-20, пчела 3).

**Тема 5.4.** Функции и процедуры.

*Теория.* Понятие процедур и функций.

*Практика.* Разработка дизайна игрового мира: создание ландшафта, текстур; размещение объектов и персонажей.

**Тема 5.5.** Математика. Переменные.

*Практика.* Выполнение заданий по теме «Переменные и математика» (художник 3, 4).

**Тема 5.6.** Отладка.

*Практика.* Выполнение заданий по теме «Отладка программ» (фермер 3, пчела 3).

**Тема 5.7.** Мини-проект: создание игры.

*Теория.* Понятие игрового дизайна.

*Практика.* Создание простой игры-лабиринт с использованием различных блоков.

**Тема 5.8.** Подведение итогов работы над модулем.

*Практика.* Самостоятельное выполнение задания (художник 5).

*Форма подведения итогов:* публичное представление результатов работы. Рефлексия.

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

### «Основы компьютерной грамотности»

Тема кейса	Форма занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал. Электронные источники	Техническое оснащение и расходный материал	Форма подведения итогов
Вводный модуль	Комбинированная	Командная работа. Психологические тренинги.	1. <a href="https://summercamp.ru/">https://summercamp.ru/</a> сайт, посвященный организации командной работы в детском коллективе. <a href="https://pedkopilka.ru/letnii-lager/treningi-v-lagere-dlja-detei.html">https://pedkopilka.ru/letnii-lager/treningi-v-lagere-dlja-detei.html</a> сайт с описанием и методологией проведения тренингов на знакомство и сплочение детского коллектива.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Презентационное оборудование.</li> <li>● Магнитно-маркерная доска.</li> <li>● Бумага, маркеры.</li> </ul>	Рефлексия
Модуль 1. Начало работы с компьютером.	Комбинированная	Объяснительно-иллюстративный.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <a href="http://www.modern-computer.ru/">http://www.modern-computer.ru/</a> - сайт «Современные компьютеры»</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ноутбуки с мышкой, наушниками и доступом к сети Интернет.</li> </ul>	Выполнение тематических заданий



		Метод проектов.	ные технологии для детей».	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Программное обеспечение: браузер «Google Chrome», «Mozilla Firefox» или «Яндекс Браузер».</li> <li>• Презентационное оборудование.</li> </ul>	
Модуль 2. Редакторы Word и PowerPoint	Комбинированная	Объяснительно-иллюстративный. Метод проектов.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="http://procomputer.su/program-obespechenie/173-kak-rabotat-v-wordpad">http://procomputer.su/program-obespechenie/173-kak-rabotat-v-wordpad</a> - сайт по работе с приложением WordPad.</li> <li>• <a href="http://www.school9.sakh.com/urok/paint/site.html">http://www.school9.sakh.com/urok/paint/site.html</a> - сайт по работе в графическом редакторе Paint.</li> <li>• Босова Л.Л. Учебник информатики. 5 класс. БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Компьютеры (ноутбуки) с монитором, клавиатурой и мышкой, и доступом к сети Интернет, на которых установлено следующее программное обеспечение: операционная система Windows (версия не ниже 7).</li> <li>• Презентационное оборудование.</li> </ul>	Защита проектов.
Модуль 3. Графический	Комбинированная	Объяснительно-иллюстративный.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса / Л.Л.Босова. – 5-е изд. – М.:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Компьютеры (ноутбуки) с монитором, клавиатурой и мышкой,</li> </ul>	Защита проектов.

редактор Paint		Метод проектов.	БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. – 192 с.: ил. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Босова Л.Л. Информатика: Рабочая тетрадь для 5 класса / Л.Л.Босова. – 5-е изд., испр. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 87 с.: ил.</li> </ul>	и доступом к сети Интернет, на которых установлено следующие программное обеспечение: операционная система Windows (версия не ниже 7). <ul style="list-style-type: none"> <li>• Презентационное оборудование.</li> </ul>	
Модуль 4. Основы работы в сети Интернет	Комбинированная	Объяснительно-иллюстративный. Метод проектов.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="http://www.razbiraeminternet.ru/about">http://www.razbiraeminternet.ru/about</a> - сайт проекта «Разбираем Интернет»</li> <li>• <a href="https://www.google.ru/safetycenter/">https://www.google.ru/safetycenter/</a> - сайт «Центр безопасности Google»</li> <li>• <a href="http://цифроваяграмотность.рф/">http://цифроваяграмотность.рф/</a> - сайт РОЦИТ - общественной организации, объединяющей активных интернет пользователей России</li> <li>• <a href="https://www.kaspersky.ru/resource-center/preemptive-">https://www.kaspersky.ru/resource-center/preemptive-</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Компьютеры (ноутбуки) с монитором, клавиатурой и мышкой, и доступом к сети Интернет, на которых установлено следующие программное обеспечение: операционная система Windows (версия не ниже 7), браузеры Google Chrome, Microsoft Edge, Яндекс.</li> <li>• Презентационное оборудование.</li> </ul>	Защита проектов.

			<p>safety/kids-online-safety - страница сайта Касперского о безопасности детей в Интернете</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="http://www.ligainternet.ru/">http://www.ligainternet.ru/</a> - сайт «Лига безопасного Интернета»</li> <li>• <a href="http://www.neumecka.ru/">http://www.neumecka.ru/</a> - бесплатные компьютерные курсы для начинающих под авторством И.Кривошеева</li> </ul>		
Модуль 5. Алгоритмы в программировании	Комбинированная	Объяснительно-иллюстративный. Метод проектов.	<p>1. <a href="https://yandexdataschool.ru/edu-process/courses/algorithms">https://yandexdataschool.ru/edu-process/courses/algorithms</a> - Видеолекции курса «Алгоритмы и структуры данных».</p> <p>2. <a href="https://gigabaza.ru/doc/64830.html">https://gigabaza.ru/doc/64830.html</a> статья Надежды Болсуновской «Тайм-менеджмент для школьников: методы, приемы, инструменты».</p> <p>3. <a href="https://infourok.ru/electronnoe-uchebnoe-">https://infourok.ru/electronnoe-uchebnoe-</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ноутбуки с мышкой, наушниками и доступом к сети Интернет.</li> <li>• Программное обеспечение: браузер «Google Chrome», «Mozilla Firefox» или «Яндекс Браузер», «code.org»</li> <li>• Презентационное оборудование.</li> </ul>	Выполнение тематических заданий

			<p><a href="http://posobie-po-kursu-osnovi-proektnoy-deyatelnosti-895795.html">posobie-po-kursu-osnovi-proektnoy-deyatelnosti-895795.html</a> электронное учебное пособие «Основы проектной деятельности».</p> <p>4. <a href="https://code.org/">https://code.org/</a> сайт с бесплатным доступом к заданиям и курсам по блочному программированию.</p>		
--	--	--	---	--	--

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ ИНФОРМАЦИИ

### использованных при написании программы:

1. <https://ped-kopilka.ru/letnii-lager/treningi-v-lagere-dlja-detei.html> сайт с описанием и методологией проведения тренингов на знакомство и сплочение детского коллектива.
2. <https://neznaika.info/extra/time/index.html> статья о тайм-менеджменте для детей и подростков.
3. Информатика. УМК для начальной школы [Электронный ресурс] : 3–4 классы. Методическое пособие для учителя / Авторы-составители: Г. Э. Курис, М. С. Цветкова. — Эл. изд. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. — 116 с.
4. <http://www.neumeika.ru/> - бесплатные компьютерные курсы для начинающих под авторством И.Кривошеева

### рекомендованных обучающимся:

1. <http://www.computer-museum.ru/technlgy/ji96071.htm> - Виртуальный компьютерный музей.
2. <https://www.kaspersky.ru/resource-center/preemptive-safety/kids-online-safety> - страница сайта Касперского о безопасности детей в Интернете.
3. <http://www.school9.sakh.com/urok/paint/site.html> - сайт по работе в графическом редакторе Paint.
4. <http://www.modern-computer.ru/> - сайт «Современные компьютерные технологии для детей».