

Принята  
решением педсовета  
от 31.08.15 протокол № 01

Утверждена  
приказом директора школы



от 31.08.15 № 68  
Соколова Н.Г. Соколова

Управление образования  
администрации Уренского муниципального района  
МБОУ «Б. Терсенская средняя общеобразовательная школа»  
Уренского муниципального района Нижегородской области

**Дополнительная общеобразовательная  
(общеразвивающая) программа**  
*«Проекты на основе ИКТ»*

*Возраст детей, на которых  
программа рассчитана: 11-12 лет*

*Срок реализации программы 2 года*

*Автор-составитель программы:  
Учитель информатики  
первой квалификационной категории  
педагог дополнительного образования  
Рехалов Игорь Леонидович*

д. Б. Терсень, 2015 год

## Пояснительная записка

Став учеником, ребенок попадает в среду учебной деятельности, требующей от него постоянной обратной связи с учителем. Она заключается в необходимости непрерывного предъявления полученных знаний с помощью приобретенных практических навыков уже не стихийно, интуитивно, а направленно.

Как наиболее полно «увидеть» результат мыслительной деятельности маленького ученика? Думается, что компьютер, информационные технологии позволяют это сделать полнее, быстрее, т. е. организовать обратную связь эффективнее, одновременно развивая не только познавательные, но и творческие возможности каждого ребенка в коллективном обучении. Учебная деятельность может быть представлена как синтез трех ее составляющих: чувственное восприятие нового знания, осмысление и накопление практического опыта в презентации своих решений. Именно качество построения этих взаимосвязанных составляющих определяет эффективность обучения младшего школьника. Сотрудничество с компьютером, ставшим на сегодня уже традиционным средством получения знаний, поможет значительно успешней достигнуть качественного процесса обучения.

Информационно-учебная деятельность детей основана на введении в процесс обучения средств новых информационных технологий наряду с тетрадью, ручкой, учебником, красками, клеем и пр. Однако нельзя не учитывать смещения акцентов при таком подходе к учебной деятельности. Если ранее главным акцентом в ней был аудиодialog детей с учителем, то в информационно-учебной деятельности огромное значение имеет визуальный диалог, а в мультимедиа обучении — аудиовизуальный, так как он составляет основу работы за компьютером. Овладение им требует времени. Как же использовать компьютер в самом начале обучения ребенка в школе, не затрачивая лишних усилий, не перегружая ребенка, давая ему простор для выражения своих идей в быстрой и компактной форме графической деятельности на компьютере?

Основными средствами предъявления результатов мыслительной деятельности дошкольника является рисунок и речь. В школе он овладевает письмом. Умение записать свое решение формируется практически на протяжении всего школьного обучения: от простейших записей, до формализованных, применяемых на любом предмете. При этом визуальные средства обратной связи в учебной деятельности являются вторичными. Однако развитие мышления неразрывно с эмоциональным развитием ребенка, формированием визуальных образов и средств коммуникации.

Основа информационной деятельности — визуально-сенсорная деятельность человека — стала на сегодня неотъемлемой частью учения, саморазвития человека.

Таким образом, визуально-сенсорный алфавит столь же необходим в познании, как и алфавит букв, математики, и ему тоже нужно учить с первых школьных дней. Визуально-сенсорная деятельность наиболее полно реализует связь «чувство—мышление—опыт», т. е. позволяет ребенку раскрыться в учении.

Предлагаемая программа «Проекты на основе ИКТ» предназначена для организации внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному и общекультурному направлениям развития личности. Программа предполагает ее реализацию в 5–6 классах основной школы. Компьютер, как инструмент деятельности, универсален, т. е. помогает творить в любой профессии. Деятельность на нем во многом связана с визуальными способностями человека. Умение видеть смысл в изобразительном диалоге на экране не дается само по себе, этому необходимо учиться. Таким образом, курс нацелен на решение не только основных учебных задач, но и на широкий круг задач вспомогательного характера: развитие смекалки, скоростных качеств визуального диалога с компьютером, развитие дизайнерского вкуса, воспитание ценностных позиций к культурному наследию, формирование начал эрудиции в вопросах визуальных искусств, расширение кругозора в области информационных технологий и новых визуальных устройств, воспитание стремления к эстетическим качествам в любом труде и уважения плодов чужого труда.

Данный курс преследует две цели:

1. сформировать информационную активность детей, т. е. готовность в любой момент приступить к информационной деятельности в учебной, познавательной, художественной и исследовательской деятельности в школе, дома, со сверстниками, а также в коллективе с младшими и старшими;
2. сформировать вкус к художественной деятельности и визуальную грамотность, т. е. умение и желание видеть и создавать красивое.

Курс обучения «Проекты на основе ИКТ» нацелен на эффективное формирование связей «чувство—мышление—опыт» в учебной деятельности детей, в единстве визуальной и сенсорной деятельности на основе использования средств новых информационных технологий.

В таком обучении компьютер выступает не как цель обучения, а как эффективное средство в развитии возможностей ребенка для успешности в учебной деятельности.

**Задачи**, которые решаются в процессе реализации программы:

*Образовательные:*

- Научить воспитанников пользоваться компьютерными программами;
- Научить ребят создавать и обрабатывать информацию с использованием графических программ.

*Воспитательные:*

- Формировать потребность в саморазвитии;
- Развивать культуру общения, навыки сотрудничества и взаимопомощи.

*Развивающие:*

- Развивать деловые качества: самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;
- Развивать у ребят навыки критического мышления.

*Знания и навыки, формируемые в ходе обучения:*

- Установка программного обеспечения и подключаемых модулей, необходимых для работы;
- Понятия о различных видах графики, графических форматах, области их применения и средствах обработки;
- Уверенное пользование программным продуктом.
- Грамотное использование инструментария, оптимизация работы на ПК;

Учебные задачи на уроках постижения особенностей визуального диалога с компьютером решаются средствами информационных технологий в среде графического редактора, с использованием библиотеки картинок, эмблем, с помощью простейших команд рисования.

В реализации дополнительной образовательной программы «Проекты на основе ИКТ» участвуют ребята 11-12 лет. Программа рассчитана **на 2 года обучения**. Занятия проводятся с режимом **1 раз в неделю**. Всего программа включает 74 часа на 2 года обучения, включая 4 часа (по 2 часа в год) промежуточной аттестации.

Данная программа дает детям возможность самостоятельно вести компьютерный диалог, а также решать учебные задачи: формировать основные понятия и навыки по ведению компьютерного диалога для дальнейшего обучения предмету «Информатика» и информационным технологиям в школе.

## **Планируемые результаты изучения учебного курса**

### ***Регулятивные универсальные учебные действия***

*Обучающийся научится:*

- целеполаганию, включая постановку новых целей, преобразование практической задачи в познавательную;
- самостоятельно анализировать условия достижения цели на основе учета выделенных учителем ориентиров действия в новом учебном материале;
- планировать пути достижения целей;
- уметь самостоятельно контролировать свое время и управлять им.

### ***Коммуникативные универсальные учебные действия***

*Обучающийся научится:*

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию не враждебным для оппонентов образом;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;

- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.

### ***Познавательные универсальные учебные действия***

*Обучающийся научится:*

- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- давать определение понятиям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- осуществлять логическую операцию установления родовидовых отношений, ограничение понятия;
- обобщать понятия — осуществлять логическую операцию перехода от видовых признаков к родовому понятию, от понятия с меньшим объемом к понятию с большим объемом;
- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей.

### **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения конкретного учебного курса**

В ходе изучения курса в основном формируются и получают развитие **метапредметные результаты**, такие как:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

Вместе с тем вносится существенный вклад в развитие **личностных результатов**, таких как формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

В части развития **предметных результатов** наибольшее влияние изучение курса оказывает на формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами.

## **Учебный план**

Разделы программы	1 год обучения		2 год обучения		Общее кол-во часов
	всего	в т.ч. практ.	всего	в т.ч. практ.	
Вводное занятие	1		1		2
Простейший плоский конструктор	3	2	-		3
Геометрические головоломки	2	1	-		2
Объемный конструктор	5	4	-		5
Растровая графика	4	3	-		4
Графические игры	8	8	-		8
Задача о четырех красках	2	2	-		2
Лексические игры	9	8	-		9

Состав компьютера	-		1		1
Компьютерная графика	-		1		1
Рисуем в графическом редакторе.	-		4	3	4
Работа в графическом редакторе	-		4	3	4
Палитра графического редактора	-		2	1	2
Редактируем рисунки в графическом редакторе	-		2	1	2
Конструирование	-		4	3	4
Конструирование буквицы.	-		3	2	3
Верстка компьютерной презентации	-		3	2	3
Диагональное рисование	-		2	1	2
Конструирование шуточного комикса	-		2	1	2
Знакомимся с текстовым редактором	-		2	1	2
Самостоятельная работа	-		2	1	2
Промежуточная аттестация	3		3		6
Заключительное занятие	1		1		2
Итого	37	28	37	19	74

## КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК дополнительной программы "Проекты на основе ИКТ"

Год обучения	сентябрь				октябрь				ноябрь				декабрь				январь				февраль				март				апрель				май								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37				
07.09 – 12.09																																									
14.09 – 19.09																																									
21.09 – 26.09																																									
28.09 – 03.10																																									
05.10 – 10.10																																									
12.10 – 17.10																																									
19.10 – 24.10																																									
26.10 – 31.10																																									
02.11 – 07.11																																									
09.11 – 14.11																																									
16.11 – 21.11																																									
23.11 – 28.11																																									
30.11 – 05.12																																									
07.12 – 12.12																																									
14.12 – 19.12																																									
21.12 – 26.12																																									
28.12 – 02.01																																									
11.01 – 16.01																																									
18.01 – 23.01																																									
25.01 – 30.01																																									
01.02 – 06.02																																									
08.02 – 13.02																																									
15.02 – 20.02																																									
22.02 – 27.02																																									
29.02 – 05.03																																									
07.03 – 12.03																																									
14.03 – 19.03																																									
21.03 – 26.03																																									
28.03 – 02.04																																									
04.04 – 09.04																																									
11.04 – 16.04																																									
18.04 – 23.04																																									
25.04 – 30.04																																									
02.05 – 07.05																																									
09.05 – 14.05																																									
16.05 – 21.05																																									
23.05 – 28.05																																									
Всего учебных недель / часов																																						37	Всего часов по программе		
1 год обучения																																						5	30	2	
2 год обучения																																						5	20	2	

**Рабочая программа (учебно-тематический план)  
1 год обучения**

№ п/п	Тема	Кол-во часов			Приемы и методы организации учебно- воспитательного процесса	Дидактический материал техническое оснащение занятий	Форма подведения итогов
		Всего	Теория	Практика			
1	Вводное занятие	1	1	-	Объяснение, наглядный, репродуктивный.	План инструктажа, оснащение компьютерного класса.	Устный опрос
2	Простейший плоский конструктор	3	1	2	Объяснение, наглядный, практический.	Оснащение компьютерного класса.	Устный опрос, демонстрация практических навыков
3	Геометрические головоломки	2	1	1	Объяснение, наглядный, практический.	Оснащение компьютерного класса.	Игра
4	Объемный конструктор	5	1	4	Объяснение, наглядный, практический.	Оснащение компьютерного класса, бумага, карандаш простой, линейка, клей, ножницы.	Демонстрация практических навыков, игра
5	Растровая графика	4	1	3	Объяснение, наглядный, практический.	Оснащение компьютерного класса.	Устный опрос, демонстрация практических навыков
6	Графические игры	8	-	8	Объяснение, наглядный, практический.	Оснащение компьютерного класса.	Игра

7	Задача о четырех красках	2	-	2	Объяснение, наглядный, практический.	Оснащение компьютерного класса, бумага, карандаш простой, линейка, клей, ножницы.	Демонстрация практических навыков, игра
8	Лексические игры	8	-	8	Объяснение, наглядный, практический.	Оснащение компьютерного класса.	Игра
9	Заключительное занятие	1	1	-	Объяснение, наглядный, репродуктивный.	План. Оснащение компьютерного класса.	Устный опрос, демонстрация практических навыков.
<b>Итого</b>		<b>34</b>	<b>5</b>	<b>29</b>			



## Содержание программы 1 год обучения

- 1. Вводное занятие**  
Правила техники безопасности. Знакомство с курсом обучения.
- 2. Простейший плоский конструктор**  
Что такое андроиды и когда они появились. Робот Чертежник. Плетение. Плоский конструктор.
- 3. Геометрические головоломки**  
Китайский танграм. Геометрическая сказка «Чудеса старика Хоттабыча».
- 4. Объемный конструктор**  
Объемные тела из листа бумаги. Компьютерная карта «Куб, цилиндр, конус». Моделирование одежды из плоских геометрических модулей. Моделирование одежды для кукол. Деловая игра «Художник-модельер».
- 5. Растровая графика**  
Растр. Точечная мозаика. Вышивка. Построение в среде графического редактора.
- 6. Графические игры**  
Точка — герой игры. Игра «Сыщики и воры». Игра «Клады и пираты». Игра «Путешествие по Кремлю». Игры-лабиринты на литературном материале. Сказка-лабиринт «Новые приключения Буратино».
- 7. Задача о четырех красках**  
Задача о раскрашивании. Карта для раскрашивания.
- 8. Лексические игры**  
Игра в «балду». Шифраторы и ребусы. Шарады. Игра «Набери слова». Игра «Куча мала». Игра «Составь кроссворд». Игра «Метаграммы». Лексическая игра «Московия».
- 9. Заключительное занятие**  
Подведение итогов за год.

**Рабочая программа (Учебно-тематический план)  
2 год обучения**

№ п/п	Тема	Кол-во часов			Приемы и методы организации учебно- воспитательного процесса	Дидактический материал техническое оснащение занятий	и Форма подведения итогов
		Всего	Теория	Практика			
1	Вводное занятие	1	1	-	Объяснение, наглядный, репродуктивный.	План инструктажа, оснащение компьютерного класса.	Устный опрос
2	Состав компьютера	1	1	-	Объяснение, наглядный, практический.	Оснащение компьютерного класса.	Устный опрос, беседа
3	Компьютерная графика	1	1	-	Объяснение, наглядный, практический.	Оснащение компьютерного класса.	Устный опрос, беседа
4	Рисуем в графическом редакторе.	4	1	3	Объяснение, наглядный, практический.	Оснащение компьютерного класса.	Распечатка. Фотосъемка готовых работ детей. Вернисаж рисунков: «Дождь идет», «О спорт, ты — мир», «Цветик- семицветик», «Тарелочка с золотым яблочком», «Хлеб- соль»
5	Работа в графическом	4	1	3	Объяснение,	Оснащение	Распечатка.

	редакторе				наглядный, практический.	компьютерного класса.	Вернисаж компьютерных работ.
6	Палитра графического редактора	2	1	1	Объяснение, наглядный, практический.	Оснащение компьютерного класса.	Калейдоскоп рисунков, фотосъемка
7	Редактируем рисунки в графическом редакторе	2	1	1	Объяснение, наглядный, практический.	Оснащение компьютерного класса,	Распечатка.
8	Конструирование	4	1	3	Объяснение, наглядный, практический.	Оснащение компьютерного класса.	Распечатка. Выставка работ
9	Конструирование буквицы.	3	1	2	Объяснение, наглядный, практический.	Оснащение компьютерного класса,	Распечатка. Путешествие в зимнее царство кружевниц с помощью видеофильма
10	Верстка компьютерной презентации	3	1	2	Объяснение, наглядный, практический.	Оснащение компьютерного класса,	Распечатка. Верстка видеофильма «Плоды земли» с зарисовками фрагментов уроков, интервью.
11	Диагональное рисование	2	1	1	Объяснение, наглядный, практический.	Оснащение компьютерного класса,	Фотосъемка объемных детских поделок. Выставка работ.
12	Конструирование шуточного комикса	2	1	1	Объяснение, наглядный, практический.	Оснащение компьютерного класса,	Выставка работ

13	Знакомимся с текстовым редактором	2	1	1	Объяснение, наглядный, практический.	Оснащение компьютерного класса,	Демонстрация практических навыков.
14	Самостоятельная работа	2	1	1	Объяснение, наглядный, практический.	Оснащение компьютерного класса,	Презентация проекта и видеофильма.
15	Заключительное занятие	1	1	-	Объяснение, наглядный, репродуктивный.	План. Оснащение компьютерного класса.	Устный опрос, демонстрация практических навыков.
<b>Итого</b>		<b>34</b>	<b>15</b>	<b>19</b>			

## Содержание программы 2 год обучения

### **1. Вводное занятие.**

Правила техники безопасности. Знакомство с курсом обучения

### **2. Состав компьютера.**

Состав компьютера: системный блок, клавиатура, мышь, монитор, принтер.

Компьютерная программа. Компьютерный Рабочий стол: вид, доступ, диалог.

### **3. Компьютерная графика.**

Компьютерная графика. Понятие программы, предназначенной для рисования. Графический редактор. Деловая игра «Компьютер-художник»: знакомство с меню инструментов и меню палитры среды графического редактора. Энциклопедия живописи в сети Интернет.

### **4. Рисуем в графическом редакторе.**

Геометрические примитивы (заготовки) рисования инструментами «карандаш» и «форма»: отрезок (линейка), кривая линия (лекало), круг, дуга. Рисование с помощью прямых и кривых. Рисование тематической композиции из кругов, овалов, дуг.

### **5. Работа в графическом редакторе.**

Команды: Вырезать, Копировать, Вставить. Команды: Растянуть, Сжать. Команда: Отразить. Команда: Повернуть. Конструирование аппликационного рисунка с помощью преобразований геометрических примитивов («Калейдоскоп», «Витраж»). Роспись красками по компьютерной модели.

### **6. Палитра графического редактора.**

Палитра экрана. Палитра графического редактора. Краска и фактура. Пиксель. Опыт с увеличительным стеклом. Инструмент графического редактора «Масштаб». Рисование точечного макета для поделки. Распечатка макета. Заполнение точек цветным материалом.

### **7. Редактируем рисунки в графическом редакторе.**

Компьютерное путешествие в Гжель и Хохлому — на родину русских мастеров. Работа в среде графического редактора: выделение фрагмента рисунка, копирование фрагмента, перемещение и установка на поле экрана, поворот и отображение. Выполнение узора для выбранных рисунков (верстка узора путем копирования и преобразования фрагмента) в среде графического редактора.

### **8. Конструирование.**

Плакат, театральная декорация на слайдах. Диaproектор. Видеоролик на компьютере: зарисовка, фрагмент спектакля. Конструирование больших форм. Плакат, афиша, реклама. Конструирование декорации к сказке на компьютере. Рисование открытки-агитатора. Рисование почтовой марки, посвященной событию. Подбор заготовок картинок из компьютерной графической библиотеки для плаката «Мы дети твои, Земля», «Берегите лес от огня».

### **9. Конструирование буквицы.**

Шрифты. Размер, вид и начертание шрифта. Библиотека шрифтов на компьютере. Буквица. Понятие. Коллекция буквиц в компьютерной библиотеке рисунков. Конструирование буквицы. Копирование фрагментов орнамента.

### **10. Верстка компьютерной презентации.**

Рисование трафарета для набивки «ситцев» и «обоев» — рисунок в среде графического редактора. Верстка компьютерной презентации по фотоматериалам. Трехмерное изображение.

### **11. Диагональное рисование.**

Путешествие по картинным галереям с помощью Интернета. Эскизное рисование перспективы в графическом редакторе; (диагональное рисование). Рисунок «Куб». Компьютерное путешествие в Сергиев Пасад, Вятку — на родину мастеров игрушки.

**12. Конструирование шуточного комикса.**

Компьютерная библиотека карикатур. Конструирование шуточного комикса «Наш класс» с помощью вставки и копирования картинок-карикатур.

**13. Знакомимся с текстовым редактором.**

Распознавание пиктограмм Рабочего стола компьютера, инструментов меню текстового редактора. Просмотр библиотеки эмблем и символов, обозначающих различные виды профессий. Выявление общих подходов к конструированию рисунка.

**14. Самостоятельная работа.**

Самостоятельная работа с компакт-диск. Поиск информации в Интернете. Подготовка мини-экскурсии на компьютере «Художники-абстракционисты Малевич и Кандинский». Подготовка доклада на тему «Рисование без формы». Рисунок настроения. Абстракция.

**15. Заключительное занятие.**

Подведение итогов за год.

## Оценочные материалы

### 1 год обучения

#### 1. Теоретические знания

Низкий: ответ неполный и несвязный, допущенные ошибки не исправлены.

Средний: ответ полный и правильный, но при этом допущены ошибки, исправленные по просьбе преподавателя.

Высокий: ответ полный и правильный, материал излагается в определенной логической последовательности, ответ самостоятельный.

#### 2. Практические умения

Низкий: работа выполнена не полностью, допущенные ошибки не исправлены.

Средний: работа выполнена правильно, допущенные ошибки исправлены самостоятельно по просьбе преподавателя.

Высокий: работа выполнена полностью, правильно, по плану с учетом техники безопасности; сделаны правильные выводы.

### 2 год обучения

#### 1. Теоретические знания

Низкий: ответ неполный и несвязный, допущенные ошибки не исправлены.

Средний: ответ полный и правильный, но при этом допущены ошибки, исправленные по просьбе преподавателя.

Высокий: ответ полный и правильный, материал излагается в определенной логической последовательности, ответ самостоятельный.

#### 2. Практические умения

Низкий: работа выполнена не полностью, допущенные ошибки не исправлены.

Средний: работа выполнена правильно, допущенные ошибки исправлены самостоятельно по просьбе преподавателя, не активное участие в выставках работ.

Высокий: работа выполнена полностью, правильно, по плану с учетом техники безопасности; сделаны правильные выводы, активное участие в выставках работ.

## Материально-техническое обеспечение программы

**Методические материалы** для практических работ представлены в учебных пособиях *Цветковой М. С.* Информатика: практические задания на основе информационных технологий для 3-4 классов и *Цветковой М. С., Маслениковой О. Н.* Практические задания с использованием информационных технологий для 5-6 классов;

### Аппаратные средства

- **Персональный компьютер** – универсальное устройство обработки информации; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает учащемуся мультимедиа-возможности.
- **Проектор**, подсоединяемый к компьютеру (видеомагнитофону); технологический элемент новой грамотности – радикально повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всему классу, эффективность организационных и административных выступлений.
- **Интерактивная доска** – повышает уровень наглядности в работе учителя и ученика; качественно изменяет методику ведения отдельных уроков.
- **Принтер** – позволяет фиксировать информацию на бумаге.
- **Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети** – обеспечивает работу локальной сети, даёт доступ к российским и мировым информационным ресурсам, позволяет вести электронную переписку.

- **Устройства вывода звуковой информации** – аудиоколонки и наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией, громкоговорители для озвучивания всего класса.
- **Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами** – клавиатура и мышь.

**Технические средства обучения:**

- классная доска с набором магнитов для крепления таблиц, постеров и картинок;
- мультимедийный проектор;
- персональный компьютер для учителя;
- персональный переносной компьютер для учащихся (8 шт.)

**Оборудование класса:**

- ученические столы с комплектом стульев;
- стол учительский;
- шкафы для хранения учебников, дидактических материалов, пособий и пр.;



## Список литературы

### **1. Нормативно-правовые документы**

1. Конвенция ООН «О правах ребенка» (от 20 ноября 1989г.)
2. Конституция Российской Федерации принята 12 декабря 1993 г. (с изменениями)
3. Федеральный закон №273 «Об образовании в Российской Федерации»
4. Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. N 1008 "Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
6. Национальная образовательная инициатива «Наша новая школа».
7. Утверждена приказом Президента РФ от 04.02.2010 г. № 271
8. Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2013-2020 годы. Утверждена распоряжением Правительства РФ от 22.11.2012 г. № 2148-р
9. Федеральная целевая программа развития образования на 2011 – 2015 годы. Утверждена распоряжением Правительства РФ от 07.02. 2011 г. № 163-р
10. САНПИН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от.04.07.2014 № 41
11. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 октября 2013 г. N 544н г. Москва "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)
12. Государственная программа « Развития образования Нижегородской области на 2014-2016 годы и на период до 2020 года»;
13. Муниципальная программа «Развития образования Уренского района на 2014-2016 годы»;
14. Положение о дополнительном образовании в МБОУ «Б.Терсенской СОШ» Уренского муниципального района Нижегородской области.
15. Должностная инструкция педагога дополнительного образования.

### **2. Учебно-методическая литература**

1. *Цветкова М.С.* Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015 г..
2. *Цветкова М. С.* Информатика: практические задания на основе информационных технологий для 3-4 классов. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013 г.
3. *Цветкова М. С, Масленникова О. Н.* Практические задания с использованием информационных технологий для 5-6 классов: Практикум — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний 2007 г.