

Министерство образования и науки Республики Бурятия

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования  
«Бабушкинский Дом детского творчества»

Утверждаю:  
Директор МАУ ДО «Бабушкинский  
ДДТ»  
Ю.А.Лагерева  
Приказ № 19 от «01» сентября 2022 г.



Принята на заседании  
педагогического совета  
от «01 » сентября 2022 г.,  
протокол № 3

Дополнительная общеобразовательная  
(общеразвивающая) программа

Направленность: художественная  
Мультипликация

Возраст учащихся: 7-14 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор - составитель:  
Новицкая Татьяна Сергеевна, педагог  
дополнительного образования

г. Бабушкин, 2022

## **І. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

### **1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы (общий 1.1. Пояснительная записка**

#### **Нормативные правовые основы разработки ДООП:**

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р).
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи""
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и безвредности для человека факторов среды обитания" (вместе с "СанПиН 1.2.3685-21. Санитарные правила и нормы...") (Зарегистрировано в Минюсте России 29.01.2021 N 62296)
- Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
- Положение о дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программе МАУ ДО «Бабушкинский ДДТ» (приказ муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Бабушкинский Дом детского творчества» МО «Кабанский район» Республики Бурятия № 23 от 31.08.2018г.

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультипликация», программа художественной направленности, как вид детского творчества, существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали по данному увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес у детей и взрослых.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения.

Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих, в том числе и для детей.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону. Анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Но дети не задумываются об этом. Они просто очень любят мультфильмы!

Программа «Мультстудия» является модифицированной, имеет художественную направленность, разработана на основе авторской дополнительной образовательной программы «Волшебный мир мультфильмов» Мартыановой О.Н. Программа рассчитана на детей, желающих заниматься мультипликацией. На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных, компьютерных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

### **Новизна программы**

Новизна данной программы заключается в следующем:

- освоение учащимися навыков использования средств информационных технологий, вовлекая учащихся в творческую работу, в ходе которой развивается личность ребенка, творческий подход, формируется информационная культура;
- содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма;
- включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной деятельности с использованием мультимедийных технологий и технической деятельности (работа с цифровой аппаратурой);
- применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных кино, слайд – фильмов, а также практической деятельности с использованием технических средств.

### **Актуальность**

Современные условия диктуют и новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Искусство анимации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Занятия в детской мультипликационной студии помогут ребятам реализовать свои творческие замыслы. Здесь ребята смогут попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника и т.д. Под руководством педагогов дети придумывают сюжеты сказок, рисуют и оживляют персонажей с помощью различных анимационных программ. Таким образом, работа детской студии мультипликации способствует развитию творческой активности учащихся.

Программа «Мультстудия» построена с учётом эмоциональной отзывчивости детей, любознательности и способности овладевать определёнными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области компьютерных технологий.

**Педагогическая целесообразность** изучения программы «Мультстудия» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление, формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

При разработке программы учитывались возрастные и психологические особенности учащихся, разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятии, внимании, памяти, мышлении, моторике и т. п.

**Отличительная особенность программы** состоит в том, что, постигая азы анимации и мультипликации, дети приобретают навыки работы с различными мультимедиа приложениями, знакомятся с различными профессиями (художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др.) и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь при создании медиапродукта.

Программа позволяет учитывать индивидуально-личностные особенности ребенка, учитывать особенности его развития и выстраивать образовательный процесс с полным учетом этих особенностей. Базируется на идеях педагогики сотрудничества, личностно-ориентированного обучения и проектной деятельности.

Особенность данной программы – внесение элемента творчества в процесс освоения сугубо технического предмета. Это позволяет с лёгкостью и интересом заниматься детям, давая возможность самому ребёнку познавать новую прикладную программу. Педагог направляет его действия, побуждаем заниматься самообразованием и в будущем.

### **Возраст детей**

Программа рассчитана на детей от 7 до 14 лет, возможна реализация программы для учащихся с ограниченными возможностями здоровья.

### **Срок реализации программы**

Программа рассчитана на 1 год обучения, 144 часа в год.

### **Формы и режим занятий**

**Форма обучения** – очная. Организация занятий по разновозрастным группам, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Для успешной реализации программы необходимо наличие индивидуальных компьютеров для возможности индивидуальной работы каждого ученика. Для эффективности выполнения данной программы группы состоят из 12-15 человек. Группа формируется без предварительного отбора.

Программа успешно осваивается путем использования элементов игры, использованием межпредметного материала, чередованием теоретической и практической работ, использованием интерактивных форм обучения и т.д.

**Режим занятий** - проводятся 2 часа в неделю по 2 академическому часу, 144 часа в год.

**Уровень программы - базовый.**

## **1.2. Цель, задачи, ожидаемые результаты**

**Цель программы** - развитие творческой деятельности детей в процессе создания собственного медиапродукта (мультфильма).

### **Задачи программы:**

#### **Обучающие:**

- научить навыкам работы с различными мультимедиа приложениями;
- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов, планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- сформировать у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни в условиях технологически развитого общества.

#### **Развивающие:**

- развивать пространственное воображение, логическое, визуальное и творческое мышление;
- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

#### **Воспитательные:**

- воспитывать интерес к компьютерной графике, анимации, мультипликации, готовности к саморазвитию;
- воспитывать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
- воспитывать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества, толерантность и т.д.).

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

По окончании курса учащиеся будут:

- знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности;
- знать основы работы программы Windows;
- уметь строить изображение с помощью графического редактора Paint;
- уметь конструировать различные объекты на экране монитора;
- уметь самостоятельно составить алгоритм для определенной ситуации;

- уметь работать с информацией в сети Интернет;
- подготовить презентацию;
- уметь создавать простейший анимированный мультфильм;
- уметь форматировать фото и видеосюжеты;
- уметь самостоятельно выполнить на компьютере простое задание, используя основные функции инструментальных программных средств, прикладных программ.

Для выявления результатов используются беседа, опрос, наблюдение, открытые занятия, диагностика, тестирование, защита творческих работ.

**Формы подведения итогов реализации образовательной программы:**

- устный контроль;
- лабораторно-практический контроль (компьютерный практикум, творческие задания, проекты);
- защита творческих проектов на научно-практических конференциях;
- контрольное тестирование;

Учитывается участие учащихся в конкурсах, научно-практических конференциях, фестивалях, олимпиадах.

**1.3. Содержание программы  
Учебно-тематический план**

№	Наименование темы	Количество часов	В том числе		Формы аттестации/контроля
			теория	практика	
1	Вводное занятие «Встреча друзей». Знакомство с компьютером.	1	1	-	Опрос
2	С компьютером на «Ты». ОС Windows.	10	2	6	Тестирование
3	Графический редактор Paint	12	2	10	Компьютерный практикум
4	Сеть Интернет.	4	2	2	Опрос
5	Основы работы в MicrosoftOfficePowerPoint.	10	4	6	Компьютерный практикум
6	Работа над творческим проектом.	10	-	10	Творческое задание
7	История создания детской анимации.	1	1	-	Опрос
8	Обзор программ для видео обработки	1	1	-	Тестирование

9	Видеоредактор Sony Vegas Pro	12	2	10	Компьютерный практикум
10	Видеоредактор OpenShot	12	2	10	Компьютерный практикум
11	Работа с фотоаппаратом. Фотосъемка кадров мультфильма.	5	2	3	Творческое задание
12	Работа со звуком.	9	2	7	Творческое задание
13	Работа над творческими проектами. Авторский мультфильм в стиле StopMotion.	40	2	38	Творческое задание
14	Защита творческих проектов.	6	-	6	Творческое задание
15	Съемка видеоролика про объединение «Мультстудия»	4	-	4	Проект
16	Итоговое занятие.	1	-	1	Контрольное тестирование
17	Резерв. Участие в конкурсах. День объединения	6	-	6	
	<b>ИТОГО:</b>	<b>144</b>	<b>25</b>	<b>119</b>	

### Содержание учебного плана

<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Количество занятий</i>	<i>Краткое содержание</i>
1.	Вводное занятие «Встреча друзей». Знакомство с компьютером.	0,5	Знакомство с учащимися. Правила поведения в компьютерном классе. Правила пожарной безопасности. Основные виды упражнения для глаз, физические упражнения после работы на компьютере.
2.	С компьютером на «Ты». ОС Windows.	5	Основы работы с Windows. Элементы интерфейса. Рабочий стол Windows. Операции с файлами и папками.
3.	Графический редактор Paint.	6	Основы работы, предназначение программы. Внешний вид. Панель инструментов, палитра. Основные операции. Основные инструменты. Работа с цветом. Рисование основных фигур. Работа с текстом.

			Сохранение и загрузка изображений. Основы техники редактирования графики в Paint. Масштаб. Дополнительные возможности графического редактора.
4.	Сеть Интернет.	2	Понятие адреса в Интернете. Правила Интернет-этикета. Поисковые системы. Поиск информации.
5.	Основы работы в Microsoft Office PowerPoint.	5	Предназначение, основы работы. Форматирование презентации. Понятие слайда. Настройка анимации. Настройка показа презентации. Создание демонстрационного файла. Графические возможности.
6.	Работа над творческим проектом.	5	Создание творческого проекта на выбранную тему.
7.	История создания детской анимации.	0,5	Викторина «Путешествие в историю детской анимации». Знакомство с видами мультипликационных фильмов. Мультфильм в стиле StopMotion в разных технологиях (кукольная анимация, пластилиновая анимация, силуэтная и коллажная анимация, компьютерная анимация, электронная анимация, техника порошка)
8.	Обзор программа для видео обработки	0,5	Обзор существующих программа для видео обработки. Возможности, преимущества, цена.
9.	Видеоредактор Sony Vegas Pro	6	Назначение. Возможности. Инструменты. Запись видео. Монтаж фильма. Сохранение фильма на компьютере.
10.	Видеоредактор OpenShot	6	Назначение. Возможности. Инструменты. Запись видео. Монтаж фильма. Сохранение фильма на компьютере
11.	Работа с фотоаппаратом. Фотосъемка кадров мультфильма.	2,5	История создания фотографии. Познавательная викторина по истории фотографии. Устройство фотокамеры. Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фотосъемки. Основные возможности программы MicrosoftOfficePictureManager.

12.	Работа со звуком.	4,5	Запись звука и музыки. Редактирование музыки и звука. Ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео. Знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п. Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.
13.	Работа над творческим проектом. Авторский мультфильм в стиле StopMotion.	20	Подбор материала к своему мультфильму на выбранную тему. Составление сценария. Герои мультфильма. Декорации для мультфильма. Покадровая съемка мультфильма. Монтаж мультфильма в программе Windows MovieMaker.
14.	Защита творческих проектов	3	Защита учащимися своих творческих проектов (созданных медиапродуктов – мультфильмов)
15.	Съемка видеоролика про объединение «Мультстудия»	2	Съемка видеоролика про объединение «Мультстудия». Монтаж ролика с использованием различных мультимедиа технологий.
16.	Итоговое занятие	1	Подведение итогов за год
17.	Резерв.	3	День объединения. Участие в конкурсах. Проведение праздничных программ, лекций, бесед, посещение выставок и внутрицентровских воспитательных мероприятий.
	Итого	72	

## 2. Комплекс организационно - педагогических условий

### 2.1. Календарный учебный график

Количество учебных недель	36
Количество учебных дней	183
Продолжительность каникул	С 01.06.2022 по 31.05.2022
Дата начала и окончания учебного года	С 07.09.2021 по 28.05.2021
Сроки промежуточной аттестации	Декабрь 2021
Сроки итоговой аттестации	Май 2022

## 2.2. Условия реализации программы

### Материально-техническое обеспечение

Организационные условия, позволяющие реализовать содержание учебного курса, предполагают наличие специального учебного кабинета площадью 30 кв.м., 13,2 кв.м. подсобные помещения, а так же:

1. Интерактивная панель;
2. Ноутбуки;
3. Звуковая колонка;
4. Фотоаппарат;
5. Штатив для цифрового аппарата;
6. Видеокамера;
7. Диктофон или микрофон, подключенного к компьютеру, для записи голоса;
8. Комплект светового оборудования;
9. Стол, кресло для преподавателя;
10. Столы и стулья ученические.

А так же принтер, сканер, флеш- накопители для хранения материалов.

### Информационное обеспечение:

1. Операционная система Windows;
2. Полный пакет офисных приложений MicrosoftOffice;
3. Антивирусная программа Dr.Web;
4. Точка доступа в интернет;
5. Обучающие детские игры;
6. Графические редакторы;
7. Видео редакторы;
8. Учебно-методический комплект (УМК) по информатике и ИКТ для начальной школы (<http://school-cjllktion/edu/ru>).

### Кадровое обеспечение

Реализация программы обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими среднее профессиональное образование и высшее образование, соответствующее направленности дополнительной общеобразовательной программы.

### 2.3.Формы аттестации:

- устный контроль;
- лабораторно-практический контроль (компьютерный практикум, творческие задания, проекты);
- защита творческих проектов;

Учитывается участие учащихся в конкурсах, научно-практических конференциях, фестивалях, олимпиадах.

## 2.4. Оценочные материалы

Диагностика определения интенсивности познавательной потребности (по В.С. Юркевич).

Цель: определение чувствительности к новизне и любознательности

Подготовительный этап. «Ребята, вы целый год проучились в нашем объединении. За это время мы с вами наблюдали друг за другом, вас проверяли в школе учителя и дома родители. Сегодня я хочу предложить вам определить вашу познавательную потребность. Давайте вспомним, чем мы занимались на занятиях и подумаем, зачем дети ходят в кружки? Сейчас мы определим, любите ли вы узнавать новое. Для этого я подготовила специальные вопросы. Они записаны в табличке. Ваша задача представить ситуацию, о которой я говорю и правдиво ответить на вопрос. Возьмите линейки и откройте только первую строчку....»

№п/п	Варианты ответов		
1	а	б	в
2	а	б	в
3	а	б	в
4	а	б	в
5	а	б	в
Итог:			

Вопросы:

1. Как часто вы, не отрываясь (час – полтора), занимаетесь какой-нибудь умственной работой?

- а) часто;
- б) иногда;
- в) очень редко.

2. Что вы предпочитаете, когда вам задан трудный вопрос «на сообразительность»?

- а) помучаюсь, но сам найду ответ;
- б) когда как;
- в) попрошу подсказать мне взрослых

3. Много ли вы читаете дополнительной литературы?

- а) постоянно много;
- б) иногда много, иногда ничего не читаю;
- в) мало или совсем ничего не читаю.

4. Насколько эмоционально каждый из вас относится к интересному для вас занятию, связанному с умственной работой?

- а) очень эмоционально;
- б) когда как;
- в) эмоции ярко не выражены.

5. Часто ли вы задаете вопросы?

- а) часто;
- б) не очень
- в) очень редко.

- Подсчитайте количество ответов а, б, в. Занесем их в графу «Итог:»

Ответы	Количество ответов	Всего по группе
а	2+3+4+....=	
б		
в		

Ответы «а» свидетельствуют о высокой степени выраженности познавательной потребности, ответы «б» - об умеренной, ответы «в» - о низкой познавательной потребности.

### **Методика выявления характера атрибуции успеха/неуспеха. (Рефлексивная оценка – каузальная атрибуция неуспеха).**

Цель: выявление адекватности понимания учащимся причин успеха/неуспеха в деятельности.

Оцениваемые УУД: личностное действие самооценивания (самоопределения), регулятивное действие оценивания результата учебной деятельности.

Возрастная группа: ступень дошкольного образования (6,5 – 7 лет)

Форма оценивания: индивидуальная беседа.

Для начальной ступени образования:

Форма: фронтальный письменный опрос.

«Бывает так, что ты рисуешь, лепишь или складываешь из конструктора и у тебя не получается?»

При утвердительном ответе – А как ты думаешь, почему у тебя не всегда получается?

При отрицательном ответе – можно сделать вывод о низкой рефлексии или некритичной оценке.

Вопрос: Какие задания ты любишь - трудные или легкие?

При ответе – «у меня всегда получается» прекращаем опрос.

Критерии оценивания:

Ответы:

Каузальная атрибуция «Усилия» – не старался, бросил, надо учиться, надо попросить, чтобы объяснили, помогли и пр

«Объективная трудность задачи» – очень трудная, сложная, не для детей, для старших и т.д.

«Способности» – не умею, у меня всегда не получается

. «Везение» – просто не получилось., потом (в другой раз получится), не знаю почему, случайно.

Уровни:

1 - ребенок ссылается на способности, везение.

2 – ссылается на объективную трудность и на недостаточность усилий.

3 – ссылается на недостаточность усилий.

**«Левая и правая стороны» (Пиаже, 1997).**

Оцениваемые УУД: действия, направленные на учет позиции собеседника (партнера)

Возраст: дошкольная ступень (6,5 – 7 лет)

Форма (ситуация оценивания): индивидуальное обследование ребенка

Метод оценивания: беседа

Описание задания: ребенку, сидящему перед ведущим обследование взрослым, задают вопросы, на которые он должен ответить как словесно, так и в форме действия.

Материал: два хорошо знакомых детям (чтобы не привлекать их внимание) предмета, например, монета и карандаш.

Инструкция: 1. «Покажи мне свою правую руку. Левую. Покажи мне правую ногу. Левую».

2. «Покажи мне мою левую руку. Правую. Покажи мне мою левую ногу. Правую. [Эти вопросы ставятся взрослым, сидящим или стоящим лицом к лицу с ребенком.]» Вариант: два ребенка ставятся спиной друг к другу. «Не оборачиваясь, покажи левую руку одноклассника. Правую. Дотронься до его (ее) левой ноги. Правой.

3. «[На столе перед ребенком монета и карандаш: монета с левой стороны от карандаша по отношению к ребенку.] Карандаш слева или справа? А монета?»

4. «[Ребенок сидит напротив взрослого, у которого в правой руке монета, а в левой руке карандаш.] Ты видишь эту монету? Где она у меня, в левой или в правой руке? А карандаш?»

Критерии оценивания:

понимание возможности различных позиций и точек зрения, ориентация на позицию других людей, отличную от собственной,

соотнесение характеристик или признаков предметов с особенностями точки зрения наблюдателя, координация разных пространственных позиций.

Показатели уровня выполнения задания:

Низкий уровень: ребенок отвечает неправильно во всех четырех пробах.

Средний уровень: правильные ответы только в 1-й и 3-й пробах; ребенок правильно определяет стороны относительно своей позиции, но не учитывает позиции, отличной от своей.

Высокий уровень: на все вопросы во всех четырех пробах ребенок отвечает правильно, т.е. учитывает отличия позиции другого человека.

Критерии оценивания творческих работ учащихся:

- Оригинальность замысла и сюжета;
- Общее восприятие мультфильма
- Сложность техники съемки;
- Использование разнообразных техник при съемке;
- Плавность движения объектов мультипликации (аккуратность);
- Окончательная обработка: использование компьютерных средств, сложность используемых программ, наличие звуковых эффектов;
- Самостоятельность при работе над мультфильмом.

## 2.5. Методические материалы

**Методы обучения:**

- Словесный;
- Наглядный;
- Репродуктивный;
- Проектный;

**Формы организации образовательной деятельности:**

- Индивидуальная;
- Индивидуально - групповая;
- Групповая;
- Практическое занятие;
- Мастер- класс.

### **Педагогические технологии**

- Технология индивидуального обучения;
- Технология группового обучения;
- Технология коллективного взаимодействия;
- Технология дифференцированного обучения;
- Проектная технология;
- Здоровьесберегающая технология.

### **Дидактические материалы**

- Раздаточные материалы;
- Инструкции;
- Технологические карты;
- Образцы изделий.

## **5. Список литературы**

1. А.Левин «Самоучитель полезных программ» (Нолидж, Москва, 2007).
2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008. – 203 с.
3. В. Паронджонов, Занимательная информатика. – М.: «Дрофа», 2008. – 192 с.: ил.
4. Газета «Информатика». Издательский дом Первое сентября. Подшивка за 2005-2012г.г.
5. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург: Учебная книга, 2007. – 86 с.
6. Журнал «Мой компьютер»
7. Зеленина Е.Л. Играем, познаем, рисуем. – М.: Просвещение, 2012.
8. Информатика в играх и задачах. 3 класс. Методические рекомендации для учителя. – М.: «Баласс», 2009. 128 с.
9. Иткин В.В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /В.В. Иткин. – Новосибирск, 2006. – 48 с.
10. Комиссаров Д.А., Станкевич С.И. «Персональный учитель по персональному компьютеру» (Солон-пресс, Москва 2009)
11. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва, 2004. – 89 с.
12. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД: Корифей, 2006. – 45 с.

13. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2009 – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2009– 920 с.: ил.
14. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /Велинский Д.В. - Новосибирск, 2009. – 65 с.
15. Первин Ю.А. Информатика дома и в школе. Книга для ученика. – СПб.: БХВ-Петербург, 2010. – 352 с.: ил.
16. С.Симонович «Компьютер в вашей школе» (М., АСТПресс, 2012г.)
17. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К.Селевко. – М.: Народное образование, 2008. – 256 с.
18. Слостенин, В.А. Общая педагогика в двух частях / В.А. Слостенин, И.Ф.Исаев, Е.Н.Шиянов. – М.: Издательский центр «Академия», 2011. – 496 с.
19. Смыковская Т.К., Карякина И.И. MicrosoftPowerPoint: серия «Первые шаги по информатике». Учебно-методическое пособие. – Волгоград, 2014. – 75 с.

#### **Список литературы, рекомендованной учащимсяи родителям**

1. В. Паронджонов, Занимательная информатика. – М.: «РОСМЭН», 2008. – 190 с.: ил.
2. Информатика и ИКТ: учебник для 3 класса/ Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К.Конопатова и др. – 3-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010. – 191 с.: ил.
3. Информатика и ИКТ: учебник для 4 класса/ Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К.Конопатова и др. – 4-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. – 239 с.: ил.
4. Информатика: Базовый курс/ С.В. Симонович и др. – СПб: «Питер», 2011. – 640 с.: ил.
5. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2009 – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2009– 920 с.: ил.
6. Первин Ю.А. Информатика дома и в школе. Книга для ученика. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003. – 352 с.: ил.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 376304230083447847618637456882370283188412430243

Владелец Лагерва Юлия Анатольевна

Действителен с 15.04.2024 по 15.04.2025