

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДВОРЕЦ  
ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА Г. ТУЙМАЗЫ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ТУЙМАЗИНСКИЙ РАЙОН РЕСПУБЛИКИ  
БАШКОРТОСТАН

УТВЕРЖДАЮ  
директор МАОУ ДО  
ДД(Ю)Т г.Туймазы  
Г.Р. Нигматуллина  
Приказ от 3.09.20 № 167  
принят от 03.09.20

Рассмотрена на заседании  
методического совета  
протокол № 1 от « 3 » 09.2020 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
**Медиа-студия «Портал»**

(возраст детей 10-17 лет, срок реализации программы - 1 год)

Автор-составитель программы:  
Плахотин Никита Александрович,  
педагог дополнит. образования  
МАОУ ДО ДД(Ю)Т г.Туймазы

Туймазы - 2020 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

I. Пояснительная записка.....	3
II. Учебный план.....	8
III. Содержание программы.....	9
IV. Методическое обеспечение.....	12
V. Список литературы.....	35

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В настоящее время компьютерная техника и информационные технологии позволяют автоматизировать обработку информации различной структуры. Поэтому специалистам практически любой отрасли необходимо уметь работать на компьютере, иметь навыки работы с современным программным обеспечением. Техническое и программное обеспечение средней школы позволяет на практике познакомить школьников с основами компьютерных технологий, подготовить их к жизни и работе в условиях информационно развитого общества.

Данная программа предназначена для учащихся, стремящихся освоить возможности современной компьютерной графики в фото и видео монтаже, владеющих начальными навыками работы на персональном компьютере.

**Актуальность программы:** знания и умения, полученные в результате изучения содержания данной образовательной программы позволят учащимся в дальнейшем самостоятельно изучить и использовать компьютерные программы для фото и видео монтажа, которые необходимы для создания иллюстраций, обработки фотографий, художественного творчества, дизайна, Web-дизайна. Это поможет в дальнейшем продолжить образование в области искусства, рекламы и полиграфии, дизайна и фотоискусства, в издательской деятельности по специальностям художник-дизайнер, Web -дизайнер, дизайнер-макетчик.

Умение создавать видеоклипы с музыкальным сопровождением, рекламные ролики с озвучкой, компьютерные фильмы, монтировать отснятые на фото- и видеокамеру материалы пригодятся подросткам и в повседневной жизни, для создания домашней фото- и видео коллекций интересных и значимых событий семьи, школы и т.д.

**Направленность** – реализуемая дополнительная образовательная программа «Информатика» - технической направленности.

**Новизна программы** состоит в том, что в дошкольном возрасте дети подражательны, не самостоятельны, творчество проявляется незначительно. Дети повторяют за педагогом, за другими детьми рассказ, рисунок, образ, не умеют общаться. Данная программа направлена на развитие у учащихся самостоятельности в художественном творчестве, активности, на развитие культуры поведения, общения с окружающими людьми.

**Педагогическая целесообразность:** данная образовательная программа педагогически целесообразна, так как становится важным и неотъемлемым компонентом, способствующим личностному росту обучающихся, развитию способностей в области информационных технологий.

**Целью данной программы является:** обеспечить предпрофессиональную подготовку учащихся к последующему освоению

ряда творческих специальностей, в частности фотоискусства, видеосъемки, кино.

### **Задачи программы:**

#### **Обучающие:**

- формирование понятий, связанных с этапами создания статического и динамического цифрового изображения;
- познакомить учащихся с процессом фото и видео монтажа;
- научить учащихся пользоваться устройствами получения статического и динамического цифрового изображения;
- научить учащихся применять программное обеспечение для фото и видео монтажа.

#### **Развивающие:**

память, внимание, наблюдательность  
абстрактного и логического мышления  
творческого и рационального подхода к решению задач;

#### **Воспитательные:**

- настойчивости, собранности, организованности, аккуратности
- умения работать в минигруппе, культуры общения, ведения диалога
- бережного отношения к школьному имуществу,
- навыков здорового образа жизни.

### **Отличительная особенность данной программы**

Программа «Информатика» модифицированная, объединяет в одно целое такие понятия, как «личность», «творчество», «информационно – коммуникативные технологии». Данная программа создана на основе программы «Мы - информатики» (для учащихся 5 - 8 классов средней школы). Авторы: С.В. Гребенникова, В.Г. Хлебостроев, 2007г. В качестве основы с программы «Мы - информатики» была заимствована основная структура содержания курса, были доработаны и введены занятия по flash анимации, web-программированию, пересмотрены цели и задачи курса.

**Методика.** Программа является модифицированной, в основу ее положена программа С.В. Гребенникова, В.Г. Хлебостроев «Мы - информатики».

**Контингент обучаемых.** Программа ориентирована на детей старшего школьного возраста (15-17лет), в том числе учащиеся с ограниченными возможностями здоровья.

**Сроки реализации:** «Портал» 1 год обучения.

**Наполняемость учебной группы:** не менее 10чел.

**Формы организации учащихся на занятии:** групповая, индивидуальная или всем составом объединения. В случае дистанционного обучения, календарный учебный график составлен таким образом, чтобы вести занятия как в обычном, так и в онлайн – формате.

### Основной формой занятий являются:

- лекция;
- беседа;
- лабораторное занятие;
- лабораторный практикум.

**Режим занятий:** программа рассчитана на 216 часов обучения, 3 раз в неделю по 2 часа.

Программа отвечает требованиям Концепции развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014г. №1726-р, откуда следует, что одним из принципов проектирования и реализации дополнительных общеобразовательных программ является разноуровневость. Технология разноуровневого обучения предать свои возможности, прежде всего, полагает создание педагогических условий для включения каждого учащегося в деятельность, соответствующую зоне его ближайшего развития. Исходные научные идеи: уровневое обучение представляет шанс каждому ребенку организовать свое обучение таким образом, чтобы максимально использовать свои возможности, прежде всего, учебные; уровневая дифференциация позволяет акцентировать внимание педагога на работе с различными категориями детей. Поэтому программа предусматривает, три уровня освоения: *стартовый, базовый и продвинутый*.

### Планируемые результаты:

Результаты	Уровень проявления		
	1 уровень: стартовый	2 уровень базовый	3 уровень продвинутый
Личностные	знает о правилах общения в группе и правилах общения в сети Интернет	доброжелательно реагирует на обращение другого человека при работе за компьютером	предложение помощи при возникновении трудностей у другого ученика при работе за компьютером
	знает упражнения для расслабления при работе за компьютером	выполняет упражнения для расслабления при работе за компьютером	может составить комплекс упражнений и провести занятие с группой
Метапредметные	знает, как и когда применить ИКТ при возникновении	знает, где найти и как использовать необходимые ресурсы	Применяет ИКТ при помощи в решении проблемы,

	проблемы	для решения проблемы	возникающих у других учащихся
	может выбрать тему проекта	может разработать задачи для создания проекта	создает проект при выполнении поставленных задач
Предметные	знает правила поведения в компьютерном классе	соблюдает правила поведения в компьютерном класса	следит за соблюдением правил поведения в компьютерном классе
	знает, для чего нужны основные устройства компьютера;	умеет применять по назначению основные устройства компьютера	
	знает определение основных объектов рабочего стола компьютера (файлы, папки)	умеет создавать файлы различных типов, папки.	умеет находить, копировать и перемещать папки и файлы, редактировать тексты и графические рисунки
	знает как находить и сохранять объекты с помощью поисковых систем;	умеет находить информацию с помощью поисковых систем;	сохраняет и использует информацию для решения учебных задач
	Знает программные продукты для обработки текстовой информации	Умеет обрабатывать искомую текстовую информацию в специализированных продуктах	Использует текстовые процессоры для решения учебных задач
	Знает программные продукты для работы с графической информацией	Умеет обрабатывать графические изображение в специализированный пакетах	Использует графические редакторы для решения учебных задач
	Знает программные продукты для создания презентации	Умеет создавать мультимедийные презентации	Использует полученные знания при решении учебных задач
	Знает программные продукты для создания анимационных фильмов	Умеет создавать небольшие анимационные ролики	Использует программы для работы с анимацией при решении поставленных учебных задач

**Формы аттестации:**

- педагогическое наблюдение;
- участие в интернет конкурсах и олимпиадах;
- открытые занятия, конкурсы.

**Формами подведения итогов реализации программы являются:**

- игровые программы, творческие проекты;
- открытые занятия;
- участие в мероприятиях ДД(Ю)Т.

**II. УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

№ п/п	Наименование темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	2		2	беседа
2	Программа Paint	1	1	2	Беседа демонстрация
3	1 практическая в программе Paint	1	1	2	Беседа практика
4	2 практическая в программе Paint	1	1	2	Беседа практика
5	Проверка знаний в программе Paint		2	2	Экзамен по пройденному материалу
6	Программа MS Word	1	1	2	Беседа Демонстрация
7	1 практическая в программе MSWord	1	1	2	Беседа Практика
8	2 практическая в	1	1	2	Беседа

	программеMSWord				Практика
9	3практическая в программеMSWord	1	1	2	Беседа Практика
10	4 практическая в программеMSWord	1	1	2	Беседа Практика
11	5 практическая в программеMSWord	1	1	2	Беседа практика
12	6 практическая в программеMSWord	1	1	2	Беседа практика
13	7практическая в программеMSWord	1	1	2	Беседа практика
14	8практическая в программеMSWord	1	1	2	Беседа практика
15	Проверка знаний в программе MSWord		2	2	Экзамен по пройденному материалу
16	Программа Photoshop	1	1	2	Беседа демонстрация
17	1 практическая в программеPhotosho р	1	1	2	Беседа практика
18	2 практическая в программеPhotosho р	1	1	2	Беседа практика
19	3практическая в программеPhotosho р	1	1	2	Беседа практика

20	4 практическая в программе Photoshop	1	1	2	Беседа практика
21	5 практическая в программе Photoshop	1	1	2	Беседа практика
22	6 практическая в программе Photoshop	1	1	2	Беседа практика
23	7 практическая в программе Photoshop	1	1	2	Беседа практика
24	Проверка знаний в программе Photoshop		2	2	Экзамен по пройденному материалу
25	Программа PowerPoint	1	1	2	Беседа Демонстрация
26	1-2 практическая в программе PowerPoint	1	1	2	Беседа практика
27	2 практическая в программе PowerPoint	1	1	2	Беседа практика
28	3 практическая в программе PowerPoint	1	1	2	Беседа практика
29	4 практическая в программе PowerPoint	1	1	2	Беседа практика

30	5 практическая в программе Power Point	1	1	2	Беседа практика
31	6 практическая в программе Power Point	1	1	2	Беседа практика
32	Проверка знаний в программе PowerPoint		2	2	Экзамен по пройденному материалу
33	Программа MS Excel	1	1	2	Беседа Демонстрация
34	1 практическая в программе Excel	1	1	2	Беседа Практика
35	2 практическая в программе Excel	1	1	2	Беседа Практика
36	3 практическая в программе Excel	1	1	2	Беседа практика
37	4 практическая в программе Excel	1	1	2	Беседа Практика
38	5 практическая в программе Excel	1	1	2	Беседа практика
39	6 практическая в программе Excel	1	1	2	Беседа Практика
40	7 практическая в программе Excel	1	1	2	Беседа практика
41	8 практическая в программе Excel	1	1	2	Беседа Практика
42	Проверка знаний в		2	2	Экзамен по

	программе MSExcel				пройденному материалу
43	Программа Corel Draw	1	1	2	Беседа Демонстрация
44	1 практическая в программеCorelDra w	1	1	2	Беседа практика
45	2 практическая в программеCorelDra w	1	1	2	Беседа практика
46	3 практическая в программеCorelDra w	1	1	2	Беседа практика
47	4практическая в программеCorelDra w	1	1	2	Беседа практика
48	5 практическая в программеCorelDra w	1	1	2	Беседа практика
49	6практическая в программеCorelDra w	1	1	2	Беседа практика
50	Проверка знаний в программе CorelDraw		2	2	Экзамен по пройденному материалу
51	ПрограммаMacroM edia Flash	1	1	2	Беседа Демонстрация
52	1 практическая в программеMacroM ediaFlash	1	1	2	Беседа практика
53	2 практическая в	1	1	2	Беседа

	программе MacroMediaFlash				практика
54	3 практическая в программе MacroMediaFlash	1	1	2	Беседа практика
55	4 практическая в программе MacroMediaFlash	1	1	2	Беседа практика
56	5 практическая в программе MacroMediaFlash	1	1	2	Беседа практика
57	6 практическая в программе MacroMediaFlash	1	1	2	Беседа практика
58	7 практическая в программе MacroMediaFlash	1	1	2	Беседа практика
59	Проверка знаний в программе MacroMediaFlash		2	2	Экзамен по пройденному материалу
60	Программа Mathcad	1	1	2	Беседа Демонстрация
61	1 практическая в программе Mathcad	1	1	2	Беседа практика
62	2 практическая в программе Mathcad	1	1	2	Беседа практика
63	3 практическая в программе Mathcad	1	1	2	Беседа практика
64	4 практическая в программе Mathcad	1	1	2	Беседа практика

65	5 практическая в программеMathcad	1	1	2	Беседа практика
66	6 практическая в программеMathcad	1	1	2	Беседа практика
67	7практическая в программеMathcad	1	1	2	Беседа практика
68	8практическая в программеMathcad	1	1	2	Беседа практика
69	Проверка знаний в программе Mathcad		2	2	Экзамен по пройденному материалу
70	Программа 3D Sculptris	1	1	2	Беседа Демонстрация
71	1 практическая в программеSculptris	1	1	2	Беседа практика
72	2 практическая в программеSculptris	1	1	2	Беседа практика
73	3практическая в программеSculptris	1	1	2	Беседа практика
74	4практическая в программеSculptris	1	1	2	Беседа практика
75	5практическая в программеSculptris	1	1	2	Беседа практика
76	бпрактическая в программеSculptris	1	1	2	Беседа практика
77	Проверка знаний в программе		2	2	Экзамен по пройденному

	Sculptris				материалу
78	Программа 3DLegoDigitalDesigner	1	1	2	Беседа Демонстрация
79	1 практическая в программеLegoDigitalDesigner	1	1	2	Беседа практика
80	2 практическая в программеLegoDigitalDesigner	1	1	2	Беседа практика
81	3 практическая в программеLegoDigitalDesigner	1	1	2	Беседа практика
82	4 практическая в программеLegoDigitalDesigner	1	1	2	Беседа практика
83	5 практическая в программеLegoDigitalDesigner	1	1	2	Беседа практика
84	Проверка знаний в программе LegoDigitalDesigner		2	2	Экзамен по пройденному материалу
85	ПрограммаInkscape	1	1	2	Беседа Демонстрация
86	1 практическая в программеInkscape	1	1	2	Беседа практика
87	2 практическая в программеInkscape	1	1	2	Беседа практика
88	3 практическая в программеInkscape	1	1	2	Беседа практика

89	4 практическая в программеInkscape	1	1	2	Беседа практика
90	5 практическая в программеInkscape	1	1	2	Беседа практика
91	Проверка знаний в программе Inkscape		2	2	Экзамен по пройденному материалу
92	Ознакомление с РС	1	1	2	Беседа практика
93	Ознакомление с РС	1	1	2	Беседа практика
94	Ознакомление с РС	1	1	2	Беседа практика
95	Объяснение комплектующихРС	2		2	Беседа
96	Объяснение комплектующихРС	2		2	Беседа
97	Объяснение комплектующихРС	2		2	Беседа
98	Объяснение комплектующихРС	2		2	Беседа
99	Объяснение комплектующихРС	2		2	Беседа
100	Объяснение комплектующихРС		2	2	Практика
101	Объяснение		2	2	

	комплектующихPC				практика
102	Программа FL studio	1	1	2	Беседа Демонстрация
103	Практическая в программеFLstudio	1	1	2	Беседа практика
104	Практическая в программеFLstudio	1	1	2	Беседа практика
105	Практическая в программеFLstudio	1	1	2	Беседа практика
106	Практическая в программеFLstudio	1	1	2	Беседа практика
107	Практическая в программеFLstudio	1	1	2	Беседа практика
108	Проверка знаний в программе FLstudio		2	2	Экзамен по пройденному материалу
	<b>ИТОГО</b>	<b>93</b>	<b>99</b>	<b>216</b>	

### III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### Тема №1 (1 час)

#### Вводное занятие

**1.Основные вопросы:** Знакомство с коллективом, выявление уровня и объема знаний о предмете информатика, знакомство с программой обучения, особенности занятий в объединении, требования к нормам поведения, инструктаж по технике безопасности.

**2.Требования к знаниям и умениям:** знать правила поведения на занятиях по информатике, иметь навыки сотрудничества и общения с другими людьми, умение вести конструктивный диалог.

**3.Самостоятельная работа:** включение полученных коммуникативных навыков в самостоятельную деятельность.

**4.Тематика практических работ:** ознакомление детей с темами практических работ.

## **Тема №2 (8 часа)**

### **«Paint»**

**1.Основные вопросы:** Выявление знаний детей о программе Paint. Знакомство с историей возникновения Paint.

**2.Требования к знаниям и умениям.** Иметь базовый навык владения РС

**3.Самостоятельная работа.** Нарисовать ковёр с узорами, нарисовать бабочку.

**4.Тематика практических работ.** Нарисовать домик в лесу.

## **Тема №3 (20часов)**

### **«MSWord»**

**1.Основные вопросы:** Знакомство со структурой MSWord, его основными предназначением. Отработка и редактирование текста.

**2.Требования к знаниям и умениям:**

- Базовое знание клавиатуры.
- Умение пользоваться панелью инструментов.

**3.Самостоятельная работа:** Редактирование текста.

**4.Тематика практических работ:** Создать с помощью панели инструментов тетраэдр.

## **Тема №4 (8часов)**

### **«Ритмопластика»**

**1.Основные вопросы.** Беседа о сценическом движении как о средстве выразительности и его особенностях. Тренировка ритмичности движений. Комплексные ритмические, музыкальные, пластические игры и упражнения.

**2.Требования к знаниям и умениям.**

- знать об особенностях сценического движения
- уметь выполнять ритмические движения;
- развитие естественных психомоторных способностей дошкольников;
- обретение ими ощущения гармонии своего тела с окружающим миром;
- развитие свободы и выразительности телодвижений.

**3. Самостоятельная работа.** «Марионетки», «Снежинки», «Снежный ком», «Превращение предмета», «Цапля».

**4. Тематика практических работ** 1. Комплекс упражнений, развивающих чувство ритма: 1) отстукивание, прохлопывание заданного ритма 2) ходьба с хлопками в различном ритме (с переходом на бег) 3) ходьба под музыку (с ускорением, замедлением) 4) построение и переход в колонну, шеренгу, круг 5) прыжки под музыку под скакалку 6) бросание, подбрасывание, ловля мяча или обруча. 2. Комплекс упражнений на сочетание ритма музыки с ритмом движений («Веселый дождик», «Шустрые ножки», «Пяточка - носочек» и т.д.). 3. Комплекс упражнений и игр, развивающих быстроту и точность реакции («Гонка мячей», «Кошки - мышки», «Совушка», «Пустое место» и т.д.).

### **Тема №5 (9 часов)** **«Культура и техника речи»**

**1. Основные вопросы.** Беседа о словах паразитах речи. Учусть говорить красиво. Интонация, динамика речи, темп речи. Игры и упражнения, направленные на развитие дыхания и свободы речевого аппарата.

**2. Требования к знаниям и умениям.**

- Формирование эмоциональной выразительности речи детей,
- умение менять темп, силу звука, добиваться четкой дикции используя знакомые детям игры.
- развитие дыхания и свободы речевого аппарата,
- умение владеть правильной артикуляцией, четкой дикцией, разнообразной интонацией, логикой речи и орфоэпией

**3. Самостоятельная работа.** «Узнай героя сказки», игра «Передай позу», «Испорченный телефон», «Придумай рифму».

**4. Тематика практических работ** Дыхательная гимнастика: 1) Комплекс упражнений на расслабление и регуляцию дыхания («Ветерок», «Одуванчик», «Чистый носик» и т.д.). 2) Комплекс упражнений и игр на развитие физиологического дыхания («Приятный запах», «Цветы» и т.д.). 3) Комплекс дыхательных упражнений лежа с движениями туловища и конечностей («Рыбки», «Осьминог» и т.д.). 4) Комплекс упражнений с поддуванием легких предметов («Сдувание бумаги», «Поддувание ватных шариков», «Поддувание бумажных самолетиков» и т.д.). 5) Комплекс упражнений с надуванием резиновых игрушек. 6) Комплекс упражнений, развивающих активность фонационного дыхания («Пылесосы», «Йоги», «В лесу», «Насосы», «Пильщики», «Вежливый поклон» и т.д.).

## IV.МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Реализация данной программы включает в себя:

**Методы обучения:**

1. *Словесные методы:* метод творческой беседы (предлагает введение детей в художественный образ путём специальной постановки вопроса, тактики ведения диалога).

2. *Наглядные методы:* прямые (воспитатель показывает способы действия) и косвенные (воспитатель побуждает ребёнка к самостоятельному действию).

3. *Практические методы:* работа в программах с последующим анализом; подбор практических для работы согласно возрастным особенностям.

**Приемы обучения:**

*Фронтальное обучение* применяется, как и до появления информатики, при работе всех учащихся над одним и тем же содержанием или при усвоении одного и того же вида деятельности и предполагает работу учителя со всем классом в едином темпе, с общими задачами. Эта традиционная организационная форма не теряет своего значения на уроках информатики и используется при реализации словесного, наглядного и практических методов, а также в процессе контроля знаний.

Как отмечает А.И. Бочкин, влияние компьютера проявляется в возможности немедленного воспроизведения учащимся деятельности, которая демонстрируется учителем. При этом учитель должен иметь возможность не только организационно и программно руководить фронтальной и индивидуальной деятельностью учащихся, но и переключать компьютеры учащихся в соответствующие режимы (фронтальной или индивидуальной деятельности), а также установить единое состояние компьютерной среды на всех РМУ (М.В. Кларин).

*Коллективная форма обучения* отличается от фронтальной тем, что учащиеся класса рассматриваются как целостный коллектив со своими лидерами и особенностями взаимодействия.

*В групповых формах* обучения учащиеся работают в группах, создаваемых на различной основе и на различный срок. Это достаточно типичная форма обучения при использовании компьютерной техники, например, при освоении новых программных средств, при работе над проектами, при недостаточном количестве компьютеров и т.д. Эта форма может отражать реальное разделение труда в коллективе программистов, работающих над одной задачей.

При обучении в составе группы внутри нее возникает интенсивный обмен информацией, поэтому групповые формы эффективны в группах с участниками различного уровня подготовки и мотивации. Усвоение знаний и

умений происходит результативнее при общении учащихся с более подготовленными товарищами. (частные дидактики)...

**В парном обучении** основное взаимодействие происходит между двумя учениками, которые могут обсуждать задачу, осуществлять взаимообучение или взаимоконтроль. Заметим, что часто для учащегося помощь товарища оказывается полезнее, чем помощь учителя. Е.Н. Челак и Н.К. Конопатова парную форму обучения понимают как эпизодическое парное общение в процессе урока “учитель-ученик” и “ученик-ученик”.

Парная работа на ЭВМ сформировалась из-за нехватки компьютеров, а по существу была стихийно найдена студентами и учащимися. Позже было замечено, что даже при достаточном числе РМУ она бывает полезна в начале обучения или при освоении новой сложной темы. Однако в настоящее время действующими СанПиН парные методы работы за одним компьютером не рекомендуются. Поэтому в современных условиях работа в парах должна предполагать чередование: один ученик за компьютером, второй выполняет некомпьютерную часть работы и наоборот.

Разработаны формы обучения, когда пары учеников меняются в определенной последовательности, что позволяет интегрировать парную форму обучения с коллективной.

**Индивидуальная форма обучения** подразумевает взаимодействие учителя с одним учеником (репетиторство, тьюторство, консультации и т.п.).

В условиях компьютерного урока информатики управлять индивидуальной деятельностью учащихся достаточно сложно: ситуация за каждым компьютером практически уникальна. Выход для учителя состоит в том, чтобы привлечь к обучению сильных учащихся (в том числе в рамках парной работы), “автоформализовать собственный педагогический опыт” (А.П. Ершов) в виде обучающих программ, использовать имеющиеся программные средства и информационные ресурсы.

Информатика сформировала новый вид индивидуальной формы обучения: один на один с компьютером. Как отмечают Е.Н. Челак и Н.К. Конопатова, в преподавании информатики можно говорить об индивидуальном обучении при контакте с коллективным знанием, которое реализуется в форме “ученик и компьютер”. Работая один на один с компьютером (а точнее, с обучающей программой), учащийся в своем темпе овладевает знаниями, сам выбирает индивидуальный маршрут изучения учебного материала в рамках заданной темы урока. Радикальное отличие этой формы от классической самостоятельной формы работы в том, что программа является интерактивным “слепок” интеллекта и опыта ее автора.

**Форма организации обучения** – ограниченная рамками времени конструкция отдельного звена процесса обучения.

## **Организация учебно-воспитательного процесса:**

В процессе всего обучения используются общеразвивающие игры, специальные игры и упражнения, направленные на развитие внимания, воображения, памяти, логики действия и сценического поведения. Большинство упражнений выполняется коллективно, часто в кругу. Упражнения от занятия к занятию варьируются, вводятся новые.

Также на занятиях используются танцевально-двигательные упражнения (двигательная импровизация, ритмопластика), театрализованные игры, тренинги по развитию речи, мелкой и крупной моторики.

Организация самостоятельной работы осуществляется как на этапе изучения нового, так и при подведении итогов работы. Занятия проходят с обязательным внедрением здоровьесберегающих технологий (физминутки, релаксация, гимнастика для глаз и др.).

Непременным условием реализации программы является светлое, хорошо проветриваемое, соответствующее санитарно-гигиеническим требованиям помещение для проведения занятий, развивающая среда для реализации ребенком потребности в движении, познании, общении, творчестве; оборудование и материалы, необходимые для занятий, элементы театральной декорации, костюмы.

### **Дидактический материал:**

1. настольный, бибабо, перчаточный, пальчиковый театры. Мягкая игрушка, маски-шапочки, ширма, декорации, костюмы, атрибуты; художественная литература.
2. Фотографии, картинки, иллюстрации
10. Иллюстрации для рассматривания и бесед с детьми(эмоции; театр)
11. Плакаты для рассматривания(этикет для малышей; хорошие манеры; правила дорожного движения)
12. Дидактические игры
13. Карточки по развитию речи («Гласные звуки», «Согласные звуки», «Слоги», «Интонационные схемы», «Литературно-художественные тексты «Колобок», «Теремок», «Репка», «Скороговорки»).
14. Маски для инсценировки.

### **Характеристика деятельности по освоению предметного содержания образовательной программы по уровням**

<b>Название уровня</b>	<b>Стартовый</b>	<b>Базовый</b>	<b>Продвинутый</b>
<b>Способ выполнения деятельности</b>	Репродуктивный	Продуктивный	Творческий
<b>Метод исполнения деятельности</b>	С подсказкой, по образцу	По памяти, по аналогии	Исследовательский
<b>Основные</b>	Освоение	Умение	Умение создавать

<p><b>предметные умения и компетенции обучающегося</b></p>	<p>первоначальных основ театральной деятельности. Умение пользоваться различными интонациями, выражающими основные чувства; передавать образы через слово, пластику, жесту. Умение работать по показу взрослого.</p>	<p>самостоятельно перевоплощаться в образ персонажа произведения. Уметь самостоятельно различать и изображать мимику, жест.</p>	<p>художественные образы, используя для этой цели игровые, песенные и танцевальные импровизации. Умение анализировать свои поступки, поступки сверстников, героев художественной литературы</p>
<p><b>Деятельность учащегося</b></p>	<p>Актуализация знаний. Воспроизведение знаний способов действий по образцам, показанным другими (педагогом, детьми). Произвольное и произвольное запоминание (в зависимости от характера задания).</p>	<p>Восприятие знаний и осознание проблемы. Внимание к последовательности и контролю над степенью реализации задуманного. Взаимодействие с партнером по сцене. Бесконфликтное общение в ходе подготовке к сказке.</p>	<p>Самостоятельное выполнение творческих работ (придумывание сценки, умение привлечь помощников). Самоконтроль в процессе выполнения и самопроверка его результатов. Преобладание произвольного запоминания материала, связанного с заданием.</p>
<p><b>Деятельность педагога</b></p>	<p>Составление и предъявление задания на воспроизведение знаний и способов умственной и практической</p>	<p>Постановка проблемы и реализация ее по этапам</p>	<p>Создание условий для выявления, реализации и осмысления познавательного интереса, образовательной мотивации,</p>

	<p>деятельности. Руководство и контроль за выполнением.</p>		<p>построение и реализации индивидуальных образовательных маршрутов. Сотворчество взрослого и ребенка</p>
--	---	--	---

**Техническое оснащение занятий:** аудио и видео аппаратура, музыкальная фонотека.

**Формами подведения итогов реализации программы являются:**

- игровые программы, театральные постановки, творческие проекты;
- открытые занятия и праздники детей и для родителей;
- участие в мероприятиях ДД(Ю)Т.

## КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятий	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Беседа	2	Вводное. Инструктаж по ТБ	Кабинет	Беседа
2				Беседа	2	Программа Paint	Кабинет	Беседа
3				Практика	2	Программа Paint	Кабинет	Практика
4				Практика	2	Программа Paint	Кабинет	Практика
5				Практика	2	Программа Paint	Кабинет	Практика
6				Беседа	2	Программа MS Word	Кабинет	Беседа
7				Практика	2	Программа MS Word	Кабинет	Практика
8				Практика	2	Программа MS Word	Кабинет	Практика
9				Практика	2	Программа MS Word	Кабинет	Практика
10				Практика	2	Программа MS Word	Кабинет	Практика
11				Практика	2	Програм	Кабинет	Практика

						ма MS Word		
12				Практика	2	Програма MS Word	Кабинет	Практика
13				Практика	2	Програма MS Word	Кабинет	Практика
14				Практика	2	Програма MS Word	Кабинет	Практика
15				Практика	2	Програма MS Word	Кабинет	Практика
16				Беседа	2	Програма Photoshop	Кабинет	Беседа
17				Практика	2	Програма Photoshop	Кабинет	Практика
18				Практика	2	Програма Photoshop	Кабинет	Практика
19				Практика	2	Програма Photoshop	Кабинет	Практика
20				Практика	2	Програма Photoshop	Кабинет	Практика
21				Практика	2	Програма Photoshop	Кабинет	Практика
22				Практика	2	Програма Photoshop	Кабинет	Практика
23				Практика	2	Програма	Кабинет	Практика

						ма Photoshop		
24				Практика	2	Програм ма Photoshop	Кабинет	Практика
25				Беседа	2	Програм ма PowerPoi nt	Кабинет	Беседа
26				Практика	2	Програм ма PowerPoi nt	Кабинет	Практика
27				Практика	2	Програм ма PowerPoi nt	Кабинет	Практика
28				Практика	2	Програм ма PowerPoi nt	Кабинет	Практика
29				Практика	2	Програм ма PowerPoi nt	Кабинет	Практика
30				Практика	2	Програм ма PowerPoi nt	Кабинет	Практика
31				Практика	2	Програм ма PowerPoi nt	Кабинет	Практика
32				Практика	2	Програм ма PowerPoi nt	Кабинет	Практика
33				Практика	2	Програм	Кабинет	Практика

						ма MS Excel		
34				Беседа	2	Программа MS Excel	Кабинет	Беседа
35				Практика	2	Программа MS Excel	Кабинет	Практика
36				Практика	2	Программа MS Excel	Кабинет	Практика
37				Практика	2	Программа MS Excel	Кабинет	Практика
38				Практика	2	Программа MS Excel	Кабинет	Практика
39				Практика	2	Программа MS Excel	Кабинет	Практика
40				Практика	2	Программа MS Excel	Кабинет	Практика
41				Практика	2	Программа MS Excel	Кабинет	Практика
42				Практика	2	Программа MS Excel	Кабинет	Практика
43				Практика	2	Программа Corel Draw	Кабинет	Практика
44				Беседа	2	Программа Corel Draw	Кабинет	Практика
45				Практика	2	Программа Corel Draw	Кабинет	Практика
46				Практика	2	Программа Corel Draw	Кабинет	Практика
47				Практика	2	Программа Corel Draw	Кабинет	Практика

48				Практика	2	Программа Corel Draw	Кабинет	Практика
49				Практика	2	Программа Corel Draw	Кабинет	Практика
50				Практика	2	Программа Corel Draw	Кабинет	Практика
51				Практика	2	Программа Corel Draw	Кабинет	Практика
52				Беседа	2	Программа Macro Media Flash	Кабинет	Беседа
53				Практика	2	Программа Macro Media Flash	Кабинет	Практика
54				Практика	2	Программа Macro Media Flash	Кабинет	Практика
55				Практика	2	Программа Macro Media Flash	Кабинет	Практика
56				Практика	2	Программа Macro Media Flash	Кабинет	Практика
57				Практика	2	Программа Macro Media Flash	Кабинет	Практика
58				Практика	2	Программа Macro Media Flash	Кабинет	Практика
59				Практика	2	Программа Macro Media Flash	Кабинет	Практика

60				Практика	2	Программа Macro Media Flash	Кабинет	Практика
61				Беседа	2	Программа Mathcad	Кабинет	Беседа
62				Практика	2	Программа Mathcad	Кабинет	Практика
63				Практика	2	Программа Mathcad	Кабинет	Практика
64				Практика	2	Программа Mathcad	Кабинет	Практика
65				Практика	2	Программа Mathcad	Кабинет	Практика
66				Практика	2	Программа Mathcad	Кабинет	Практика
67				Практика	2	Программа Mathcad	Кабинет	Практика
68				Практика	2	Программа Mathcad	Кабинет	Практика
69				Практика	2	Программа Mathcad	Кабинет	Практика
70				Практика	2	Программа Mathcad	Кабинет	Практика
71				Беседа	2	Программа 3D Sculptris	Кабинет	Беседа
72				Практика	2	Программа 3D Sculptris	Кабинет	Практика
73				Практика	2	Программа 3D	Кабинет	Практика

						Sculptris		
74				Практика	2	Программа 3D Sculptris	Кабинет	Практика
75				Практика	2	Программа 3D Sculptris	Кабинет	Практика
76				Практика	2	Программа 3D Sculptris	Кабинет	Практика
77				Практика	2	Программа 3D Sculptris	Кабинет	Практика
78				Практика	2	Программа 3D Sculptris	Кабинет	Практика
79				Беседа	2	Программа 3D Lego Digital Designer	Кабинет	Беседа
80				Практика	2	Программа 3D Lego Digital Designer	Кабинет	Практика
81				Практика	2	Программа 3D Lego Digital Designer	Кабинет	Практика
82				Практика	2	Программа 3D Lego Digital Designer	Кабинет	Практика
83				Практика	2	Программа 3D Lego Digital Designer	Кабинет	Практика
84				Практика	2	Программа 3D	Кабинет	Практика

						Lego Digital Designer		
85				Практика	2	Программа 3D Lego Digital Designer	Кабинет	Практика
86				Беседа	2	Программа Inkscap e	Кабинет	Беседа
87				Практика	2	Программа Inkscap e	Кабинет	Практика
88				Практика	2	Программа Inkscap e	Кабинет	Практика
89				Практика	2	Программа Inkscap e	Кабинет	Практика
90				Практика	2	Программа Inkscap e	Кабинет	Практика
91				Практика	2	Программа Inkscap e	Кабинет	Практика
92				Практика	2	Программа Inkscap e	Кабинет	Практика
93				Беседа	2	Ознакомление с РС	Кабинет	Беседа
94				Практика	2	Ознакомление с РС	Кабинет	Беседа
95				Беседа	2	Ознакомление с РС	Кабинет	Беседа
96				Беседа	2	Объяснение комплектующих РС	Кабинет	Беседа
97	май	12		Практика	2	Объяснение комплектующих РС	Кабинет	Беседа

98				Беседа	2	Объяснение комплектующих РС	Кабинет	Беседа
99				Практика	2	Объяснение комплектующих РС	Кабинет	Беседа
100				Беседа	2	Объяснение комплектующих РС	Кабинет	Беседа
101				Практика	2	Объяснение комплектующих РС	Кабинет	Беседа
102				Практика	2	Объяснение комплектующих РС	Кабинет	Беседа
103				Беседа	2	Программа FL studio	Кабинет	Беседа
104				Практика	2	Программа FL studio	Кабинет	Практика
105				Практика	2	Программа FL studio	Кабинет	Практика
106				Практика	2	Программа FL studio	Кабинет	Практика
107				Практика	2	Программа FL studio	Кабинет	Практика
108				Практика	2	Итоговая аттестация учащихся	Кабинет	Практика

### **Конспект занятия**

*Тема:* «информатика»

**Описание работы:** Занятие направлено на закрепление знаний в игровой форме по теме информатика. Может использоваться как классный час в общеобразовательной школе.

#### **Цели занятия:**

- Повторение и закрепление программного материала, выраженного в неординарных ситуациях.
- Развитие познавательного интереса, творческой активности детей.
- Развитие у детей умение излагать мысли.

#### **Задачи урока:**

- 1.Образовательная - закрепить основные понятия теоретической информации.
- 2.Развивающая - развитие логического мышления, расширение кругозора.
- 3.Воспитательная - развитие познавательного интереса, воспитание информационной культуры.

#### **Проведение занятия.**

Здравствуйте ребята! Сегодня наше занятие мы проведем на тему: информатика. Занятие будет проводиться в форме игры. Отправляемся в знакомую уже нам страну информатика. Помощником, будет компьютер, сейчас он покажет нам карту этой страны. Столица государства Информатика - логика. Жители этой страны любят загадывать разные загадки, попробуем их отгадать?

**Задание №1.** Из данных букв составить слово, связанное с информатикой, объяснить значение отгаданного слова.

(В конверте детям раздаётся набор букв - к словам информатика, клавиатура, компьютер, монитор, колонки, процессор, интернет, курсор, вирус.)

#### **Задание №2**

Мы отправляемся в город Компьютеров. В этом городе мы отправляемся на улицу Художников.

Разгадайте кроссворд «Инструменты графического редактора Paint»

#### **По горизонтали:**

1. Меню для выбора цвета.

### **По вертикали:**

2. Этот инструмент удаляет лишнее и не нужное.

3. Инструмент для создания надписи.

4. Инструмент для рисования точек.

Открываем графический редактор Peint.

Я загадываю загадки, а отгадки вы будете рисовать.

Много кнопок, цифры, буквы,

«Enter», «Shift», «F2», «F5»,

На английском и на русском

Можно, дети, с ней писать.

Пальцами стучу по ней.

Кто она? Скажи скорей!

### **Клавиатура.**

На компьютерном столе

Помогает она мне.

Колесиком и кнопкой

Я управляю ловко.

### **Мышка.**

На нем информацию можно читать,

Картинки смотреть и в игры играть

### **Монитор.**

**Педагог:** Вы замечательно справились с этим заданием, вспомнили, из чего состоит компьютер: системный блок, монитор, клавиатура, мышь. А что еще мы можем отнести к миру компьютеров?

Дети: колонки, принтер, сканер.

**Педагог:** Ребята, а для чего нам нужен компьютер.

Дети: С помощью компьютера можно работать с документами, электронной почтой, играть в игры, просматривать веб-страницы, а также работать с таблицами, презентациями, смотреть видео и многое другое.

## **Гимнастика для глаз**

### **Задание №3**

И мы отправляемся в следующий город Воображение.

Следующее задание это графический диктант.

**Педагог диктует:**

«Вправо 1 клеточка,  
вниз 1 клеточка,  
вправо 1 клеточка,  
вниз 1 клеточка,  
вправо 2 клеточки,  
вниз 1 клеточка,  
вправо 1 клеточка,  
вниз 3 клеточки,  
влево 2 клеточки,  
вверх 3 клеточки,  
вправо 1 клеточка,  
вниз 3 клеточки.

**Педагог:** как вы думаете, какое компьютерное устройство мы нарисовали?

**Дети:** компьютерная мышка.

Итак, наше занятие-игра на этом завершена. Большое всем спасибо за активное участие.

### Технология организации театрализованных игр

Работу по формированию театрализованной деятельности дошкольников целесообразно начинать с накопления ими эмоционально-чувственного опыта; развивать интерес и эмоционально-положительное отношение к театрализованной деятельности.

Приобщение детей к театральному искусству начинают с просмотра спектаклей в исполнении взрослых: сначала близких ребенку по эмоциональному настрою кукольных постановок, затем драматических спектаклей. В дальнейшем чередование просмотров спектаклей кукольного и драматического театров позволяет дошкольникам постепенно осваивать законы жанра. Накопленные впечатления помогают им при разыгрывании простейших ролей, постижении азов перевоплощения. Осваивая способы действий, ребенок начинает все более свободно чувствовать себя в творческой игре. В процессе совместных обсуждений дети оценивают возможности друг друга; это помогает им осознать свои силы в художественном творчестве. Дети подмечают удачные находки в искусстве перевоплощения, в разработке совместного проекта (оформительского, постановочного и др.).

Для успешного формирования творческой активности детей в театрализованной деятельности необходимо соблюдать ряд условий.

Следует осуществлять дополнительную подготовку воспитателей средствами театральной педагогики для того, чтобы они могли являться образцом творческого поведения для своих подопечных. Этого можно достичь созданием в учреждении педагогического театра — коллектива единомышленников, объединенных общим желанием приобщать детей к театральному искусству, воспитывать азы театральной культуры. Дополнительная подготовка педагогов с использованием методов театральной педагогики должна проходить непосредственно в стенах учреждения. В результате такой подготовки, осуществляемой музыкальным руководителем, который является своеобразным координатором всей музыкально-педагогической работы в учреждении, раскрываются творческие возможности педагога, и дети, подражая ему, учатся творческому поведению.

Чаще всего в учреждениях мы встречаемся с неорганизованной театрализованной деятельностью взрослых: им приходится ставить детские спектакли, не владея в полной мере искусством театра. Одиночные, стихийные представления кукольного театра, редкие выступления воспитателя в роли персонажа или ведущего на празднике не способствуют развитию театрализованной деятельности детей в силу отсутствия систематического восприятия полноценного сценического искусства. Таким образом, налицо неподготовленность большинства педагогов к руководству творческой театрализованной деятельностью детей. Кроме того, сегодня

оказываются почти невозможными организованные поездки детей в театр. Педагогический театр взрослых должен взять на себя приобщение детей к театральному искусству и воспитание у них творческих качеств под воздействием обаяния творчески активной, артистичной личности воспитателя, владеющего искусством перевоплощения.

Для успешного овладения способами творческих действий в театрализованной игре необходимо предоставлять детям возможность самовыражаться в своем творчестве (в сочинении, разыгрывании и оформлении своих и авторских сюжетов). Учиться творчеству можно только при поддержке окружающих взрослых, поэтому важным моментом является систематическая работа с родителями. Объединение педагогов, детей и родителей в совместной работе по приобщению к миру творчества и театра позволяет совершенствовать педагогическую подготовленность родителей в вопросах воспитания собственных детей, способствует расширению форм сотрудничества семьи и детского сада (проведению досугов, тематических вечеров и бесед, консультаций).

Педагог должен сознательно выбирать художественные произведения для работы. Критериями отбора являются художественная ценность произведения, педагогическая целесообразность его использования, соответствие жизненному и художественно-творческому опыту ребенка, яркая образность и выразительность интонаций (музыкальных, словесных, изобразительных).

В руководстве формированием творческой деятельности детей в театрализованной игре воспитатель должен опираться на принципы гуманистической направленности (истинно гуманные отношения между взрослыми и детьми); интеграции (объединение в театрализованной игре разных видов искусства и деятельности); творческого взаимодействия взрослого и ребенка (сотворчества в художественно-эстетической деятельности).

Основными специфическими методами работы по совершенствованию творческой деятельности детей в театрализованной игре являются:

- метод моделирования ситуаций (предполагает создание вместе с детьми сюжетов-моделей, ситуаций-моделей, этюдов, в которых они будут осваивать способы художественно-творческой деятельности);
- метод творческой беседы (предполагает введение детей в художественный образ путем специальной постановки вопроса, тактики ведения диалога);
- метод ассоциаций (дает возможность будить воображение и мышление ребенка путем ассоциативных сравнений и затем на основе возникающих ассоциаций создавать в сознании новые образы). Необходимо отметить, что общими методами руководства театрализованной игрой являются прямые (воспитатель показывает способы действия) и косвенные (воспитатель побуждает ребенка к самостоятельному действию) приемы.

Театрализованная игра может использоваться педагогом в любых видах деятельности детей, на любых занятиях. Наибольшая ценность игры проявляется в отражении детьми в самостоятельной деятельности впечатлений от просмотренных спектаклей, прочитанных программных литературных произведений (народных, авторских), других художественных источников (картин, музыкальных пьес и т.д.).

Для оформления детских спектаклей следует организовать специальную работу, в результате которой дети объединяются в творческие группы («костюмеров», «режиссеров», «художников» и др.). Родителей нужно вовлекать в такие виды деятельности, которые недоступны детям (техническое устройство сцены, изготовление костюмов).

### **Основные требования к организации театрализованных игр**

- Содержательность и разнообразие тематики.
- Постоянное, ежедневное включение театрализованных игр во все формы педагогического процесса, что делает их такими же необходимыми для детей, как и сюжетно-ролевые игры.
- Максимальная активность детей на этапах и подготовки, и проведения игр.
- Сотрудничество детей друг с другом и с взрослыми на всех этапах организации театрализованной игры.
- Последовательность и усложнение содержания тем и сюжетов, избранных для игр, соответствуют возрасту и умениям детей.

Творческое развитие темы начинается с подготовки сценария игры по сюжету литературных произведений. Далее предполагается импровизация детей на заданную тему. Участники театрализованных игр должны освоить элементы перевоплощения, чтобы характер персонажа, его привычки легко узнавались всеми. Вместе с тем необходимо предоставить детям больше свободы в действиях, фантазии при изображении темы, сюжета игры.

Через театрализованную игру педагог знакомит детей с театральными жанрами (драматический театр, опера, оперетта, балет, театр кукол и зверей, пантомимой).

У детей младшего дошкольного возраста прообразом театрализованных игр являются игры с ролью. З.М. Богуславская и Е.О. Смирнова считают, что малыши, действуя в соответствии с ролью, полнее используют свои возможности и значительно легче справляются со многими задачами. Действуя от имени осторожных воробушков, смелых мышек или дружных гусей, они учатся, причем незаметно для себя. Кроме того, игры с ролью активизируют и развивают воображение детей, готовят их к самостоятельной творческой игре.

Дети младшей младшего дошкольного возраста с удовольствием перевоплощаются в собак, кошек и других знакомых животных, однако развить и обыграть сюжет пока не могут. Они лишь подражают животным, копируя их внешне, не раскрывая особенностей поведения, поэтому детей младшей группы важно научить некоторым способам игровых действий по

образцу. О.С. Лапутина рекомендует с этой целью проводить игры «Наседка и цыплята», «Медведица и медвежата», «Зайчиха и зайчата», а на занятиях разыгрывать небольшие сценки из детского быта, организовывать игры по литературным произведениям: «Игрушки» А. Барто, «Котик и козлик» В. Жуковского.

***Формируя интерес к играм-драматизациям, необходимо как можно больше читать и рассказывать детям сказки и другие литературные произведения.***

С детьми среднего дошкольного возраста можно уже учить детей сочетать в роли движение и слово, использовать пантомиму двух-четырех действующих лиц. Возможно использование обучающих упражнений, например «Представь себя маленьким зайчиком и расскажи о себе».

С группой наиболее активных детей целесообразно драматизировать простейшие сказки, используя настольный театр (сказка «Колобок»). Привлекая к играм малоактивных детей, можно драматизировать произведения, в которых небольшое количество действий (потешка «Кисонька-мурысенька»).

С детьми старшего дошкольного возраста продолжают совершенствовать свои исполнительские умения. Воспитатель учит их самостоятельно находить способы образной выразительности. Драматический конфликт, становление характеров, острота ситуаций, эмоциональная насыщенность, короткие, выразительные диалоги, простота и образность языка - все это создает благоприятные условия для проведения игр-драматизаций на основе сказок.

Наблюдая за играми старших дошкольников, Д.Б. Менджерицкая отмечала: такая игра сложнее для ребенка, чем подражание событиям из жизни, потому что в ней требуется понять и почувствовать образы героев, их поведение, выучить и запомнить текст произведения.

Сказки по-разному отражаются в играх детей: малыши воспроизводят отдельные сюжеты, старшие дошкольники — сказку целиком. У дошкольников 6-7 лет игра-драматизация часто становится спектаклем, в котором они играют для зрителей, а не для себя, как в обычной игре. В этом же возрасте становятся доступными режиссерские игры, где персонажи — куклы и другие игрушки, а ребенок заставляет их действовать и говорить. Это требует от него умения регулировать свое поведение, обдумывать свои слова, сдерживать свои движения.

## Консультация для родителей

### «Компьютер: «за» и «против»

Родителей чаще всего беспокоит влияние компьютера на зрение и вред излучений. Кроме того, многие слышали о компьютерных фанатах, полностью погруженных в искусственный виртуальный мир, предпочитающих его реальной жизни. И естественно, их тревожит, не будет ли так и с их ребенком.

Так покупать компьютер? Или подождать? И сколько подождать? И не будет ли поздно? Или преждевременно? Ведь возраст, с которого ребенок начинает общаться с компьютером, тоже немаловажный фактор, порождающий много других проблем для родителей.

Давайте сравним две ситуации.

1. Ребенок за компьютером. Он не шатается бесцельно и не известно с кем по улицам, он дома, не бегает, не прыгает, не разбрасывает карандаши, фломастеры, не малюет ими где попало, не режет на мелкие кусочки любимое мамино платье. Он занят, не пристаёт к взрослым и даже, может быть, учится чему-то (по обучающим программам) или развивается (по развивающим программам) либо просто получает заряд положительных эмоций.

2. Компьютера нет. Зато есть столько проблем! Усадить дитя за уроки, пойти с ним погулять, потом чем-то занять, потом все убрать или заставить это сделать самого и т.д. И при этом надо его еще воспитывать/напрягать свои нервы и умственные силы.

Недаром многие родители, купив своему чаду персональную ЭВМ, а то и карманную электронную игру, вздохнули облегченно. Притягательность компьютера не сравнить ни с телевизором, ни с другим каким-то занятием. Но знаем ли мы, взрослые, какие проблемы возникают у ребенка, остающегося изо дня в день один на один с компьютером? Прежде всего, коснемся такого явления, как компьютерофобия. Что это такое?

Это связанное с компьютером состояние неуверенности, нерешительности, раздражительности, страха. Ребенок, начиная осваивать компьютер, боится, что не сумеет справиться с его требованиями, при длительном общении с компьютером он также может испытывать безотчетную боязнь неизвестно чего, какой-то чуждой силы. Компьютер дети, не уверенные в себе, воспринимают как «угрожающий стимул», усугубляющий общее состояние тревожности.

Явление, общения с компьютером можно отнести формирование деловой мотивации, совершенствование противоположное компьютерофобии, – чрезмерная увлеченность компьютером, когда приходится буквально идти на скандал, чтобы оторвать ребенка от компьютера. К позитивным результатам логического, оперативного мышления, умения прогнозировать. Кроме того,

компьютер располагает большим набором изобразительных средств, способствует, развитию художественно-конструкторских способностей и пространственных представлений; Посмотрите, какие возможности для рисования! Можно создавать не только цвета, но и тончайшие оттенки цветов. Можно легко стирать ненужное. А главное, экспериментировать можно бесконечно. Хочешь – создавай линейный рисунок, а хочешь – комбинируй из цветных фигур, раскрашивай готовый узор или составляй свой. Сейчас создано немало увлекательнейших программ с развивающими играми, составленными с учетом возраста, индивидуальных возможностей и личностных наклонностей детей. Программы обучающего характера позволяют развивать у ребенка абстрактное логическое мышление. Они дают ему возможность менять, по своему усмотрению стратегию решения, пользоваться разным по уровню сложности материалом и разнообразными видами компьютерной помощи. Еще хотелось бы посоветовать родителям с особым вниманием и ответственностью отнестись к выбору детских компьютерных программ. Надо проследить за тем, чтобы в информационное пространство семьи не проникали «провокаторы» агрессивного поведения ребенка – игры «активных действий», всякого рода «бегалки и стрелялки». Увлечение подобными играми таит опасность. Во-первых, они не требуют от детей терпения и силы воли, необходимых для серьезных интеллектуальных занятий, вырабатывают привычку к развлечению, бездумности, легкому достижению цели. Уже имеются печальные результаты увлечения такими играми: через два года дети не могли связать несколько слов даже по поводу своей любимой игры, ограничиваясь возгласами и междометиями типа «бац», «ты-ты-ды» и т.п. Они легко ориентировались в компьютерной терминологии, быстро выполняли тестовые и учебные задания, но, увы, в большинстве случаев не давали правильных решений. Таким образом, у детей вырабатывается быстрота реакции, однако теряется способность к сосредоточенности, необходимая для успешного выполнения учебных задач. Во-вторых, подобные игры отчуждают ребенка от живой природы, от сверстников, родителей. Считают, что их может заменить компьютер. При этой разумеется, хороший компьютер, оборудованный современными средствами мультимедиа, или виртуальной реальности.

#### **Плюсы театральной деятельности.**

- Дети умеют действовать согласованно, включаясь в действие одновременно или последовательно.
- Снимают напряжение с отдельных групп мышц.
- Запоминают заданные позы.
- Знают 5 – 8 артикуляционных упражнений.
- Умеют произносить скороговорки и чистоговорки в разных темпах, шёпотом
- Умеют произносить одну и ту же фразу или скороговорку с разными интонациями.
- Умеют прочитать диалогический стихотворный текст, правильно и чётко

произносятся слова с нужными интонациями.

- Умеют составлять предложения с заданными словами.
- Умеют сочинять этюды по сказкам.
- Умеют строить простейший диалог.

### **Театр кукол**

*У нас сегодня с мамой  
Культурная программа.  
Давай мне, мама, руку,  
Пойдем в театр кукол!  
Что я большой - я знаю,  
Но кукол обожаю  
Смотрю и не могу понять,  
Как куклой можно управлять?  
Взял рукавичку и надел  
И вот уж Петушок запел,  
А поменял ты рукавичку  
И превратился он в Лисичку!  
Но знаю я наверняка -  
Актера трудится рука,  
И кукла оживает,  
Поет, переживает  
Волшебно это превращенье!  
И мама смотрит с восхищеньем.  
А мы в театр еще пойдем,  
И папу мы с собой возьмем!*

## Картотека театрализованных игр.

### 1. Игра: «Веселый Старичок-Лесовичок»

**Цель:** учить пользоваться разными интонациями.

Педагог читает стихотворение, Старичок-Лесовичок произносит свои слова по тексту с разной интонацией, дети повторяют.

Педагог: Жил в лесу старичок маленького роста

И смеялся старичок чрезвычайно просто:

Старичок-Лесовичок:

Ха-ха-ха да хе-хе-хе,

Хи-хи-хи да бух-бух-бух

! Бу-бу-будабе-бе-бе,

Динь-динь-динь да трюх-трюх!

Педагог:

Раз, увидя паука, страшно испугался,

Но, схватившись за бока, громко рассмеялся:

Старичок-Лесовичок:

Хи-хи-хи да ха-ха-ха,

Хо-хо-хода гуль-гуль-гуль!

Го-го-го да буль-буль-буль.'

Педагог:

А увидя стрекозу, страшно рассердился,

Но от смеха на траву так и повалился:

Старичок-Лесовичок:

Гы-гы-гы да гу-гу-гу,

Го-го-го да бах-бах-бах!

Ой, ребята, не могу!

Ой, ребята, ах-ах-ах!

(Д.Хармс) Игра проводится несколько раз.

### 2. Игра на имитацию движений

Педагог обращается к детям:

— Вспомните, как ходят дети?

Маленькие ножки шагали по дорожке. Большие ножки шагали по дорожке.

(Дети сначала идут маленькими шагами, затем большими — гигантскими шагами.)

— **Как ходит Старичок-Лесовичок?**

— Как ходит принцесса?

— Как катится колобок?

— Как серый волк по лесу рыщет?

— Как заяц, прижав уши, убегает от него?

### 3. «Немой диалог» на развитие артикуляции

Педагог: Представьте себе, что ваша мама в магазине, а вы ждете ее на улице, у витрины. Она вам что-то говорит, вы ее не слышите, но пытаетесь догадаться.

(Сначала роль мамы берет на себя воспитатель, а дети отгадывают. Затем роль мамы предлагается исполнить детям.)

#### 4. «Загадки без слов»

**Цель:** развивать выразительность мимики и жестов.

Педагог созывает детей:

Сяду рядышком на лавку,

С вами вместе посижу.

Загадаю вам загадки,

Кто смысленей — погляжу.

Педагог вместе с первой подгруппой детей садятся на модули и рассматривают иллюстрации к загадкам без слов. Дети выбирают картинки, которые могут загадать, не произнося ни слова. Вторая подгруппа в это время располагается в другой части зала.

Дети первой подгруппы без слов, с помощью мимики и жестов изображают, например: ветер, море, ручеек, чайник (если сложно, то: кошку, лающую собаку, мышь и т.д.). Дети второй подгруппы отгадывают. Затем загадывает вторая подгруппа, а отгадывает — первая.

#### 5. «Поиграем. — угадаем.» (АБосева)

**Цель:** развивать пантомимические навыки.

Петрушка созывает детей: Что вы знаете, ребятки,

Про мои стихи-загадки?

Где отгадка, там конец.

Кто подскажет — молодец!

Дети рассаживаются полукругом возле Петрушки. Петрушка загадывает и показывает пантомимикой загадки.

Важно по двору ходил с острым клювом крокодил,

Головой весь день мотал, что-то громко бормотал.

Только это, верно, был никакой не крокодил,

А индюшек верный друг. Угадайте — кто? (Индюк.)

(Включается грамзапись. Дети, изображая индюка, ходят по всему залу, высоко поднимая ноги, прижав руки к туловищу, издавая звуки — уо, уо, уо, Трясут головой, болтая в это время языком во рту.)

Да, индюк. Признаться, братцы, трудно было догадаться!

С индюком случилось чудо — превратился он в верблюда!

Стал он лаять и рычать, по земле хвостом стучать.

Я запутался, однако, он верблюд и ли ...? (Собака.)

(Включается грамзапись, дети изображают собаку: лают, рычат, бегают на четвереньках и «вертят хвостом».)

Не зонут ее Шавкой, и не спит она под лавкой,

А глядит она в окошко и мяукает. Как... (Кошка.)

(Под музыкальное сопровождение дети изображают кошек: они передвигаются на четвереньках плавно, мяукают, мурлыкают, «умываются» лапкой, шипят и фыркают, показывают «когти».)

Верно, мрно угадали, будто где ее видали!

А теперь давайте с вами в лес поедем за грибами.

(дети рассаживаются на воображаемую машину и, произнося различные звуки, имитируют движение на машине.)

Тр-р-р, приехали! Посмотрите-ка, ребята, тут лисички, там опята, Ну а это на полянке ядовитые... (Поганки.)

(дети расходятся по залу («лесу») и собирают «грибы» (муляжи).)

Стойте.стойте! Что я вам наговорил! Какие грибы? Ведь за окном зима! Зимой грибы растут в лесу? А что растет в лесу зимой? (Сугробы.)

#### **6. Игра «Зеркало»**

**Цель:** развивать монологическую речь.

Петрушка загадывает загадку:

И сияет, и блестит,

Никому оно не льстит,

А любому правду скажет —

Все как есть ему покажет!

**Что же это?** (Зеркало.)

В группу (зал) вносят большое зеркало. Каждый из команды подходит к зеркалу, и, глядя в него, первый — хвалит себя, восхищается собой, второй рассказывает о том, что ему не нравится в себе. Затем то же самое проделывают члены другой команды. Петрушка и жюри оценивают этот конкурс.

#### **7. Игра «Телефон»**

**Цель:** развивать фантазию, диалогическую речь.

Петрушки на загадка:

Поверчу волшебный круг —

И меня услышит друг.

**Что ЭТО?** (Телефон.)

Петрушка приглашает по два человека от каждой команды, особенно тех, кто любит беседовать по телефону. Для каждой пары предлагается ситуация и тема для разговора. Пара составляется из членов противоположных команд.

1. Поздравить с днем рождения и попроситься в гости.
2. Пригласить на спектакль человека, который не любит ходить в театр.
3. Вам купили новые игрушки, а вашему другу хочется в них поиграть.
4. Вас обидели, а друг вас утешает.
5. Ваш друг (подруга) отнял любимую игрушку, а теперь извиняется.
6. У вас именины

#### **8. Игра: » Пантомима»**

Дети одной команды с помощью пантомимы показывают предмет (поезд, уют, телефон, гриб, дерево, цветок, пчела, жук, заяц, собака, телевизор, кран, бабочка, книга). Дети другой команды угадывают.

### 9. Игра: «Как варили суп» на имитацию движений

**Цель:** развивать воображение и пантомимические навыки.

Правой рукою чищу картошку, шкурку снимаю с нее понемножку.

Держу я картошку левой рукою, картошку верчу и старательно мою.

Ножом проведу по ее серединке, разрежу картошку на две половинки.

Правой рукою ножик держу и на кусочки картошку крошу.

Ну, а теперь зажигаю горелку, сыплю в кастрюлю картошку с тарелки.

Чисто помою морковку и лук, воду стряхну с потрудившихся рук.

Мелко нарежу лук и морковку, в горсть соберу, получается ловко.

Теплой водой горстку риса помою, сыплю в кастрюлю рис левой рукою.

Правой рукою возьму поварешку, перемешаю крупу и картошку.

Крышку возьму я левой рукою, плотно кастрюлю я крышкой закрою.

Варится супчик, бурлит и кипит. Пахнет так вкусно! Кастрюлька пыхтит.

— **Ну вот, супчик готов. «Угощайте» друг друга!** (включается русская народная плясовая). Дети и взрослые воображаемыми половниками разливают суп-похлебку в воображаемые тарелки и «едят».

— Подкрепились? А теперь каждый помоем за собой тарелку.

Дети открывают воображаемый кран, моют тарелки, ложки, закрывают воду, вытирают руки.

### 10. Игра-пантомима «Сугроб»

**Цель:** развивать выразительность мимики и жестов.

Дети имитируют движения по тексту.

На поляне сугроб. Большой-пребольшой. Но вот пригрело солнышко. Сугроб тихонечко стал оседать под лучами теплого солнца. И медленно потекли из сугроба маленькие ручейки. Они еще сонные и слабенькие. Но вот солнце пригрело еще сильнее, и ручейки проснулись и быстро, быстро побежали, огибая камушки, кустики, деревья. Вскоре они объединились, и вот шумит в лесу бурная река. Бежит река, увлекая с собой прошлогодние листья и ветки. И вскоре река влилась в озеро и исчезла.

— Почему река исчезла в озере?

## V. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### I. Нормативно-правовые документы

1. Закон Республики Башкортостан "Об образовании в Республике Башкортостан" от 1 июля 2013 года №696-з
2. Конвенция ООН «О правах ребенка»
3. Конституция Российской Федерации
4. Концепция развития дополнительного образования детей, утверждена распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. N 1726-р
5. СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей"
6. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г № 273-ФЗ.

### II. Основной список

1. Антопольский, А.Б. Информационные ресурсы России: Научно-методическое пособие / А.Б. Антопольский. - М.: Либерия, **2014**. - 424 с.
2. Антошин, М.К. Учимся рисовать на компьютере / М.К. Антошин. - М.: Айрис, **2016**. - 160 с.
3. Божко, В.П. Информатика: данные, технология, маркетинг / В.П. Божко, В.В. Брага, Н.Г. Бубнова. - М.: Финансы и статистика, **2014**. - 224 с.
4. Гейн, А.Г. Основы информатики и вычислительной техники / А.Г. Гейн, В.Г. Житомирский, Е.В. Линецкий, и др.. - М.: Просвещение, **2013**. - 254 с.
5. Голубцов, В.Н. Информатика: Лабораторный практикум. Создание простых текстовых документов в текстовом редакторе MicrosoftWord 2000 / В.Н. Голубцов, А.К. Козырев, П.И. Тихонов. - М.: Саратов: Лицей, **2012**. - **686** с.
6. Горячев, А.В. Информатика в играх и задачах. 2 класс. Учебник-тетрадь / А.В. Горячев, Т.О. Волкова, К.И. Горина, и др.. - М.: Баласс, **2015**. - 128 с.
7. Горячев, А.В. Практикум по информационным технологиям / А.В. Горячев, Ю.А. Шафрин. - М.: Бином, **2016**. - 272 с.
8. Демидович, Н.Б. Программирование и ЭВМ. Учебное пособие по факультативному курсу для учащихся 9, 10 классов / Н.Б. Демидович, В.М. Монахов. - М.: Просвещение, **2014**. - 240 с.
9. Демина, О.А. Экзамен по информатике / О.А. Демина. - М.: Приор, **2012**. - 176 с.
10. Информатика и информационные технологии / ред. Ю.Д. Романова. - М.: Эксмо, **2011**. - 544 с.
11. Информатика: Учебник. - М.: Финансы и статистика, **2012**. - 768 с.
12. Информатика: Энциклопедический словарь для начинающих / ред. Д.А. Поспелов. - М.: Педагогика-Пресс, **2013**. - 352 с.

13. Каймин, В.А. Информатика: практикум на ЭВМ / В.А. Каймин, Б.С. Касаев. - М.: ИНФРА-М, **2016**. - 216 с.
14. Карцова, В.Г. Из истории Калининской области / В.Г. Карцова. - М.: Московский рабочий, **2012**. - 168 с.
15. Кушниренко, А.Г. Основы информатики и вычислительной техники / А.Г. Кушниренко, Г.В. Лебедев, Р.А. Сворень. - Л.: Просвещение; Издание 3-е, **2013**. - 224 с.
16. Ляхович, В.Ф. Информатика 10-11 кл / В.Ф. Ляхович. - М.: Просвещение, **2015**. - 352 с.
17. Петроченков Персональный компьютер - просто и ясно! / Петроченков, Васильевич Александр. - М.: Смоленск: Русич, **2013**. - 400 с.
18. Семакин, И. Информатика. Базовый курс. 7-9 классы / И. Семакин, Л. Залогова, С. Русаков. - М.: Бином. Лаборатория знаний, **2015**. - 390 с.
19. Семакин, И.Г. Информатика 10 класс / И.Г. Семакин, Е.К. Хеннер. - М.: Бином. Лаборатория знаний, **2017**. - 165 с.
20. Семакин, И.Г. Информатика. 10-й класс / И.Г. Семакин, Е.К. Хеннер. - М.: Бином. Лаборатория знаний, **2014**. - 164 с.
21. Семакин, И.Г. Информатика. 11-й класс / И.Г. Семакин, Е.К. Хеннер. - М.: Бином. Лаборатория знаний; Издание 2-е, **2012**. - 139 с.
22. Симонович Практическая информатика / Симонович, С.В.; Евсеев, Г.А.. - М.: АСТ-Пресс Книга, **2011**. - 480 с.
23. Симонович, С.В. Занимательный компьютер. Книга для детей, учителей и родителей / С.В. Симонович, Г.А. Евсеев. - М.: АСТ-Пресс; Издание 2-е, перераб. и доп., **2012**. - 368 с.
24. Симонович, С.В. Общая информатика / С.В. Симонович. - М.: СПб: Питер, **2011**. - 428 с.
25. Угринович, Н. Информатика и информационные технологии / Н. Угринович. - М.: Бином. Лаборатория знаний, **2017**. - 512 с.
26. Угринович, Н.Д. Информатика 10-11 класс / Н.Д. Угринович. - М.: Бином. Лаборатория знаний, **2017**. - 511 с.
27. Угринович, Н.Д. Информатика. Учебник для 7 класса / Н.Д. Угринович. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний; Издание 3-е, **2012**.
28. Угринович, Н.Д. Практикум по информатике и информационным технологиям / Н.Д. Угринович, Л.Л. Босова, Н.И. Михайлова. - М.: Бином. Лаборатория Базовых Знаний, **2013**.
29. Угринович, Н.Д. информатика и информационные технологии: Учебник для 10-11 классов / Н.Д. Угринович. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, **2014**.
30. Шестакова Информатика и информационно-коммуникационные технологии. Базовый курс. 8 класс / Шестакова, Л.В. и. - М.: Бином, **2017**.

### III. Дополнительный список

1. Беляева И.Н. Перспективы и возможности курса математики на современном этапе // ИНФО, 2007. – № 4. – С. 12-19.
2. Бешенков С.А., Гейн А.Г., Григорьев С.Г. Высшая математика [Текст]: Учеб. Пособие для математических факультетов педвузов / Урал. Гос. Пед. Ун-т Екатеринбург, 2003. – 144 с.
3. Бочкин А.И. Методика преподавания математики [Текст]: Учеб. пособие. – Мн.: Высш. шк., 2004. – 431 с.
4. Велихов Е.П. Новая информационная технология в школе [Текст]: // ИНФО, 2006. – № 1. – 140с.
5. Громов Г.Р., Агапова О.И., Шолохович В.Ф. Компьютерные технологии обучения [Текст]: / Г.Р. Громов. – М: Просвещение, 2005. – 258с.
6. Гриценко В.И. Сущность информационных технологий [Текст]: / В.И. Гриценко. – М: Просвещение, 2006. – 354с.
7. Данилов, М.А. Теоретические основы обучения и проблемы воспитания познавательной активности и самостоятельности [Текст]: / М.А. Данилов. – Казань, 2005. – 163с.
8. Дринь Б.М. Подготовка будущих учителей к преподаванию математики в старших классах [Текст]: // Дисс. канд. пед. наук. – 2003. – 132 с.
9. Ершова Ф.П., Роберт И.В. Дидактические проблемы компьютеризации [Текст]: – М: Просвещение, 2005. – 465с.
10. Курашов, И.В. Познавательная самостоятельность учащихся в процессе изучения новых знаний как результат организации их деятельности учителем [Текст]: / И.В. Курашов // Об условиях развития познавательной самостоятельности активности учащихся на уроке / Под ред. М.А. Данилова. – Казань: Таткнигиздат, 2003. – 198с.
11. Кривошеев О.А. Информационные технологии [Текст]: / О.А. Кривошеев. – М: Просвещение, 2006. – 259с.
12. Клейман Г. Возможности использования информационных технологий [Текст]: / Г. Клейман. – М: Просвещение, 2006. – 398с.
13. Кузнецов А.А. Проблемы компьютеризации [Текст]: / А.А. Кузнецов. – М: Просвещение, 2005. – 217с.
14. Лихачев, Б. Т. Педагогика. Курс лекций: учебное пособие для студентов педагогических учебных заведений и слушателей ИПК и ФПК [Текст]: / Б. Т. Лихачев. – М.: Прометей; Юрайт, 2004. – 464 с.
15. Мануйлов В.Г. Основы информационных технологий (Программа прикладного курса для VI-IX классов с экономической подготовкой) // ИНФО, 1995. – № 3. – 368 с.
16. Машбиц Е.И., Гершунский Б.С., Талызина Н.Ф. Методические проблемы компьютеризации / Е.И. Машбиц. – М: Просвещение, 2005. – 456с.
17. Наумчик В. Н. Педагогический словарь [Электронный ресурс]/ В. Н. Наумчик, М. А. Праздников. – М.: Вече, 2006. – 279 с.
18. Петунин, О. В. Формирование познавательной самостоятельности старших школьников в процессе углубленного изучения предметов

естественнонаучного цикла: монография / О. В. Петунин. – Кемерово: Кузбассвузиздат, 2003. – 124 с.

19. Пейперт С. Основы использования информационных технологий/ С. Пейперт. – М: Просвещение, 2006.- 369с.

20. Подласый, И. П. Педагогика / И. П. Подласый. – М.: Юрайт, 2007. – 540с.

21. Рубцова В.В., Тихомиров В.В. Психологические проблемы компьютеризации [Текст]: / В.В. Рубцова. – М: Просвещение, 2005. – 286с.

22. Самостоятельность. В кн.: Психологический словарь [Текст]: – Магадан, 1996. – 292с.

23. Слостёнин В. А. Общая педагогика. Ч. 2 [Текст]: / В. А. Слостёнин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов. - М.: Владос, 2003. - 252 с.

24. Сергеева Т.А. Компьютерные технологии [Текст]: / Т.А. Сергеева. – М: Просвещение, 2006. – 248с.

25. Фалина И.Н., Мохова М.Н. Использование методов активного обучения на уроках математики [Текст]: //Первое сентября. Математика. 2006. – 326 с.

26. Хантер Б. Рекомендации по использованию информационных технологий [Текст]: / Б. Хантер. – М: Просвещение, 2006. – 145с.

27. Щукина, Г. И. Роль деятельности в учебном процессе: книга для учителя [Текст]: / Г. И. Щукина. – М.: Просвещение, 2005. – 144 с.

28. Ясвин, В. А. Образовательная среда [Текст]: / В. А. Ясвин. – М.: Смысл, 2001. – 365 с.

29. Шилина М.Н. Формирование познавательной самостоятельности школьников [Текст]: / М.Н. Шилина. – М: Просвещение, 2005. – 245с.

#### **IV. Интернет-ресурсы**

1. <http://www.niro.nnov.ru/> НИРО
2. <http://dnevnik.ru/> Электронный дневник
3. [http://fcior.edu.ru/catalog/osnovnoe\\_obshee](http://fcior.edu.ru/catalog/osnovnoe_obshee) федеральный центр информационных образовательных ресурсов
4. <http://festival.1september.ru/> Фестиваль педагогических идей
5. <http://kpolyakov.narod.ru/> Сайт К.Полякова
6. <http://metodisty.ru/m/groups/files/informatika?cat=223> Методисты
7. <http://metod-kopilka.ru/> Методическая копилка
8. <http://mychildren.ucoz.ru/> Моим ученикам
9. <http://new.pedsovet.org/publikatsii/informatika-i-ikt> Педсовет
10. <http://ru.wikipedia.org/> Википедия
11. <http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil> ЦОР
12. <http://videouroki.net/> Видеоуроки
13. <http://window.edu.ru/> Единое окно
14. <http://www.etudes.ru/>
15. <http://www.infoznaika.ru/> Инфознайка
16. <http://www.openclass.ru/> Открытый класс
17. <http://www.uchportal.ru/load/> Учительский портал

18. <https://globallab.org/ru/> ГлобалЛаб
19. <http://ict.edu.ru> Информационно-коммуникационные технологии в образовании: федеральный образовательный портал
20. <http://www.intuit.ru> Интернет-университет информационных технологий (ИНТУИТ.ру)
21. <http://www.rusedu.info> Информатика и ИКТ в образовании
22. <http://algotlist.manual.ru> Алгоритмы, методы, исходники
23. <http://inf777.narod.ru> Виртуальное методическое объединение учителей информатики (сайт Е.Р. Мухутдинова)
24. [http://www.computer\\_museum.ru](http://www.computer_museum.ru)
25. <http://infoschool.narod.ru>
26. <http://book.kbsu.ru> Информатика
27. <http://www.nethistory.ru>
28. <http://www.klyaksa.net> Клякс@.net
29. <http://iso.pippkro.ru/dbfiles/sites/htmlbook/>
30. <http://www.codenet.ru> CodeNet
31. <http://www.junior.ru/wwwexam/>
32. <http://shkola.lv> <http://www.junior.ru/wwwexam/>