

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Хрипуновская средняя школа»**

Принята
на заседании педагогического
совета школы
протокол №14 от 30.08.2017г.

Утверждена
приказом по школе
№216/1 от 01.09.2017

**Дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа**

«Компьютерная графика»

Срок реализации программы: 1 год

Возраст детей: с 6 лет

Составитель: Храмова Елена Вячеславовна

учитель начальных классов

село Хрипуново 2017

Содержание программы:

<i>№</i>	<i>Наименование разделов программы</i>	<i>Страницы</i>
2	Пояснительная записка	3
2.1	Направленность программы	4
2.2	Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность программы	4
2.3	Цели и задачи программы	5
2.4	Отличительные особенности	5
2.5	Возраст обучающихся	6
2.6	Сроки реализации программы	6
2.7	Формы и режим занятий	6
2.8	Ожидаемые результаты и способы их проверки Способы определения результативности	6
2.9	Формы подведения итогов реализации программы	8
3	Учебно-тематический план и его содержание	9
4	Содержание программы	10
5	Методическое обеспечение	11
5.1	Техническое оснащение программы	12
5.2	Требования, предъявляемые к педагогу	13
6	Список литературы	13

2. Пояснительная записка

Введение

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Развитие детей младшего школьного возраста с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики. В этой связи актуальными становятся вопросы о формах и методах обучения детей с первого класса.

Концепция обучения ориентирована на развитие мышления и творческих способностей младших школьников. Сложность поставленной задачи определяется тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей детей, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме.

Поэтому очень важна роль кружка в начальных классах.

Во-первых, для формирования различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического). Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств.

Во-вторых, для выполнения практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера в начальных классах поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.

В-третьих, для представления об универсальных возможностях использования компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить урок информатики в интересную игру.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

1. **ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ** - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
2. **ФРОНТАЛЬНАЯ** - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
3. **САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ** - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.
4. **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ** – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий
5. **РАБОТА КОНСУЛЬТАНТОВ** – Ученик контролирует работу всей группы кружка.

2.1 Направленность программы.

Программа имеет техническую **направленность**.

Программа разработана с учетом:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29.12.2012)
2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации № 1008 от 29.08.2013 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
3. «Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПин 2.4.4.3172-14» (утв. Главным государственным санитарным врачом РФ 4 июля 2014г № 41)
4. Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»

Представляемая в настоящем модернизированном варианте программа – расширенная по тематике, углубленная по содержанию, обогащенная современными игровыми приемами, данная программа предлагает детям базовое систематизированное образование по театральному искусству с перспективой последующей специализации в отдельных видах театрального искусства.

2.2. Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность

Актуальность

Новые задачи системы образования заставляют по-новому осмыслить и задачи эстетического воспитания, связав его с практической деятельностью.

ИКТ как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Педагогическая целесообразность программы обусловлена следующими факторами:

информатизация образования;

существенная роль информатики в формировании научного мировоззрения обучающихся именно этой возрастной группы;

вовлечение младших школьников в проектную деятельность, как средство формирования их информационной компетентности;

необходимость самопрезентации в обществе.

Программа имеет также практическую направленность и построена на следующих принципах:

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

Наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

Сознательности и активности – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества

Новизна

В кружках имеется возможность более детального и углубленного изучения ИКТ. Причем за счет гибкости индивидуальной программы приблизить обучение к реалиям современной жизни.

Настоящая учебная программа реализует современные требования по изучению графических пакетов данной возрастной группой и созданию мультимедиа презентаций.

2.3. Цель, задачи.

Цель программы

Формирование у обучающихся целостного представления о мультимедийных возможностях ПК, а также, формирование основных навыков рационального использования компьютерной техники в своей игровой, учебной, а затем и профессиональной деятельности.

Задачи:

Образовательные:

- Помочь младшим школьникам овладеть основными навыками создания и обработки графических и текстовых файлов.
- Включить обучающихся в практическую исследовательскую деятельность.
- Развивать мотивации к сбору информации.
- Научить обучающихся пользованию Интернетом.

Воспитательные:

- Формировать потребности в саморазвитии.
- Формировать активную жизненную позицию.
- Воспитывать культуру общения.

Развивающие:

- Способствовать развитию деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
- Способствовать развитию чувства прекрасного.
- Развивать у обучающихся навыки критического мышления и творческую активность.

2.4. Отличительные особенности

данной программы заключается в ее: доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподается, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал распределяется от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время;

наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются наглядные материалы, обучающие программы, презентации.

Для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия – игры, конкурсы, совместное творчество, дни свободно творчества, выставки.

Программное обеспечение

- Операционная система Windows
- Графический редактор Paint
- Текстовый редактор Microsoft Word
- Редактор Power Point
- Задания с международной игры «Инфознайка»
- Логические и обучающие игры

Способы их проверки:

1. Педагогическое наблюдение.
2. Контрольные задания.

3. Контрольные срезы знаний, умений и навыков.
4. Анализ роста умений и навыков.

Формы подведения итогов:

1. Итоговые занятия.
2. Компьютерное тестирование.
3. Выставки.
4. Конкурсы.

2.5. Возраст детей

Программа рассчитана для учащихся 1-4 классов (6-11 лет).

Наполняемость группы – 17 человек.

В кружок принимаются все желающие на основании заявления родителей

Психолого-педагогическая характеристика.

.В кружке занимается 17 учащихся, из них 7 мальчиков и 10 девочек. При этом особое значение придается единству и равнозначности в интеллектуальном, волевом, нравственном и эмоциональном развитии.

С первых дней занятий в кружке сформировалась группа учеников, имеющих достаточно высокий уровень развития и проявляющих ярко выраженные лидерские качества. Ученики этой группы внимательны и активны. Стараются показать наилучший результат. Между собой они общительны, но не упускают возможности показать свое превосходство перед другими в тот или иной момент.

2.6. Сроки реализации образовательной программы

Программа рассчитана на 1 год обучения при постоянном составе детей.

Сентябрь – выявление и развитие общих исполнительских способностей детей.

Октябрь -ноябрь получение первоначальные знания и умения в области ИКТ,

Декабрь – май – углубленное изучение и овладение актерским мастерством с ориентацией на исполнительскую деятельность.

2.7. Формы и режим занятий.

На реализацию кружка отводится 36 ч в год

- количество часов и занятий в неделю – 1 час

- периодичность занятий – понедельник в 13.45

Занятия проводятся по 45 минут в соответствии с нормами СанПиНа.

2.8. Ожидаемые результаты и способы определения их результативности

Ожидаемый результат:

Формирование универсальных учебных действий

На конец обучения мы можем говорить только о начале формирования результатов освоения программы по курсу «Первые шаги в мире информатики». В связи с этим можно выделить основные направления работы учителя по начальному формированию универсальных учебных действий.

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Первые шаги в мире информатики»;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Метапредметные

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- *моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.*
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- *преобразовывать практическую задачу в познавательную;*
- *ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;*
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;

- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Условия реализации программы:

1. Создание комфортной обстановки на занятиях, необходимой для проявления способностей каждого ребенка.
2. Индивидуальный подход к воспитаннику с учетом его психологических и возрастных особенностей.
3. Поддержка связи с родителями.
4. Постоянная работа по самообразованию, пополнение знаний в области педагогики, психологии, новых информационных технологий.
5. Наличие материальной базы: кабинет информатики, соответствующий требованиям материального и программного обеспечения, кабинет оборудован согласно правилам пожарной безопасности, наглядные пособия, раздаточный материал, презентации по темам занятий.

2.9. Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы

Диагностировать, контролировать, проверять и оценивать знания, умения обучающихся нужно в той логической последовательности, в какой проводится их изучение, т.е. в рамках программы обучения.

Первым в системе проверки является *предварительное выявление* уровня знаний обучаемых. Оно осуществляется в начале учебного года, чтобы определить знание учащимися важнейших (узловых) элементов курса.

Вторым этапом проверки знаний является их *текущая проверка* в процессе усвоения каждой изучаемой темы. Хотя она и осуществляется от занятия к занятию, но обеспечивает возможность диагностирования усвоения обучаемыми лишь отдельных элементов образовательной программы. С целью проверки усвоения терминов, понятий и в качестве психологической разгрузки проводятся игры, предлагаются специально составленные тематические кроссворды, ребусы, загадки, используются словесные игры.

Третьим этапом проверки знаний, умений является *повторная проверка*, которая, как и текущая, должна быть тематической. Параллельно с изучением нового материала учащиеся повторяют изученный ранее материал.

Четвертым этапом является *итоговая проверка* и учет знаний, умений обучаемых, приобретенных ими на всех этапах дидактического процесса.

Формами подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы могут являться: презентация Портфолио, защита творческих проектов, творческие конкурсы, учебно-исследовательские конференции и т.д. Участие в районных, школьных и всероссийских конкурсах, фестивалях представляет собой некую форму контроля, направленную на повышение уровня мотивации, активизацию познавательной и творческой активности учащихся.

Показатели результативности.

1. Владение ПК на уровне пользователя (с учетом возрастной группы).
2. Успешное владение графическими редакторами.
3. Создание графического изображения любой сложности (в пределах изученного).

3. Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Содержание	Кол-во часов	теория	практика
1.	Введение	1. Техника безопасности при работе с компьютером. Знакомство с основными устройствами компьютера, и их назначение. Создание личных папок. 2.. Копирование документов, картинок. Поиск документов в сети.	2	1	1
2.	Знакомство и работа в графическом редакторе Paint	1. Окно программы Paint, сохранение и загрузка изображений. 2. Техника создания изображений, ввод текста. 3. Редактирование деталей изображения.	3	1	2
3.	Развивающие игры	1. Простейшие игры.			2
4.	Текстовые файлы и текстовые документы	1. Текстовые файлы, редактирование текстовых файлов. Что такое Microsoft Word. Основные функции программы Microsoft Word. Ввод текста в программе Word. 2. Создание и простейшее редактирование документов (копирование, вставка). Нумерация и ориентация страниц. Размеры страниц, величина полей. Параметры шрифта и абзаца. 3. Включение в текстовый документ списков, таблиц, диаграмм, формул и графических объектов. 4. Работа с таблицей (рисование, вставка таблиц, удаление, добавление и объединение ячеек, строк, столбцов). 5. Автофигуры (вставка, ввод текста). Создание расписания уроков.	5	1	4
5	Что такое Интернет	1. Как работать в Интернет. Чат. 2. Детские сайты. 3. Заведение своего электронного ящика. 4. Поиск информации в глобальной сети Интернет.	4	1	3
6.	Знакомство с копировальной техникой	1. Принтер, сканер. Сканирование изображения, текста. 2. Распознавание текста и перевод его в Word, вставка сканированных картинок в текст.	6	1	5
7.	Знакомство с программой	1. Работа в данной программе. Создание новых фотографий.	2	1	1

	Adobe Photoshop CS	2. Создание открыток-поздравлений.			
8.	Знакомство с программой PowerPoint	1. Создание слайдов, конструктор слайдов, фон. 2. Вставка текста и картинок. 3. Эффекты анимации, наложение аудио и видео на слайды. 4. Подготовка презентации на тему «Мой - компьютер».	6	1	5
9.	Подведение итогов	Просмотр готовых презентаций «Мой - компьютер»	2		2
10.	Игры	1. Мультимедийные игры. «Тайны Атлантиды»	2		2
		2. Мультимедийные игры. «Игра слов»	2		2
		3. Простейшие игры. «Спаси Белку»	2		2
		Итого	36		

4. Содержание программы

1. Введение. Техника безопасности при работе с компьютером. Знакомство с основными устройствами компьютера, и их назначение. Создание личных папок. Копирование документов.

Практические работы

1. отработка навыков ввода информации с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажер).
2. создание папок и документов.
3. работа с файлами: создание, копирование, переименование, удаление.
4. сохранение информации.

2. Знакомство и работа в графическом редакторе Paint. Окно программы Paint, сохранение и загрузка изображений, техника создания изображений, ввод текста, редактирование деталей изображения.

Практические работы

1. умение рисовать, сохранять и вводить текст.
2. редактирование рисунков, собирание единой картинки из фрагментов.

3. Игры

4. Текстовые файлы и текстовые документы.

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

Практические работы

1. редактирование и форматирование заданного текста, шрифта, полей, автофигур, формул, картинок.
2. копирование фрагмента текста из одного документа в другой.
3. распечатка текстового файла на принтере с заданными параметрами печати.

5. Что такое Интернет. Как работать в Интернет. Чат. Детские сайты. Заведение своего электронного ящика.

Практические работы

1. передача и получение сообщений по электронной почте.
2. поиск информации в глобальной сети Интернет.

6. Знакомство с копировальной техникой: принтером, сканером. Сканирование изображения, текста. Распознавание текста и перевод его в Word, вставка сканированных картинок в текст.

Практические работы

1. сканирование, распознавание текста и картинок в программе ABBYY FineReader 7.0 и перенос текста в Word.

7. Знакомство с программой Adobe Photoshop CS и работа в этой программе. Создание новых фотографий, открыток-поздравлений.

Практические работы

1. редактирование заданного изображения с использованием различных инструментов и операций.
2. преобразование формата графического файла или его палитры.
3. распечатка графического файла на принтере с заданными параметрами печати.

8. Знакомство с программой PowerPoint. Создание слайдов, конструктор слайдов, фон, вставка текста и картинок. Эффекты анимации, наложение аудио и видео на слайды. Подготовка презентации на тему «Мой - компьютер».

Практические работы

1. создание презентации, наложение эффектов, демонстрация презентации.

9. Игры.

Развивающие игры:

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

Обучающие игры:

К ним относятся игровые программы дидактического («закрытого») типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач.

Игры-забавы:

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

5. Методическое обеспечение программы

Для реализации данной образовательной программы необходимо определённое методическое обеспечение:

1. Наличие компьютер у каждого ученика.
2. Наличие программного обеспечения на ПК.
3. Наличие выхода в Интернет.

Помещение для занятий должно соответствовать требованиям санитарно-гигиенических норм и правил по технике безопасности.

Цели и задачи, поставленные в программе, осуществляются в тесном сотрудничестве детей, педагогов и родителей.

Для успешного овладения содержанием образовательной программы сочетаются различные формы, методы и средства обучения. Для развития фантазии и творческих способностей у детей проводятся занятия, на которых они создают авторские работы по собственному замыслу, на основании приобретённых знаний и навыков. (Создание поздравительных открыток, тематических буклетов, объявлений, ребусов, кроссвордов, авторских презентаций, рефератов) Большинство учебных занятий проводится в форме практических занятий, бесед, тематических праздников и викторин.

Формы обучения:

- Коллективная
- Групповая
- Индивидуальная

Методы обучения:

- Словесный
- Наглядный
- Практический
- Контроль и самоконтроль.

Формы проведения учебного занятия:

- Комбинированный.
- Закрепление и повторение.
- Закрепление умений и навыков.
- Ознакомление с новым материалом.
- Обобщение и систематизация.
- Проверка знаний.

Иновационные технологии:

- Здоровье сберегающие технологии;
- Создание ситуации успеха;
- Технология развивающего обучения;
- Технология личностно-ориентированного обучения

Необходимое оборудование

- Столы
- Стулья
- Компьютеры (ноутбуки)
- Лазерный принтер «Canon MF4010» (3 в 1).

- Колонки
- Мультимедиа проектор
- Цифровой фотоаппарат
- Дисковые накопители, флэшки.

5.1 Техническое оснащение программы.

Успешная реализация программы и достижения обучающимися во многом зависят от правильной организации рабочего пространства.

Хорошо, если стены помещения, в котором проходят занятия, украшены лучшими детскими работами.

Комната для занятий должна быть хорошо оснащена (естественным и электрическим светом) и оборудована необходимой мебелью: столами, стульями, табуретами, шкафами, планшетами для рисования. В помещении должна быть раковины с водой или большие емкости для чистой воды и слива грязной.

5.2 Требования, предъявляемые к педагогу.

Многолетняя практика работы с детьми, а также опыт общения с коллегами из других учреждений позволили автору сформулировать некоторые общие требования, которые должны предъявляться администрацией образовательных учреждений к педагогу, желающему работать в системе дополнительного образования по направлению «художественное творчество».

Помимо хорошей профессиональной подготовки, педагогу необходимо обладать определенными способностями в работе в сфере ИКТ, умением создавать общую атмосферу доверия и заинтересованного общения.

Педагог должен быть прогрмистомхудожником.

Поэтому в нем важно все: и его внешний облик, и его жесты, и мимика, и манера разговора.

От педагога зависит настрой обучающихся, их желание работать. Педагог, умеющий перевоплощаться, создавать на занятиях определенное настроение, владеющий различными игровыми приемами, может превратить учебный процесс в творческую мастерскую, где каждый ребенок, независимо от своих способностей, почувствует себя юным художником.

6.Список используемой литературы:

Для педагога:

1. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. // Информатика и образование. – 2004. –№ 2. –С. 52-60.
2. Брыксина О.Ф. Планируем урок информационной культуры в начальных классах. // Информатика и образование. – 2001. – 2. – С. 86-93.
3. Горячев А.В. О понятии “Информационная грамотность. // Информатика и образование. – 2001. –№8 – С. 14-17.
4. Левкович О.А. Основы компьютерной грамотности. Минск, ТетраСистемс, 2005.
5. Информатика. 5 класс: Практикум. – Саратов: Лицей, 2004.
6. Информатика. 6 класс: Практикум. – Саратов: Лицей, 2004.
7. Образовательные сайты Интернет.
8. Онлайн учебник по курсу www.dolinin-infografika.narod.ru
9. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
10. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г.
11. Государственный образовательный стандарт /Вестник образования. 2004 г. № 5. (Сайт Федерального агентства по образованию <http://www.ed.gov.ru/ob-edu/noc/rub/standart/>)
12. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы/ Составитель М.Н. Бородин. – 6-е изд. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. Жексенаев А.Г. ОСНОВЫ РАБОТЫ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ GIMP: Томск, 2007
13. Ю.П. Немчанинова. Создание и редактирование графических элементов и блок-схем в среде Open Office.org(Draw)/Учебное пособие, Москва, 2008
14. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape/Учебное пособие, Москва., 2008
15. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003

Для обучающихся:

1. Информатика 5-7 класс. Начальный курс. Под. Ред. Н.В. Макаровой, М.,2005.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
3. Ю.П. Немчанинова. Создание и редактирование графических элементов и блок-схем в среде Open Office.org(Draw)/Учебное пособие, Москва, 2008
4. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape/Учебное пособие, Москва., 2008
5. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2005;

Интернет ресурсы:

www.metod-kopilka.ru – Методическая копилка учителя информатики
<http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках
<http://ru.wikipedia.org/> - Википедия – свободная энциклопедия.
<http://www.issl.dnttm.ru> — сайт журнала «Исследовательская работа школьника».
http://www.nmc.uvuo.ru/lab_SRO_opit/posobie_metod_proektov.htm
<http://www.fsu-expert.ru/node/2251> - ИНФОРМАТИКА и ИКТ. Программа для базового уровня (системно-информационная концепция);
<http://www.5byte.ru/8/0006.php> - Информатика на пять
<http://festival.1september.ru/> - фестиваль педагогических идей «Открытый урок»
<http://go-oo.org> -Свободный пакет офисных приложений
<http://www.gimp.org/> - GIMP (Гимп) — растровый графический редактор
<http://www.inkscape.org/> - Inkscape Векторный графический редактор
<http://www.softcore.com.ru/graphity> - Программа может служить отличной заменой стандартному графическому редактору Paint.
<http://www.inernika.org/users/astana-ch-41/works> - Видеоуроки Gimp Кольцова Михаила Петровича взяты с сайта Открытого педагогического сообщества
<http://www.progimp.ru/articles/> - уроки Gimp
http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item_no=363 про Gimp
<http://www.openarts.ru> –уроки Gimp и Inkscape

