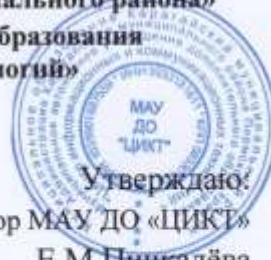


Муниципальное казенное учреждение
«Управление образования администрации Карагайского муниципального района»
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр информационных и коммуникационных технологий»



Рассмотрено:
на заседании педагогического совета
«24» июня 2016 г.

Утверждаю:
Директор МАУ ДО «ЦИКТ»
Е.М.Пичкалёва
«24» июня 2016 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа научно-технической направленности

«Ступени познания через компьютерную игру»

Программа ориентирована на детей
от 8- 11 лет.

Срок реализации: 2 года.

Автор-составитель: Филимонова Любовь Павловна,
педагог дополнительного образования

с. Карагай, Пермский край
2016

СОДЕРЖАНИЕ

I. Пояснительная записка.

- 1.1. Направленность программы
- 1.2. Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность программы.
- 1.3. Цели и задачи программы.
- 1.4. Концептуальные основы программы: какие программы использованы при составлении данной программы, принципы, характерные для данной программы (природосообразность, культуросообразность, региональный компонент)
- 1.5. Отличительные особенности данной программы от уже существующих программ.
- 1.6. Возрастные психофизиологические особенности детей, участвующих в реализации программы.
- 1.7. Сроки реализации (продолжительность, этапы освоения)
- 1.8. Формы и режим занятий.
- 1.9. Планируемые результаты и способы их проверки.
- 1.10. Мониторинг.
- 1.11. Формы подведения итогов.

II. Учебно-тематический план программы.

III. Содержание программы.

IV. Методическое обеспечение

- 4.1. Перечень имеющегося и разрабатываемого учебного, научно-методического, дидактического оснащения программы, средств обучения
- 4.2. Обеспечение программы методическими видами продукции (разработка игр, бесед, конкурсов)
- 4.3. Перечень необходимого материально-технического оснащения для более успешной реализации программы

V. Литература.

- 5.1. Литература для педагога
- 5.2. Литература для учащихся, родителей
- 5.3. Интернет-ресурсы, видео

I. Пояснительная записка

1.1. Направленность программы.

Образовательная программа «Ступени познания через компьютерную игру» научно-технической направленности, так как в настоящий момент в России развиваются нано технологии, электроника, механика и программирование. Созревает благодатная почва для развития компьютерных технологий.

2.2. Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность.

В современном обществе компьютеры прочно вошли в повседневную жизнь практически каждого человека (магазин, банк и т.д.). Современные условия труда часто требуют элементарных навыков пользователя ПК. Информационные процессы являются фундаментальной составляющей современной картины мира. Они отражают феномен реальности, важность которого в развитии биологических, социальных и технических систем сегодня уже не подвергается сомнению.

Особенностями программы является деятельностный подход в воспитании и развитии ребенка средствами информационно-компьютерных технологий. Программа позволяет развивать межпредметные связи в образовательном процессе, соединяя в единое работу со словом и изобразительную деятельность.

Актуальность: программа дает возможность научиться применять информационно-компьютерные технологии для учебной и внеучебной деятельности.

Педагогическая целесообразность программы обусловлена возрастными особенностями младшего школьника: разносторонними интересами, любознательностью, увлеченностью, инициативностью.

1.3. Цели и задачи программы.

Цель программы:

Развитие познавательного интереса, творческих способностей воспитанников в ходе создания компьютерных игр (посредством Microsoft Office PowerPoint).

Задачи:

Обучающие задачи:

1. обучить основным приемам работы в Microsoft Office PowerPoint;
2. ознакомить учащихся с технологией создания различного рода презентаций, рекламы, «живых» объявлений;

3. обучить способам представления информации в виде звукового и видеоклипа;

Развивающие задачи:

1. формировать и развивать творческие способности детей;
2. развивать умения работать в группе, умения самостоятельно приобретать и применять знания;
3. раскрывать и развивать личностный потенциал каждого воспитанника через создание компьютерных игр;

Воспитывающие задачи:

1. воспитывать культуру представления себя, своих достижений;
2. создать условия для самореализации ребёнка на данном этапе его развития;
3. способствовать формированию у детей нравственных и волевых качеств;

1.4. Концептуальные основы программы.

Образовательная программа составлена на основе нормативных документов, регулирующих функционирование и развитие системы дополнительного образования детей:

Конституцией РФ, статья 43 которой гарантирует реализацию права на образование для всех граждан России;

Конвенцией о правах ребенка (утверждена Генеральной Ассамблеей ООН 20. 11. 1989г.), определяющей направленность образования ребенка на развитие личности, талантов, умственных и физических способностей его; воспитания уважения и понимания мировой и национальной культуры;

Законом «Об образовании в Российской Федерации» (от 29. 12. 2012г. , №273 - ФЗ), создающим правовые гарантии для функционирования и развития системы образования РФ;

Типовым положением об образовательном учреждении дополнительного образования детей (от 02. 08. 2012 г. № 25082), регулирующим деятельность государственных и муниципальных образовательных учреждений дополнительного образования детей;

Данная программа модифицированная, составлена на основе программ: «Информатика» Л. Л. Босовой и Н. В. Макаровой,

авторской программы Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2011),

программы курса информатики Тур С.Н., Бокучава Т.П. для 2 - 4 классов, допущенной Министерством образования и науки к изучению в общеобразовательных школах, является частью целевого проекта «Изучение информатики в начальной школе»,

программа дополнительного образования «Мир информационных технологий» Лычагина Н.В.

Содержание программы построено на следующих дидактических принципах:

- отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с психофизическими возможностями, возрастными особенностями обучающихся, уровнем их знаний в соответствующем классе и междисциплинарной интеграцией;
- формирование логического мышления в оптимальном возрасте, развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка;
- индивидуально-личностный подход к обучению школьников;
- овладение поисковыми, проблемными типами деятельности во время индивидуальной и коллективной работы на занятии, дополнительная мотивация через игру;
- соответствие санитарно-гигиеническим нормам работы за компьютером

1.5. Отличительные особенности данной дополнительной общеобразовательной программы.

Программа следует *концентрическому принципу* в размещении материала, при котором одна и та же тема изучается в течение нескольких лет с постепенным наращиванием сведений. Концентризм программы создает условия для постоянного повторения ранее усвоенного материала.

Сначала происходит знакомство с компьютером, как инструментом, затем нарабатываются навыки использования компьютерных технологий, и потом происходит ежегодный повтор и усложнение тренинга. При этом возможность использования компьютерных игр развивающего характера дает возможность поддерживать постоянный повышенный интерес к изучаемому курсу.

Программа «Ступени познания через компьютерную игру» имеет практическую направленность, которая и определяет логику построения материала учебных занятий.

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей и принципов организации) и синтезу (созданию новых моделей). Умение для любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитии логическом мышлении.

Для обучения началам информатики и формирования первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде разработана данная программа. Программа построена таким образом, чтобы каждый, изъявивший желание пройти через нее, сможет найти себе в рамках этой системы дело по душе, реализовать себя, сможет эффективно использовать информационные технологии в учебной, творческой, самостоятельной деятельности.

1.6.Возраст детей, участвующих в реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Данная программа разработана для обучающихся 8-9 лет. Условиями отбора детей в объединение является желание заниматься.

Возрастные особенности детей 8 – 9 лет

Физические

Ребенок этого возраста очень активен. Любит приключения, физические упражнения, игры. Может пренебрегать своим внешним видом.

Интеллектуальные

1. Нравится исследовать все, что незнакомо.
2. Понимает законы последовательности и последствия. Имеет хорошее историческое и хронологическое чувство времени, пространства, расстояния.
3. Хорошо мыслит и его понимание абстрактного растет.
4. Нравится делать коллекции. Собирает все, что угодно. Для него главное не качество, а количество.
5. «Золотой возраст памяти»

Эмоциональные

1. Резко выражает свои чувства. Сначала говорит, а потом думает.
2. Свободно выражает свои эмоции. Эмоционально быстро включается в споры.
3. Начинает развиваться чувство юмора. Желает рассказывать смешные истории.
4. Скрытые страхи. Ему хотелось бы выглядеть бесстрашным.

Социальные

Ребенок начинает быть самостоятельным. Приспосабливается к обществу вне семейного круга. Ищет группу ровесников того же пола, т.к. для девочек мальчики «слишком шумны и буйны», а для мальчиков девочки «слишком глупы».

Духовные

1. Ребенок ищет героев, выбирая тех людей, которых он видит, о которых читает, восхищается теми, кто делает то, что он хотел бы сделать. Желает понравиться выбранным им авторитетам.
2. Нравятся захватывающие рассказы.

1.7. Сроки реализации дополнительной образовательной программы.

Программа рассчитана на 1 год. Объем часов, отпущенных на занятия: 2 раза в неделю, продолжительность занятий 30 минут. Состав участников кружка не более 12 человек.

1.8. Формы и режим занятий.

Основной формой обучения по данной программе является практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

На каждом этапе обучения выбирается такой объект или тема работы для обучающихся, который позволяет обеспечивать охват всей совокупности рекомендуемых в программе практических умений и навыков. При этом учитывается посильность выполнения работы для обучающихся соответствующего возраста, его общественная и личностная ценность, возможность выполнения работы при имеющейся материально-технической базе обучения.

Большое внимание обращается на обеспечение безопасности труда обучающихся при выполнении различных работ, в том числе по соблюдению правил электробезопасности.

Личностно-ориентированный характер обеспечивается посредством предоставления обучающимся в процессе освоения программы возможности выбора личностно или общественно значимых объектов труда. При этом обучение осуществляется на объектах различной сложности и трудоёмкости, согласуя их с возрастными особенностями обучающихся и уровнем их общего образования, возможностями выполнения правил безопасного труда и требований охраны здоровья детей.

Методы и методические приемы:

Занятие – игра. Обучающиеся в игровой форме работают с исполнителем, задают ему команды, которые он должен выполнить и достичь поставленной цели (используются различные игры: на развитие внимания и закрепления терминологии, игры-тренинги, игры-конкурсы, сюжетные игры на закрепление пройденного материала, интеллектуально-познавательные игры, интеллектуально-творческие игры).

Практикум – это общее задание для всех учащихся класса, выполняемое на компьютере.

Занятие – беседа. Ведется диалог между учителем и учеником, что позволяет учащимся быть полноценными участниками занятия.

Индивидуальные практические работы - мини-проекты.

Заключительное занятие, завершающее тему – защита проекта. Проводится для самих детей, педагогов, родителей.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- *фронтальной* - подача материала всему коллективу учеников
- *индивидуальной* - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи ученикам при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработки навыков самостоятельной работы.
- *групповой* - когда обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению заданий. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание так называемых мини групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Примерная структура занятия:

- Организационный момент (1 мин)
- Разминка: короткие логические задания на коррекцию внимания, памяти, восприятия, мышления, мелкой моторики (5 мин)
- Разбор нового материала. Выполнение письменных заданий (5 мин)
- Физкультминутка (3 мин)
- Работа за компьютером (11 мин)

1.9. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ

Результаты	Уровень проявления		
	1 уровень	2 уровень	3 уровень
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 проблемы	знает, где найти и как использовать необходимые ресурсы для решения проблемы.	Применяет ИКТ при помощи в решении проблемы, возникающих у других учащихся
	может выбрать тему проекта, для оформления в программе <i>PowerPoint</i>	может разработать задачи для создания проекта в программе <i>PowerPoint</i> .	создает проект при выполнении поставленных задач в программе <i>PowerPoint</i> .
Предметные	знает правила поведения в компьютерном классе	соблюдает правила поведения в компьютерном классе	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

1.10. Мониторинг освоения образовательной программы

Система мониторинга образовательной программы «Ступени познания через компьютерную игру» включает следующие виды контроля: входной, промежуточный и итоговый.

Входной контроль осуществляется в сентябре месяце.

Цель: оценить начальный уровень компьютерной грамотности и навыков работы с компьютером у обучающихся.

Формы проведения: анкетирование (приложение №1), наблюдение педагогом за умением детей пользоваться ПК.

Промежуточный контроль осуществляется в течение учебного года:

- по итогам первого полугодия
- по итогам прохождения тех или иных тем (тематический)

Цель: оценить качество освоения воспитанниками образовательной программы.

Формы проведения: тестирование, выполнение практических работ, участие в конкурсах, защита проектов, зачеты, наблюдение.

Текущий контроль осуществляется на каждом занятии с целью отслеживания уровня усвоения материала, изучаемого на предыдущих занятиях.

Формы проведения: дидактические игры разгадывание ребусов, кроссвордов и др.), тестирование, фронтальный опрос, беседа, практические работы.

Итоговый контроль осуществляется в конце учебного года.

Цель: оценить уровень сформированности универсальных учебных действий учащихся в ходе освоения образовательной программы.

Формы проведения: анкетирование, тестирование, наблюдение, защита проектов (как индивидуальных, так и коллективных).

Оценивание производится по четырем уровням и обозначается следующими символами:

В – высокий уровень

Н+ - выше нормы

Н – норма

Н- - ниже нормы

Итоги каждого вида контроля заносятся в таблицы, диаграммы и аналитические справки. По итогам промежуточного контроля за 1 полугодие и итогового контроля заполняются протоколы.

1.11.Формой подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы, можно считать участие обучающихся в проектной деятельности, выставках, конкурсах.

II. Учебный план

№	Тема	Задачи	Часы теории	Часы практики
1	Техника безопасности. Компьютер и его составляющие. Первое знакомство.		0,5	1,5
2	Знакомство с программой PowerPoint.			5
3	Знакомство с технологическим приёмом «Создание слайд – шоу в программе Microsoft PowerPoint».	Научить создавать слайд – шоу в программе Microsoft PowerPoint	0,5	5,5
4	Знакомство с технологическим приёмом «Волшебная труба» в программе Microsoft PowerPoint.	Научить создавать презентации с применением технологического приёма «волшебная труба»	0,5	3,5
	Знакомство с технологическим приёмом «Телевизор» в программе Microsoft PowerPoint.	Научить создавать интерактивные презентации с применением технологического приёма «Телевизор»	0.5	9.5

	Знакомство с применением технологического приёма «Листание» для создания презентаций.	Научить создавать интерактивные презентации с применением технологического приёма «Листание»	0.5	9.5
	Знакомство с применением технологического приём «Интерактивная лента» для создания презентаций.	Научить создавать презентации с применением технологического приёма «Интерактивная лента».	0.5	9.5
	«Создание презентации - дидактической игры на основе шаблона Алексея Баженова»	Научить создавать интерактивные тесты на основе шаблона Алексея Баженова	0.5	13.5
	«Создание интерактивного тренажера с применением технологического приёма «Интерактивная раскраска» (способ 1)	Научить создавать интерактивные тренажеры с применением технологического приёма «Интерактивная раскраска»	0.5	4.5
	Представление различных проектов с применением различных технологических приёмов визуализации информации средствами программы Microsoft PowerPoint.			1

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Месяц	Тема	теория	практика
1	Сентябрь	Техника безопасности. Компьютер и его составляющие. Первое знакомство.	0,5	1,5
2		Знакомство с клавиатурой. Программы.		2
3		Знакомство с программой PowerPoint.		3
4		Знакомство с технологическим приёмом «Создание слайд – шоу в программе Microsoft PowerPoint».	0,5	1,5
5	октябрь	Подборка материала для презентации «С днём учителя».		2
6		Оформление презентации «С днём учителя».		2
7		Защита проекта «С днём учителя»		2
8		Знакомство с технологическим приёмом «Волшебная труба» в программе Microsoft PowerPoint.	0,5	1,5
9		Творческий проект: создание игры «Словарные слова».		2

10	ноябрь	Знакомство с технологическим приёмом «Телевизор» в программе Microsoft PowerPoint.	0,5	1,5
11		Творческий проект: Дидактическая игра «В гости к деду Морозу». Подборка картинок для оформления презентации.		2
12		Подборка вопросов для вставки в презентацию.		2
13		Оформление презентации Дидактическая игра «В гости к деду Морозу».		2
14	декабрь	Защита творческого проекта: В гости к деду Морозу		2
15		Знакомство с применением технологического приёма «Листание» для создания презентаций.	0,5	1,5
16		Творческий проект: «Моя семья», подборка фотографий, картинок для оформления презентации.		2
17		Написание текстов и стихов к слайдам.		2
18	январь	Оформление презентации «Моя семья»		2
19		Защита творческих проектов «Моя семья».		2
20		Знакомство с применением технологического приёма «Интерактивная лента» для создания презентаций.	0,5	1,5
21	февраль	Творческий проект: «Мамин день», подборка материала для презентации.		2
22		Вставка текста в слайды.		2
23		Оформление презентации «Мамин день»		2
24		Защита творческих проектов «Мамин день»		2
25	март	«Создание презентации - дидактической игры на основе шаблона Алексея Баженова»	0,5	1,5
26		Творческий проект «Интеллектуальная игра»		2
27		Путешествие по Internet. Поисковые системы. Основные образовательные сайты.		2
28		Поиск необходимой информации. Правила безопасной работы в сети Интернет.	0,5	1,5
29	апрель	Оформление презентации, вставка необходимой информации.		2
30		Редактирование слайдов презентации.		2
31		Защита проектов «Интеллектуальная игра»		2
32		«Создание интерактивного тренажера с применением технологического приёма «Интерактивная раскраска» (способ 1)	0,5	1,5
33	май	Творческий проект: Создание тренажёра «Таблица умножения»		2
34		Подборка картинок для оформления		2

		презентации. Оформление презентации.		
35		Защита проекта: Создание тренажёра «Таблица умножения»		2
36		Представление различных проектов с применением различных технологических приёмов визуализации информации средствами программы Microsoft PowerPoint.		2
	итого		4,5	67,5

III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

I. Общие сведения о персональном компьютере – 1 часа.

Введение. Состав персонального компьютера.

Персональный компьютер. Базовая конфигурация ПК. Периферийные устройства. Внутреннее устройство ПК. Материнская плата, процессор, оперативная память, жесткий диск, видеоадаптер, звуковой адаптер, сетевая карта, дисковод и CD-ROM, коммуникационные порты.

Внутренняя память. Свойства внутренней памяти. Внешняя память: гибкие магнитные диски, жесткие магнитные диски, лазерные дисководы и диски, устройства на основе flash-памяти. Сравнительные характеристики носителей. Правила безопасной работы на персональном компьютере.

2. Основы работы в Windows – 2 часа.

Интерфейс Windows. Настройка рабочего стола.

Интерфейс Windows. Введение в операционную систему Windows.

Объекты и контекстное меню. Работа с мышью. Настройка диалоговых окон.

Проводник Windows. Использование панелей инструментов проводника.

Настройка рабочего стола. Элементы управления на рабочем столе. Выбор фонового рисунка. Заставки. Палитра. Разрешение экрана. Часы. Создание новых объектов на рабочем столе. Панель задач. Главное меню.

3. Основы работы в Microsoft Office PowerPoint 2007– 30 часов.

Знакомство с Microsoft Office PowerPoint 2007 .

Запуск программы и создание новой презентации. Демонстрация динамических презентаций. Обзор элементов интерфейса главного окна.

Работа со слайдами.

Создание и редактирование слайдов. Добавление текста на слайд. Добавление основного текста или текста заголовка в рамках. Применение темы документа.

Настройка темы документа. Выбор набора эффектов темы. Сохранение темы документа. Форматирование текста. Режимы просмотра презентации.

Оформление презентаций.

Редактирование содержимого слайдов. Выбор фона для слайдов и отдельных элементов. Изменение цветовой схемы.

Вставка иллюстраций на слайды. Копирование объектов на слайде. Перемещение объектов на слайде и между слайдами. Удаление объектов на слайде.

Форматирование фигуры. Стили рисунков: форма, границы, эффекты.

Добавление переходов между слайдами. Добавление звука к смене слайдов.

Изменение переходов между слайдами в презентации. Удаление переходов между слайдами из презентации.

Эффекты анимации.

Общие сведения об анимации. Настройка анимации. Простая анимация, сложная анимация. Изменение порядка воспроизведения анимации на обратный. Удаление анимации. Использование эффекта «Пути перемещения». Добавление звука к анимации. Выделение гиперссылки со звуком. Триггеры. Настройка триггеров для интерактивной игры.

Оформление переходов и слайдов.

Добавление и удаление заливки и эффекта в рисунок SmartArt. Типы макетов. Список. Процесс. Цикл. Иерархия. Связь. Общие сведения о заливках, градиентах и трехмерных эффектах. Применение эффекта к фигуре и тексту рисунка SmartArt.

Разработка слайд – фильма и интерактивной игры в приложении MS PowerPoint.

Основы работы в Интернете – 2 часа.

Путешествие по Internet. Поисковые системы. Основные образовательные сайты.

Поиск необходимой информации. Обзор поисковых систем. Правила безопасной работы в сети Интернет. Нетикет – сетевой этикет.

VI. Методическое обеспечение:

4.1 Перечень необходимого материально- технического оснащения для более успешной реализации программы.

- Компьютер
- Проектор
- Принтер
- Модем

- Устройства вывода звуковой информации
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами — клавиатура и мышь.
- Устройства создания графической информации (графический планшет).
- Устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации: сканер; фотоаппарат; видеокамера.

Программные средства:

- Операционная система.
- Клавиатурный тренажер.
- Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.
- Звуковой редактор.
- Система оптического распознавания текста.
- Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).
- Почтовый клиент (входит в состав операционных систем или др.).

V. Литература

5.1. Литература для педагога

- 1. Афанасьева Е. Презентации в PowerPoint. Шпаргалка. НТ Пресс, 2006.
- 2. Бортник О.И. Базовый курс PowerPoint. Изучаем Microsoft Office. Современная школа, 2007.

5.2. Интернет – ресурсы, видео.

- www.klyaksa.net
- www.metod-kopilka.ru
- www.pedsovet.org
- www.uroki.net
- www.intel.ru
- www.videouroki.net
- forum.school89.com/
- **«Изучаю компьютер»**

- <ftp://ftp.botik.ru/rented/robot/univer/reclam/comp.zip> (1.3 МБ)
- *«Азы информатики. Знакомство с компьютером»*
- <ftp://ftp.botik.ru/rented/robot/univer/azinfid.zip> (5.8 МБ)