



Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 4 п. Ключи»

МБОУ «СШ № 4 п. Ключи»

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Графический дизайн»
*Направление: техническое***

Возраст обучающихся: 10-14 лет
Срок реализации: 12 месяцев
Составил:
Мухамбетова А.Б.
Педагог-организатор центра
«Точка роста»

2023-2024 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Графический дизайн» разработана **на основе** нормативных документов:

- Закона «Об образовании в РФ» (в действующей редакции).
 - Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря
 - Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (от 31 марта 2022 года № 678-р) (далее – Концепция);
 - Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок);
 - Методические рекомендации по созданию и функционированию в общеобразовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах, центров образования естественно-научной, и технологической направленностей («Точка роста») (Утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-6). 2010 года № 1879.
 - Санитарно-эпидемиологических требований к условиям и организации обучения в ОО (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 29.12.2010г. № 189,
 - Федеральные требования к образовательным учреждениям в части минимальной оснащенности учебного процесса и оборудования учебных помещений (утверждены приказом Минобрнауки России от 4 октября 2010 г. № 986, зарегистрированы в Минюсте России 3 февраля 2011 г., регистрационный номер 19682);
 - СанПиН 2.4.2. 2821 – 10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189, зарегистрированы в Минюсте России 3 марта 2011 г., регистрационный номер 19993);
 - Федеральные требования к образовательным учреждениям в части охраны здоровья обучающихся, воспитанников (утверждены приказом Минобрнауки России от 28 декабря 2010 г. № 2106, зарегистрированы в Минюсте России 2 февраля 2011 г., регистрационный номер 19676).
 - Требований к программам дополнительного образования детей (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 г. № 06-1844).
- в соответствии с:
- Основной образовательной программой начального и основного общего образования (ФГОС НОО и ООО) МБОУ «СШ № 4 п. Ключи»
 - Положением о внеурочной деятельности обучающихся Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Средняя школа № 4 п. Ключи», Приказ МБОУ «СШ № 4 п. Ключи» № 184/1 от 30.08.2016 г.
 - Приказом Министерства образования и молодежной политики Камчатского края № 325 от 28 марта 2019 года «О создании Центров образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» в Камчатском крае.

- Приказом МБОУ «СШ № 4 п.Ключи» № 78-О от 26.04.2019 года «О создании Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» на базе МБОУ «СШ № 4 п.Ключи».
- Распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 17 декабря 2019 года № Р-133 «Об утверждении методических рекомендаций по созданию (обновлению) материально-технической базы общеобразовательных организаций, расположенных в сельской местности и малых городах, для формирования у обучающихся современных технологических и гуманитарных навыков при реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового и гуманитарного профилей в рамках региональных проектов, обеспечивающих достижение целей, показателей и результата федерального проекта «Современная школа» национального проекта «Образование».
- Программой развития Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МБОУ «СШ № 4 п.Ключи»

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия «рисование». С помощью графического редактора на экране монитора можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм – эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций.

Направленность Программы Программа «Графический дизайн» имеет художественную направленность и приобщает учащихся к более углубленным знаниям в области графического рисования.

Актуальность программы Углубляет информатизацию образования, предоставляя учащимся возможности освоения графического редактора Paint и GNU Image Manipulation Program в качестве дополнительного старта для более глубокого знакомства с компьютерными технологиями в дальнейшей жизни.

Отличительная особенность Программы является простое и ясное, доступное для понимания детей среднего школьного возраста руководство по использованию инструментов и возможностей Paint и GNU Image Manipulation Program, дающее возможность для теоретического и практического усвоения базовых концепций данного графического редактора, а также для применения полученных знаний к реальным изображениям.

Адресат программы. Программа рассчитана на учащихся в возрасте от 10 до 14 лет.

Объём программы – Программа рассчитана на 34 учебных часа.

Форма обучения – очная, групповая.

Срок освоения программы - программы рассчитаны на 12 учебных месяца (34 недели).

Режим занятий. Занятия проходят 1 раз в неделю по 1 часу.

Цель и задачи программы

Цель программы: Формирование и развитие творческих способностей младших школьников, через создание учебного проекта с использованием графического редактора Paint и GNU Image Manipulation Program (далее по тексту GIMP), приобщение

учащихся к техническому творчеству, развитие интереса к информационным технологиям.

Задачи программы

Обучающие задачи:

- Сформировать навыки пользования персональным компьютером;
- Сформировать навыки работы в графическом редакторе MS Paint;
- Сформировать навыки работы в графическом редакторе GIMP;
- Систематизировать знания учащихся, закрепить практические навыки и умения при работе с графическими примитивами;

Развивающие задачи:

- Развивать познавательную, творческую и общественную активность;
- Содействовать проявлению целостного оптимистического мироощущения учащихся, созданию их собственными силами нравственно - эстетически полноценной среды общения с народным искусством во всем многообразии его видов;
- Развитие умения выбрать оптимальный метод для достижения результата, анализировать промежуточные и конечные результаты своей деятельности;
- Развить умение работы с персональным компьютером;
- Расширить кругозор учащихся в области информационных технологий;
- Развить логическое мышление;

Воспитательные задачи:

- Стимулирование детского успеха
- Воспитать в ребенке творческое восприятие мира;
- Создание атмосферы творчества и доброжелательности

Практическая значимость программы состоит в том, что в учебном процессе акцент сделан на создание художественного образа, в котором проявляются культурные, социальные и психологические аспекты личности. Предусматривается использование разнообразных форм и методов организации деятельности учащихся: теоретические и практические занятия, работа со справочной литературой, коллективное творчество, проектная деятельность, общее обсуждение выполненных работ. В процессе освоения программы учащиеся овладевают некоторыми приемами художественного конструирования и сами пробуют себя в роли дизайнера.

Все задания программы ориентированы на практическое применение в жизни, создание современной эстетической среды, как в школе, так и в повседневной жизни.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

В результате реализации курса «Графический дизайн» у обучающихся будут сформированы личностные и метапредметные результаты, которые направлены на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы основного общего образования.

Личностные

- накопление коммуникативных навыков, необходимых для межличностного взаимодействия;
- овладение способами самопознания, рефлексии;
- получение школьником опыта самостоятельного общественного действия.

Метапредметные

- получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура);
- умение планировать и осуществлять свою деятельность, отслеживать результаты ее выполнения;
- умение осознавать и ставить проблему, искать пути ее решения.

Предметные

- овладение некоторыми приемами художественного конструирования;
- опыт работы с цветом и композицией, разбираться в стилях;
- сформированность ощущения себя в многогранной профессии художника, а также возможности оценить личные качества в соответствии с требованиями времени и профессии;
- опыт презентации индивидуального продукта.

Контроль результативности осуществляется через представление портфолио, выполнение конструктивных и графических творческих заданий разного уровня сложности, вернисажи и выставки творческих работ, защиту реферата, индивидуального или группового проекта по теме курса (на выбор учащихся). Уровень результативности определяется методами самооценки, взаимооценки, а также общественного мнения.

Результативность

По результатам освоения программы внеурочной деятельности учащиеся смогут принять участие в таких формах итоговых мероприятий как:

- выставка творческих работ и проектов, где учащиеся представляют свои достижения коллективной и индивидуальной творческой деятельности, сами оформляют работы и создают экспозицию.
- новогодняя ярмарка декоративно-прикладного искусства, где учащиеся выставляют на всеобщее обозрение посетителей свои работы, выполненные в течение учебного года.
- фестиваль творчества, на который приглашаются родители, заранее готовятся призы и подарки самым активным и творческим участникам проектов.

Прогнозируемые результаты по итогам обучения.

Учащиеся должны знать:

- историю зарождения и развития дизайна;
- принципы формообразования и композиции;
- роль цвета;
- профессиональный язык дизайна;
- уровень развития своих профессионально важных качеств;

Учащиеся должны уметь:

- составлять эскизы несложных изделий с учетом формообразующих факторов;
- выполнять эскизы предметов с целью получить простую, функциональную, конструктивную и эстетически значимую форму;
- использовать цветовое оформление;

подбирать информацию, анализировать источники и получать необходимые данные, устанавливать личные контакты, определять свой уровень знаний и оценивать его у других;

- решать конкретные задачи художественного проектирования;
- реализовывать свои творческие способности в рамках существующих ограничений (сроки, ресурсы, возможности производства), работать в коллективе,
- организовывать свое время и планировать деятельность;

Учащиеся должны приобрести навыки:

- воплощения идеи в материале.

**Формы учета знаний и умений, система контролирующих
материалов для оценки планируемых результатов освоения
программы внеурочной деятельности
Требования к уровню усвоения программы**

Учащиеся будут знать:

- содержание курса, цель и задачи его изучения;
- содержание понятий композиция, гармония, синтез, модуль, ритм;
- специфические особенности формообразования в дизайне как средства выразительности;

Учащиеся научатся:

- творчески использовать выразительные возможности цвета и формы;
- создавать композиции с разным эмоциональным звучанием;
- участвовать в диалогах по проблемам дизайна;
- производить анализ художественных произведений с точки зрения их пользы и красоты;
- соотносить цветовое решение утилитарных вещей (жилища, одежды, предметов домашнего обихода) с представлением о художественном вкусе и цветовой гармонии.

Программа предусматривает следующие **виды деятельности:**

- выполнение упражнений на закрепление полученных знаний;
- составление собственных колористических, графических и пространственных композиций, графических рисунков – фантазий, образных импровизаций, зарисовок на передачу настроения, образных импровизаций;
- анализ художественного произведения с точки зрения его пользы и красоты;
- художественные акции школьников;
- коллективное представление творческих работ;

Практические задания сочетают в себе тренировочно-подготовительные, направленные на отработку графических и конструктивных возможностей учащихся. Репродуктивные способствуют совершенствованию художественно-творческих навыков. Эвристические – на преобразование конструктивных, графических и декоративных форм с целью их усовершенствования, что в результате развивает логическое мышление и художественный вкус.

Творческие задания направлены на развитие умений анализировать, размышлять, сравнивать и развивать познавательные и художественные интересы с целью создания своих собственных творческих интерпретаций в сочетании с внешним оформлением работ.

Коллективное творчество способствует формированию позитивных отношений школьника к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности.

Формы контроля: опрос, просмотр, участие в конкурсах, выставках, защита проекта, составление портфолио воспитанника.

Формы занятий: групповое, индивидуальное.

Формы аттестации

Контроль осуществляется во время проведения текущей, промежуточной и итоговой аттестации.

Текущая аттестация осуществляется в форме педагогического наблюдения и самостоятельной работы.

Промежуточная аттестация осуществляется в форме опроса и самостоятельной работы.

Итоговая аттестация осуществляется в форме защиты проектов и тестирования.

Оценочные материалы

В качестве оценочного материала используется диагностическая методика, разработанная автором данной программы. Методика опирается на качественные критерии уровня освоения программы. Среди *критериев* можно перечислить:

1. Приобретение теоретических и практических знаний в области Графический дизайн;
2. Приобретение навыков создания проектов;
3. Способность работать в команде;
4. . Способность ставить и решать задачи;
- 5 Освоение различных видов программного обеспечения

Принята следующая система уровня освоения программы: низкий, средний, высокий

Содержание курса внеурочной деятельности «Графический дизайн» с указанием форм организации и видов деятельности

Содержание учебного плана

Тема № 1. Техника Безопасности Вводное занятие. (1 час)

Инструктаж по технике и пожарной безопасности в компьютерном классе. Анкетирование. Ознакомление с планом работы на учебный год с правилами внутреннего распорядка. Организация рабочего места. (Теория 1 час).

Тема № 2. Введение. Понятие о дизайне. (1 час)

Что такое дизайн? Дизайн и современность. (Теория 1 час). Этапы развития дизайна. Упражнение-проект «Дизайн кружки». Практика. (1 час).

Тема №3. Основные блоки ПК (клавиатура, системный блок, принтер, монитор, мышь). (2 часа)

Устройство компьютера. (Теория 1 час). Основные блоки компьютера, их назначение. Викторина по устройству ПК. Практика. (1 час).

Тема №4. Композиция. Основы композиции. (7 часов)

Композиция. Виды композиций. Статика. Динамика. Практика. (Теория 2 часа). Композиционные приемы. Цельность в композиции. Задание №1 «Цельная композиция» «Контраст в композиции». Практика. (2 часа). Задание №2 «Симметрия и ассиметрия» «Ритм». Практика. (2 часа). Задание-проект №3 «Построй композицию». Практика. (1 час).

Тема №5. Цветоведение. Основы цветоведения - основные характеристики цвета. (3 часа)

Цвет и человек. Цветовые ощущения человека. (Теория 1 час). Восприятие цвета. Основы цветоведения - основные характеристики цвета. Упражнение «Цветовой круг». Тон (теплые и холодные цвета). Упражнение «Царство холодное», «Царство теплое». Практика. (1 час). Ахроматические и хроматические цвета. Цветовые контрасты. Упражнение «Цветовые растяжки». Практика. (1 час).

Тема №6. Основы формообразования. Дизайн и форма. (4 часа)

Принципы формообразования. Дизайн и форма. Основы композиционно художественного формообразования. Геометрическая структура формы - плоская и объемная. (Теория 1 час). Проект- презентация «Дизайн и форма». Защита проекта. Обсуждение. Практика. (3 часа).

Тема №7. Стандартные программы Windows.(2 часа)

Программа Windows. Объекты рабочего стола. Операции над объектами рабочего стола. (Теория 1 часа). Работа с окнами в Windows. Общий обзор, структура. Текстовый редактор. Основные приемы работы. [Форматирование](#). Шрифты. Команды редактирования. Проверка орфографии. Поиск и замена. Создание колонок в документе. Таблицы. Создание и форматирование таблиц. Стили таблиц. Упражнение по таблицам EXCEL. Практика. (1 часа).

Тема №8. Программа Microsoft Office PowerPoint. (6 часов)

Основные понятия программы Microsoft Office PowerPoint. (Теория 2 часа). Окно приложения. Практика. Режимы просмотра. Создание презентаций. Структура. Шаблон оформления. Практика. (1 час). Возможности оформления презентации в PowerPoint. Практика. (1 час). Работа с текстом. Форматирование слайдов. Слайды. Практика. (1 час). Рабочая среда. Галерея инструментов. Упражнения с шаблонами в PowerPoint. Практика. (1 час).

Тема №9. Создание титульного слайда с анимацией. (4 часа)

Создание слайда. Вид слайда, виды слайдов. Фон слайда. (Теория 2 часа). Объекты WordArt. Автофигуры. Надпись. Шрифт (гарнитура, начертание, размер, цвет). Практика. (2 часа).

Тема № 10 . Основы работы в Gimp.(4 часа)

Знакомство с интерфейсом Gimp.(Теория 2 часа)

Создание и сохранение изображения. Знакомство с инструментами Плоская заливка и Градиент, использование этих инструментов в работе. Практика (2 часа)

**Тематическое планирование курса внеурочной деятельности
«Графический дизайн» для учащихся от 10 до 14 лет на 2023 - 2024г.**

Название раздела	Кол- во часов	Планируемые образовательные результаты
Техника безопасности Вводное занятие. Понятие о дизайне.	2	Научить эксплуатировать электрооборудование с соблюдением норм техники безопасности и правил эксплуатации Знать историю возникновения Графического дизайна, особенности её развития, существующие технологии Развить интерес учащихся к изучению графических дисциплин, привить культуру графического труда.
Устройство компьютера. Программа Windows .	2	Сформировать навыки пользования персональным компьютером
Композиция. Основы композиции..	7	Воспитать эстетический вкус, чувства гармонии цвета и формы, красоты с пользой и функциональностью, содействовать развитию необходимых личностных социально значимых качеств (воли, целеустремленности, аккуратности, ответственности, собранности, настойчивости).
Цветоведение. Основы цветоведения – основные характеристики цвета	3	Воспитать эстетический вкус, чувства гармонии цвета и формы, красоты с пользой и функциональностью, содействовать развитию необходимых личностных социально значимых качеств (воли, целеустремленности, аккуратности, ответственности, собранности, настойчивости).
Основы формообразования. Дизайн и форма.	4	Воспитать эстетический вкус, чувства гармонии цвета и формы, красоты с пользой и функциональностью, содействовать развитию необходимых личностных социально значимых качеств (воли, целеустремленности, аккуратности, ответственности, собранности, настойчивости).
Программы пакета Microsoft Office	2	Знать различные виды ПО для создания Графического дизайна
Программа Microsoft Office	6	Знать основные понятия программы

PowerPoint		Microsoft Office PowerPoint. Уметь работать в программе Microsoft Office PowerPoint.
Создание титульного слайда с анимацией	4	Уметь работать в программе Microsoft Office PowerPoint.
Основы работы в Gimp	4	Знать основные типы графики. Знать характеристики растрового изображения. Знать сферы применения графического редактора Gimp Знать интерфейс программы.
Итого	34	

Календарно-тематическое планирование
«Графический дизайн»

№ Занятия	Дата		Тема занятия	Примечание
	По плану	По факту		
1			Инструктаж по технике и пожарной безопасности в компьютерном классе. Анкетирование. Ознакомление с планом работы на учебный год с правилами внутреннего распорядка. Организация рабочего места.	
2			Что такое дизайн? Дизайн и современность Этапы развития дизайна. Дизайн и современность.	
3			Устройство компьютера.	
4			Основные блоки компьютера, их назначение.	
5			Композиция. Виды композиций.	
6			Композиция. Виды композиций. Статика. Динамика.	
7			Композиционные приемы. Цельность в композиции. Задание №1 «Цельная композиция», «Контраст в композиции»	
8			Композиционные приемы. Цельность в композиции. Задание №1 «Цельная композиция», «Контраст в композиции»	
9			Задание №2 «Симметрия и ассиметрия», «Ритм»	

10			Задание №2 «Симметрия и ассиметрия», «Ритм»	
11			Задание-проект №3 «Построй композицию».	
12			Цвет и человек. Цветовые ощущения человека.	
13			Восприятие цвета. Основы цветоведения - основных характеристики цвета. Упражнение «Цветовой круг». Упражнение «Царство холодное» «Царство теплое».	
14			Ахроматические и хроматические цвета. Цветовые контрасты. Упражнение «Цветовые растяжки».	
15			Принципы формообразования. Дизайн и форма. Основы композиционно художественного формообразования. Геометрическая структура формы - плоская и объемная.	
16			Проект-презентация «Дизайн и форма». Защита проекта. Обсуждение.	
17			Проект-презентация «Дизайн и форма». Защита проекта. Обсуждение.	
18			Проект-презентация «Дизайн и форма». Защита проекта. Обсуждение.	
19			Программа Windows. Объекты рабочего стола. Операции над объектами рабочего стола.	
20			Работа с окнами в Windows. Общий обзор, структура. Текстовый редактор. Основные приемы работы. Форматирование. Шрифты. Практика. Команды редактирования. Проверка орфографии. Поиск и замена. Создание колонок в документе. Практика. Таблицы. Создание и форматирование таблиц. Стили таблиц. Упражнение по таблицам EXCEL.	
21			Основные понятия программы Microsoft Office PowerPoint.	
22			Основные понятия программы Microsoft Office PowerPoint	
23			Окно приложения. Режимы просмотра. Создание презентаций. Структура. Шаблон оформления.	
24			Возможности оформления презентации в PowerPoint	
25			Работа с текстом. Форматирование слайдов. Слайды.	
26			Рабочая среда. Галерея инструментов. Упражнения с шаблонами в PowerPoint.	

27			Создание слайда. Вид слайда, виды слайдов. Фон слайда.	
28			Объекты WordArt. Автофигуры. Надпись. Шрифт (гарнитура, начертание, размер, цвет).	
29			Объекты WordArt. Автофигуры. Надпись. Шрифт (гарнитура, начертание, размер, цвет).	
30			Итоговая композиция «Титульный слайд».	
31			Знакомство с интерфейсом Gimp.	
32			Создание и сохранение изображения.	
33			Знакомство с инструментами Плоская заливка и Градиент, использование их в работе.	
34			Понятие слоев. Режим слоя, прозрачность слоя.	
ИТОГО 34 часов				

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса

Учебный кабинет (____ м2), оборудованный столами и стульями (не менее ____ парт и ____ стульев) для ведения образовательного процесса, и имеющий свободное пространство для отработки практических навыков.

Перечень оборудования:

- Ноутбуки
- Мультимедиа-проектор
- Экран
- Программное обеспечение: Word, Exsel, PowerPoint, Paint, GIMP

.

Список литературы

1. Алехин А. Д. Изобразительное искусство: Художник. Педагог. Школа. – М.: 1984 г.
2. Алехин А. Д. Когда начинается художник. – М.:1993 г.
3. Афанасьев А. Н. Русские народные сказки (любое издание)
4. Барская Н. А. Сюжеты и образы древнерусской живописи. – М.:1983г.
5. Батршина Г. С. Формирование и развитие логико-алгоритмического мышления учащихся начальной школы. // Информатика и образование. 2007 №9.
6. Босова Л. Л. Исследовательская деятельность на уроках информатики в V-VI классах. // Информатика и образование 2006 №6.
7. Босова Л. Л. Методические подходы к работе с графическим редактором Paint в пропедевтическом курсе информатики и ИКТ // Приложение к журналу «Информатика и образование». Информатика в школе. 2008 №4.
8. Босова Л. Л., Трофимова В. В. О подходах к организации компьютерного практикума на пропедевтическом этапе подготовки в области Информатики и ИКТ. // Информатика и образование. 2007 №9.
9. Босова Л.Л. Графический редактор Paint как инструмент развития логического мышления // М.: ИКТ в образовании (приложение к Учительской газете). 2009. № 12.
10. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Погребняк Л.А. Практикум по компьютерной графике для младших школьников // Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». № 5–2009. – М.: Образование и Информатика, 2009.
11. Ворончихин Н. С., Емшанова Н. А. Орнаменты, стили, мотивы. Иллюстрированное пособие. Издательский дом «Удмуртский университет», 2004.
12. Дедовец Т. Н. Классификация логических задач и упражнений, используемых на уроках информатики в начальной школе. // Информатика и образование 2007 №11.
13. Дуванов А. А. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. СПб.:БХВ-Петербург, 2005. – 342с.
14. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.: ил.
15. Зубрилин А. А., Паркина И. С. Технологии разработки элективных курсов. // Информатика и образование. 2006 №1.
16. Казиев В. М., Казиева Б. В., Казиев К. В. Практика практического педагогического тестирования. // Информатика и образование 2009 №6
17. Лыскова В.Ю. Милохина Л.В. Шпынёв С.А. Методический практикум по графическому редактору Paint. ТГУ им. Г.Р. Державина, г. Тамбов.
18. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов ([HTTP://SCHOOL-COLLECTION.EDU.RU/](http://school-collection.edu.ru/))

19. Салтанова Н. Н., Компьютерный практикум для учащихся III класса. // Приложение к журналу «Информатика и образование». Информатика в школе. 2007 №8.
20. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики. Методическое пособие для учителя 1-4 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 544 с.
21. Цветкова М. С. Интегрированный курс «изобразительное искусство и информационные технологии. // Информатика и образование 2001 №9.
22. Иллюстратор CS. Трюки и эффекты. , М.: Диалектика, 2005

