

Департамент образования
администрации городского округа Тольятти

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования «Центр Гранит»
городского округа Тольятти

Принята на основании
решения педагогического совета
протокол № 4
от "09" июня 2021 г.



Утверждаю

Директор

МБОУДО «Центр Гранит»

П.А. Завьялов

приказ № 147/1-ОД от "09" июня 2021 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Все узнаю все смогу!»

технической направленности

Срок реализации 2 года

Возраст учащихся 7-13 лет

Составитель:

Симутина М.А. педагог
дополнительного образования

Тольятти, 2021

Оглавление

1. Пояснительная записка	3
2. Учебно-тематический план программы	7
3. Содержание программы	14
4. Материально-техническое обеспечение программы	26
5. Методическое обеспечение программы	28
6. Ожидаемые результаты	30
7. Формы контроля ожидаемых результатов	33
8. Список рекомендуемой литературы	34

Краткая аннотация

Программа рассчитана на детей в возрасте 7 – 13 лет и реализуется в течение 2-х лет. На занятиях формируются разновозрастные группы, что определяется уровнем развития детей. Так, на первом году обучения учащиеся получают общетеоретические знания (знакомятся с понятием и видами моделей, основными геометрическими фигурами, устройством компьютера, принципами работы в Windows, основами работы в программах Nikita, Paint, Word и др.) и приобретают практические навыки (знакомятся с технологическими свойствами материалов, часто используемых в повседневной жизни, моделируют несложные изделия, осваивают работу в названных программах, изучают основные техники мини-гольфа). На втором году обучения, кроме изучения новых программ (Power Point, Pencil), знакомства с Internet, проектной деятельности и конструирования, происходит изучение освоенных понятий на более сложном уровне (программа построена по принципу спирали), закрепляются приобретенные навыки игры в мини-гольф.

В разновозрастной группе осуществляется обмен опытом и знаниями, между детьми, так как на занятиях они активно используют не только знания, умения и навыки (ЗУНы) полученные в системе дополнительного образования, но и ЗУНы, приобретенные в повседневной жизни, в общеобразовательной школе. Таким образом, создание разновозрастных групп способствует лучшему освоению программы. Предметом предлагаемой программы «Все узнаю, все смогу!» является формирование у учащихся начальных политехнических знаний и основных навыков работы за компьютером.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Всё узнаю, всё смогу!» составлена согласно нормативным документам Федеральному закону от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Концепции развития дополнительного образования в РФ (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04. 09.2014 № 1726-Р); Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р); Приказа Министерства просвещения России от 9.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Постановлению Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении [СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных](#)

[организаций дополнительного образования детей](#)»; Приказу министерства образования и науки Самарской области от 20.08.2019 г. № 262-од «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Самарской области на основе сертификата персонифицированного финансирования дополнительного образования детей, обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам»; Методическим рекомендациям по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242; «Методическим рекомендациям по разработке дополнительных общеобразовательных программ» (Приложение к письму министерства образования и науки Самарской области 03.09.2015 № МО -16-09-01/826-ТУ)

Направленность дополнительной общеразвивающей программы «Всё узнаю, всё смогу!» техническая.

Актуальность программы определяется тем, что она способствует развитию логического мышления и мелкой моторики, знакомит с основами политехнических знаний, необходимыми в повседневной жизни и обучении в школе, а также осуществляет раннюю профессиональную ориентацию учащихся.

Новизна программы заключается в следующем в том, что учебный материал, который, обычно, дается школьникам среднего звена, адаптирован для младших школьников; программа включает блок двигательной активности – изучение техники игры в мини-гольф, что позволяет снять умственное напряжение в процессе обучения и повысить уровень усвоения материала.

Педагогическая целесообразность заключается в применяемом на занятиях, деятельностном подходе, который позволяет максимально продуктивно усваивать материал путём смены способов организации работы, стимулировать познавательные интересы учащихся и развивает их практические навыки. У детей воспитываются ответственность за порученное дело, аккуратность, взаимовыручка. В программу включены коллективные практические занятия, развивающие коммуникативные навыки и способность работать в команде. Практические занятия помогают развивать у детей воображение, внимание, творческое мышление, умение свободно выражать свои чувства и настроения, работать в коллективе.

Педагогическая целесообразность использования данного подхода при реализации программы заключается в том, что он позволяет формировать у учащихся устойчивые навыки моделирования, конструирования, работы за компьютером.

Цель программы: формирование начальных политехнических знаний и основных навыков работы за компьютером.

Задачи реализации программы:

Поставленная цель реализуется в процессе решения ряда задач:

- познакомиться с особенностями и технологическими свойствами простых инструментов и материалов: ножниц, линейки, циркуля, бумаги, картона, пластилина и др.;
- освоить простые способы скрепления деталей;
- научиться моделировать и конструировать несложные изделия;
- освоить азы художественного оформления созданных изделий;
- познакомиться с устройством персонального компьютера;
- приобрести начальные навыки работы в программе Windows;
- освоить развивающие игры «AirXonix» и «Happy», «Санта Клаус» и «Giza»;
- познакомиться с программой Pencil и сетью Internet;
- освоить технику игры в мини-гольф.

Возраст детей, участвующих в реализации дополнительной общеобразовательной программы: 7 -13 лет.

Сроки реализации: программа рассчитана на 2 года, объем – 72 часа. 1год объем – 36 часов, 2 год объем – 36 часов.

Формы обучения очная, занятие, практическая работа.

Формы организации деятельности: групповая, индивидуальная

Режим занятий: 1 раза в неделю - по 1 часу. Продолжительность занятия – 30 минут для детей в возрасте до 10 лет и 45 минут для остальных учащихся. Согласно выдержки из «Письма Минобрнауки России от 18.11.2015г. № 09-3242 «О направлении информации»

Наполняемость учебных групп: составляет 12 человек в соответствии количества оборудования (компьютеров, клюшек, мячей для гольфа).

Планируемые результаты

Личностные:

- положительное отношение к процессу учения, к приобретению знаний и умений, стремление преодолевать возникающие затруднения;
- наличие мотивации к творческому труду и бережному отношению к материальным и духовным ценностям, формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни;
- начальные навыки саморегуляции;
- осознанность в отношении к себе как к индивидуальности и, одновременно, как к члену общества с ориентацией на проявление доброго отношения к людям, уважения к их труду, на участие в совместных делах, на помощь людям, в том числе сверстникам.

- формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре своего народа и других народов, живущих рядом; выработка умения терпимо относиться к людям иной национальной принадлежности;

Метапредметные:

Познавательные:

- анализировать информацию;
- преобразовывать познавательную задачу в практическую;
- выделять главное, осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения;
- прогнозировать результат.

Регулятивные:

- планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условием её реализации в процессе познания;
- понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности;
- конструктивно действовать даже в ситуациях не успеха;
- самостоятельно учитывать выделенные педагогом ориентиры действия в новом материале;
- вносить коррективы в действие после его завершения на основе оценки и учета характера сделанных ошибок;
- адекватно воспринимать предложения и оценку педагогов, товарищей и родителей;
- готовность оценивать свой труд, принимать оценки сверстников, педагогов, родителей.

Коммуникативные:

- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать свою позицию;
- приходить к общему решению в совместной работе (сотрудничать);
- сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций
-

2. Учебно-тематический план программы

2.1. Первый год обучения

Модуль «Начальное моделирование»

№ п/п	Тема	Количество часов			
		Теория	Практика	Контроль	Всего
1.	Тема 1. Введение в курс «Начальное моделирование»: что могут линейка и ножницы	1	-	-	1
2.	Тема 2. Орнамент из геометрических фигур	-	3	-	3
4.	Тема 3. Изготовление плоских игрушек из бумаги и картона	-	3	-	3
5.	Тема 4. Как родилась бумага: экскурс в историю	1	-	-	1
6.	Тема 5. Способы работы с бумагой: сгибание, складывание. Освоение техники оригами	1	2	-	3
7.	Тема 6. Работа с развертками геометрических тел: построение разверток коробок для подарков	-	4	-	4
8.	Тема 7. Промежуточный контроль	-	-	1	1
9.	Тема 8. Создание простейших моделей из бумаги	1	2	-	3
10.	Тема 9. Учимся выполнять чертежи разверток	-	4	-	4
11.	Тема 10. Строим сказочный замок	-	3	-	3
12.	Тема 11. Бумагопластика как вид художественного конструирования	1	2	-	3
13.	Тема 12. Изготовление настольных моделей	-	3	-	3
14.	Тема 13. Изготовление контурных моделей	-	1	1	2
15.	Тема 14. Подведение итогов изучения курса «Начальное моделирование»	-	1	-	1

16.	Тема 15. Итоговый контроль	-	-	1	1
ИТОГО					36

Модуль «Азы компьютерной грамотности»

№ п/п	Тема	Количество часов			
		Теория	Практика	Контроль	Всего
1.	Тема 1. Введение в курс «Азы компьютерной грамотности»: применение и комплектующие компьютера	1	1	-	2
2.	Тема 2. Основы работы в Windows	1	5	-	6
3.	Тема 3. Стандартные программы	1	1	-	2
4.	Тема 4. Программа Nikita	-	1	-	1
5.	Тема 5. Промежуточный контроль	-	-	1	1
6.	Тема 6. Графический редактор Paint	1	10	-	11
7.	Тема 7. Текстовый редактор Word	2	6	-	8
8.	Тема 8. Развивающие обучающие игры «AirXonix» и «Нарру»	1	2	-	3
9.	Тема 9. Подведение итогов изучения курса «Азы компьютерной грамотности»	-	1	-	1
10.	Тема 10. Итоговый контроль	-	-	1	1
ИТОГО					36

Модуль «Мини-гольф»

№ п/п	Тема	Количество часов			
		Теория	Практика	Контроль	Всего
1.	Тема 1. Введение в курс «Мини-гольф» 1-го года обучения. Правила техники безопасности	1	-	-	1
2.	Тема 2. Мини-гольф как спортивная дисциплина.	1	-	-	1

	История развития гольфа и мини-гольфа как самостоятельных видов спорта				
3	Тема 3. Мини-гольф как спортивная дисциплина: основные понятия и оборудование	0,5	0,5	-	1
4	Тема 4. Правила игры в мини-гольф	0,5	0,5	-	1
5	Тема 5. Отработка техники прицеливания и техники замаха	-	2	-	2
6	Тема 6. Отработка техники игры на односкатной лунке с подкатыванием мяча	-	1	-	2
7	Тема 7. Отработка техники игры на двухскатной лунке с подкатыванием мяча	-	1	-	2
8	Тема 8. Техника удара по наклонной вниз, по наклонной вверх	-	2	-	2
9	Тема 9. Отработка техники игры на различных лунках на войлоке	-	1	-	2
10	Тема 10. Промежуточный контроль	-	-	1	1
11	Тема 11. Отработка техники игры на сложных препятствиях (замах, проводка, добивание)		2		2
12	Тема 12. Отработка техники добивания мяча с середины волны	-	1	-	1
13	Тема 13. Отработка техники игры с различными мячами	-	1	-	1
14	Тема 14. Отработка техники игры на горке с откатом	-	1	-	1
15	Тема 15. Отработка техники игры на эстакаде со ступенькой	-	1	-	1
16	Тема 16. Отработка техники игры с разными видами	-	2	-	2

	ключек				
17	Тема 17. Отработка техники прохождения препятствий	-	2	-	2
18	Тема 18. Отработка удара от борта до определенного расстояния	-	2	-	2
19	Тема 19. Прохождение препятствия «Качели»	1	1	-	2
20	Тема 20. Прохождение препятствия «Вулкан»	1	1	-	2
21	Тема 21. Отработка техники прохождения сложных препятствий	-	3	-	3
22	Тема 22. Подведение итогов изучения курса «Мини-гольф» 1-го года обучения	-	1	-	1
23	Тема 23. Итоговый контроль	-	-	1	1
ИТОГО		36			

2.2. Второй год обучения

Модуль «Начальное моделирование»

№ п/п	Тема	Количество часов			
		Теория	Практика	Контроль	Всего
1.	Тема 1. Введение в курс «Начальное моделирование» 2-го года обучения	-	1	-	1
2.	Тема 2. Рисунок и чертеж	-	1	-	1
3.	Тема 3. Создаем модели по собственным чертежам	-	2	-	2
4.	Тема 4. Клеим, прикручиваем, соединяем проволокой и ниткой	-	3	-	3
5.	Тема 5. Соединяем детали без соединительных материалов	-	1	-	1
6.	Тема 6. Работа с шаблонами и трафаретами	-	1	-	1
7.	Тема 7. Конструкторская мастерская: как неподвижное превратить в подвижное	-	3	-	3
8.	Тема 8. Конструкторская мастерская: как плоское	-	3	-	3

	превратить в объемное				
9.	Тема 9. Промежуточный контроль	-	-	1	1
10.	Тема 10. Художественная мастерская: что такое симметрия	-	1	-	1
11.	Тема 11. Художественная мастерская: что такое асимметрия	-	1	-	1
12.	Тема 12. Художественная мастерская: что такое композиция	-	1	-	1
13.	Тема 13. Создаем предметы обихода по собственному замыслу	-	2	-	2
14.	Тема 14. Украшаем предметы обихода по собственному замыслу	-	3	-	3
15.	Тема 15. Как ткань превращается в изделие				
16.	Тема 16. Учимся определять конструктивные особенности изделия	-	1	-	1
17.	Тема 17. Учимся создавать макеты	-	3	-	3
18.	Тема 18. Определение последовательности создания изделия	-	2	-	2
19.	Тема 19. Создание разных изделий по одной технологии. Художественный труд	-	3	-	3
20.	Тема 20. Подведение итогов изучения курса «Начальное моделирование» 2-го года обучения	-	1	-	1
21.	Тема 21. Итоговый контроль	-	-	1	1
ИТОГО					36

Модуль «Азы компьютерной грамотности»

№ п/п	Тема	Количество часов			
		Теория	Практика	Контроль	Всего
1.	Тема 1. Введение в курс «Азы компьютерной грамотности»: история возникновения компьютера	1	-	-	1
2.	Тема 2. Графический редактор Paint	1	3	-	4
3.	Тема 3. Текстовый редактор Word	3	5	-	8
4.	Тема 4. Графический редактор Power Point	2	7	-	9
5.	Тема 5. Промежуточный контроль	-	-	1	1
6.	Тема 6. Создание проекта в программе Power Point	1	1	-	2
7.	Тема 7. Знакомство с программой Pencil	1	3	-	4
8.	Тема 8. Знакомство с Internet	1	2	-	3
9.	Тема 9. Развивающие обучающие игры: повторение игр «AirХonix» и «Нарру». Знакомство с играми «Санта Клаус» и «Giza»	1	1	-	2
10.	Тема 10. Подведение итогов изучения курса «Азы компьютерной грамотности»	0,5	0,5	-	1
11.	Тема 11. Итоговый контроль	-	-	1	1
ИТОГО		36			

Модуль «Мини-гольф»

№ п/п	Тема	Количество часов			
		Теория	Практика	Контроль	Всего
1.	Тема 1. Введение в курс «Мини-гольф» 2-го года обучения. Правила техники безопасности	0,5	0,5	-	1
2.	Тема 2. Правила игры в мини-гольф: повторение	0,5	0,5	-	1
3	Тема 3. Простые и сложные техники игры в мини-гольф: повторение	-	3	-	3
4	Тема 4. Техники игры с различными мячами: повторение	-	2	-	2
5	Тема 5. Техники игры на эстакаде со ступенькой и на горке с откатом: повторение	-	2	-	2
6	Тема 6. Техники игры с разными видами клюшек: повторение	-	2	-	2
7	Тема 7. Прохождение препятствий «Качели» и «Вулкан»: повторение	-	1	-	1
8	Тема 8. Техника прохождения сложных препятствий: повторение	-	2	-	2
9	Тема 9. Интересные факты из истории мини-гольфа	-	1	-	1
10	Тема 10. Промежуточный контроль	-	-	1	1
11	Тема 11. Отработка изученных ранее техник игры в мини-гольф	-	3	-	3
12	Тема 12. Техника прохождения препятствия «Прямая дорога»	-	3	-	3
13	Тема 13. Техника удара от борта до определенного расстояния	-	3	-	3

14	Тема 14. Техника прохождения препятствия «Правый угол»	-	3	-	3
15	Тема 15. Техника прохождения препятствия «Двойная волна с бортом»	-	3	-	3
16	Тема 16. Отработка техники игры в мини-гольф	-	3	-	3
17	Тема 17. Подведение итогов изучения курса «Мини-гольф» 2-го года обучения	-	1	-	1
18	Тема 18. Итоговый контроль	-	-	1	1
ИТОГО					36

3. Содержание программы

3.1. Первый год обучения

Модуль «Начальное моделирование»

Тема 1. Введение в курс «Моделируем»: что могут линейка и ножницы

Теория: Техника безопасности и правила работы с линейкой и ножницами

Практика: Учимся пользоваться линейкой и ножницами. Делаем разметку, чертим простейшие геометрические фигуры, режем ножницами по прямолинейному контуру.

Тема 2. Орнамент из геометрических фигур

Практика: создаем орнамент из геометрических фигур в круге и в полосе.

Тема 3. Изготовление плоских игрушек из бумаги и картона

Практика: режем ножницами по криволинейному контуру, изменяем заданную форму и число деталей.

Тема 4. Как родилась бумага: экскурс в историю

Теория: рассказ о появлении бумаги, картона, их применении сегодня

Тема 5. Способы работы с бумагой: сгибание, складывание. Освоение техники оригами

Теория: история оригами.

Практика: создаем игрушки в технике оригами

Тема 6. Работа с развертками геометрических тел

Практика: построение разверток новогодних коробок для подарков, изготовление фигурок роботов из геометрических тел.

Тема 7. Промежуточный контроль

Выполнение тестов по материалу тем 1 – 6.

Тема 8. Создание простейших моделей из бумаги

Теория: понятие и виды моделей: действующие (движущиеся), настольные (стендовые), контурные (силуэтные), полубъемные, объемные.

Практика: создание простейших моделей из готовых разверток.

Тема 9. Учимся выполнять чертежи разверток

Практика: создание собственных разверток домов и машин.

Тема 10. Строим сказочный замок

Практика: коллективная работа – создание сказочного замка по разверткам обучающихся.

Тема 11. Бумагопластика как вид художественного конструирования

Теория: понятие и техники бумагопластики.

Практика: изготовление поделок в техниках витая спираль, бумажный комочек, звезда, петли, пушистый шарик, гофрировка, фонарик.

Тема 12. Изготовление настольных моделей из пластичных материалов

Практика: изготовление моделей по рисунку из пластилина, глины, соленого теста.

Тема 13. Изготовление контурных моделей

Теория: контурная модель и ее детали.

Практика: изготовление контурных моделей водного транспорта

Тема 14. Подведение итогов изучения курса «Начальное моделирование» 2-го года обучения

Теория: обобщение изученного материала, что значит моделировать и конструировать

Практика: викторина по пройденному материалу.

Тема 15. Итоговый контроль

Выставка лучших работ обучающихся.

Модуль «Азы компьютерной грамотности»

Тема 1. Введение в курс «Азы компьютерной грамотности»: применение и комплектующие компьютера

Теория: Введение. Правила поведения и работы в компьютерном классе. Техника безопасности. Применение компьютеров. Значение компьютеров в жизни человека. Знакомство с многообразием компьютерной техники. Составляющие части компьютера. Основные устройства компьютера. Дополнительные устройства компьютера.

Практика: Игра «Компьютер и его комплектующие».

Тема 2. Основы работы с Windows

Теория: Пользовательский интерфейс. Рабочий стол и панель задач. Знакомство с меню. Работа с клавиатурой. Работа с мышью. Правила набора и редактирования текста. Основные элементы окна программы. Работа с окнами. Диалоговые окна. Кнопки на панели задач. Строка меню. Меню «Вид». Справочная система. Файловая система. Создание файлов, их назначение. Работа с окнами «Открыть» и «Сохранить как». Создание папок. Выделение файлов и папок. Копирование и перемещение файлов и папок. Переименование файлов и папок. Удаление и восстановление файлов и папок. Поиск файлов и папок. Создание значков на Рабочем столе. Знакомство с Корзиной.

Практика: Выполнение заданий на Рабочем столе с помощью клавиатуры и мыши. Создание файлов и папок, их сохранение, выделение, копирование, перемещение, переименование, удаление, восстановление и поиск. Создание значков.

Тема 3. Стандартные программы

Теория: Запуск стандартных программ. Калькулятор. Блокнот. Настройка страницы в программе Блокнот. Правка текста в программе Блокнот. Операции с выделенным текстом. Буфер обмена.

Практика: Выполнение операций в «Калькуляторе». Набор и правка текста в программе «Блокнот».

Тема 4. Программа Nikita

Теория: Знакомство с принципами работы в программе Nikita. Знакомство с разделами программы Nikita «Тренировка памяти» и «Найди лишнее».

Практика: Работа на клавиатурном тренажёре Nikita «Babby». Отработка навыков работы на клавиатуре. Выполнение заданий в разделах «Тренировка памяти» и «Найди лишнее».

Тема 5. Промежуточный контроль

Выполнение тестов по материалу тем 1 – 4.

Тема 6. Графический редактор Paint

Теория: Знакомство с графическим редактором Paint. Назначение и возможности редактора Paint. Запуск графического редактора Paint. Панель инструментов. Палитра цветов. Инструменты свободного рисования объектов. Графические примитивы. Инструмент «Заливка». Создание рисунка. Сохранение рисунка.

Практика: Выполнение графических заданий с помощью инструментов Заливка, Ластик, Карандаш, Кисть, Лупа, Шлейф, Прямая линия, Кривая линия, Прямоугольник, Круг, Эллипс. Рисование стандартных фигур. Создание и сохранение рисунка. Создание поздравительных открыток «С Новым годом!» и «8 марта».

Тема 7. Текстовый редактор Word

Теория: Знакомство с текстовым редактором Word. Основные возможности текстового редактора Word. Запуск программы. Обзор рабочей среды редактора Word. Основные термины. Меню и панель инструментов. Создание, открытие и сохранение документа. Набор текста. Ввод символов. Выделение текста. Форматирование текста.

Практика: Набор текстов, их форматирование и сохранение. Набор поздравления «8 марта».

Тема 8. Развивающие обучающие игры

Теория: Обзор жанров компьютерных игр. Управление компьютерными играми. Отличие развивающих игр от других игр. Знакомство с развивающими играми «AirXonix» и «Нарру». Объяснение сути и правил игр.

Практика: Преодоление препятствий и прохождение туров в играх «AirXonix» и «Нарру».

Тема 9. Подведение итогов изучения курса «Азы компьютерной грамотности»

Теория: Повторение пройденного материала за весь год. Подведение итогов.

Практика: Игра «Угадайка». Отгадывание загадок, разгадывание ребусов на тему «Компьютер».

Тема 10. Итоговый контроль

Выполнение тестов по материалу тем 6 – 8.

Модуль «Мини-гольф»

Тема 1. Введение в курс «Мини-гольф» 1-го года обучения.

Правила техники безопасности

Теория: Правила поведения и техники безопасности при игре в мини-гольф. Просмотр видео и кинофильмов о гольфе.

Тема 2. Мини-гольф как спортивная дисциплина. История развития гольфа и мини-гольфа как самостоятельных видов спорта

Теория: рассказ педагога об истории мини-гольфа.

Тема 3. Мини-гольф как спортивная дисциплина: основные понятия и оборудование

Теория: основные понятия и оборудование в мини-гольф.

Практика: подбор необходимого оборудования для игры в мини-гольф начинающими игроками.

Тема 4. Правила игры в мини-гольф

Теория: правила игры в мини-гольф.

Практика: отработка техники игры в мини-гольф (стойка, хват, замах, удар).

Тема 5. Отработка техники прицеливания и техники замаха

Практика: отработка техники прицеливания и техники замаха.

Тема 6. Отработка техники игры на односкатной лунке с подкатыванием мяча

Практика: отработка техники игры на односкатной лунке с подкатыванием мяча.

Тема 7. Отработка техники игры на двухскатной лунке с подкатыванием мяча

Практика: отработка техники игры на двухскатной лунке с подкатыванием мяча.

Тема 8. Техника удара по наклонной вниз, по наклонной вверх

Практика: техника удара по наклонной вниз, по наклонной вверх.

Тема 9. Отработка техники игры на различных лунках на войлоке

Практика: отработка техники игры в мини-гольф на различных лунках.

Тема 10. Промежуточный контроль

Эстафета «Юные гольфисты».

Тема 11. Отработка техники игры на сложных препятствиях

(замах, проводка, добивание)

Практика: отработка техники игры на сложных препятствиях (замах, проводка, добивание).

Тема 12. Отработка техники добивания мяча с середины волны
Практика: отработка техники добивания мяча с середины волны.

Тема 13. Отработка техники игры с различными мячами
Практика: отработка техники игры с различными мячами.

Тема 14. Отработка техники игры на горке с откатом
Практика: отработка техники игры на горке с откатом.

Тема 15. Отработка техники игры на эстакаде со ступенькой
Практика: отработка техники игры на эстакаде со ступенькой.

Тема 16. Отработка техники игры с разными видами клюшек
Практика: отработка техники игры с разными видами клюшек.

Тема 17. Отработка техники прохождения препятствий
Практика: отработка техники прохождения препятствий.

Тема 18. Отработка удара от борта до определенного расстояния
Практика: отработка удара от борта до определенного расстояния.

Тема 19. Прохождение препятствия «Качели»
Теория: Инструктаж по прохождению препятствия «Качели».
Практика: отработка техники прохождения препятствия «Качели».

Тема 20. Прохождение препятствия «Вулкан»
Теория: Инструктаж по прохождению препятствия «Вулкан».
Практика: отработка техники прохождения препятствия «Вулкан».

Тема 21. Отработка техники прохождения сложных препятствий
Практика: отработка техники прохождения сложных препятствий.

Тема 22. Подведение итогов изучения курса «Мини-гольф» 1-го года обучения
Практика: игра в мини-гольф с применением изученных техник.

Тема 23. Итоговый контроль
Соревнование по мини-гольфу.

3.2. Второй год обучения

Модуль «Начальное моделирование»

Тема 1. Введение в курс «Начальное моделирование» 2-го года обучения

Теория: рассказ о профессии конструктора

Тема 2. Рисунок и чертёж

Теория: зачем конструктору чертёж, как создать и прочитать чертёж.

Практика: создание рисунков и чертежей объектов городской среды.

Тема 3. Создаем модели по собственным чертежам

Практика: создание моделей объектов городской среды по собственным чертежам.

Тема 4. Клеим, прикручиваем, соединяем проволокой и ниткой

Практика: освоение различных видов сборки изделия (на примере игрушек из бросовых материалов, картона, ткани)

Тема 5. Соединяем детали без соединительных материалов

Практика: освоение неклеевых видов сборки изделия (на примере игрушек из бумаги и картона)

Тема 6. Работа с шаблонами и трафаретами

Практика: разметка по шаблону и трафарету на бумаге, картоне, ткани; создание плоских игрушек.

Тема 7. Конструкторская мастерская: как неподвижное превратить в подвижное

Практика: веселые игрушки на пружинках.

Тема 8. Конструкторская мастерская: как плоское превратить в объемное

Практика: создание сложных моделей из готовых разверток.

Тема 9. Промежуточный контроль

Выполнение тестов по материалу тем 1 – 8.

Тема 10. Художественная мастерская: что такое симметрия

Теория: понятие симметрии, способы получения симметричных деталей.

Практика: аппликация с симметричными деталями.

Тема 11. Художественная мастерская: что такое асимметрия

Теория: понятие асимметрии, закономерности построения асимметричных изображений.

Практика: создание асимметричной аппликации.

Тема 12. Художественная мастерская: что такое композиция

Теория: понятие композиции, пути ее создания.

Практика: создание композиции с использованием ткани и природных материалов.

Тема 13. Создаем предметы обихода по собственному замыслу

Практика: изготовление объемных изделий на основе развертки (подставка под карандаши, шкатулка).

Тема 14. Украшаем предметы обихода по собственному замыслу

Практика: украшение созданных предметов обихода

Тема 15. Как ткань превращается в изделие

Теория: для чего нужно лекало

Практика: раскрой ткани по лекалу, пошив плоских мягких игрушек

Тема 16. Учимся определять конструктивные особенности изделия

Практика: изучаем окружающие предметы и определяем их конструктивные особенности; создаем макеты космической техники: ракета, луноход.

Тема 17. Учимся создавать макеты

Практика: создаем макеты космической техники: ракета, луноход

Тема 18. Определение последовательности создания изделия

Практика: определение последовательности создания изделия, исходя из его конструктивных особенностей; создание аналогичного изделия.

Тема 19. Создание разных изделий по одной технологии.

Художественный труд

Теория: понятие технологии изготовления изделия.

Практика: создание декоративных панно по заданной последовательности

Тема 20. Подведение итогов изучения курса «Начальное моделирование» 2-го года обучения

Практика: коллективная работа «Макет города»

Тема 21. Итоговый контроль

Презентация коллективной работы родителям

Модуль «Азы компьютерной грамотности»

Тема 1. Введение в курс «Азы компьютерной грамотности»: история возникновения компьютера

Теория: Введение. Правила поведения и работы в кабинете информатики. Техника безопасности. История развития компьютера. Обзор, как выглядели первые компьютеры. Понятие об «информации». Виды компьютерной информации. Дискуссия на тему «Компьютер – цель или средство?».

Тема 2. Графический редактор Paint

Теория: Инструменты программы Paint: Надпись, Выделение, Масштаб. Основы работы с фрагментами. Копирование и вставка элементов рисунка. Применение команд «Отразить / Повернуть». Проектирование орнамента. Изменение свойств рисунка. Исполнение надписей. Завершение рисунка. Сохранение рисунка.

Практика: Выполнение заданий с инструментами: Надпись, Выделение, Масштаб. Работа с фрагментами. Выполнение копирования и вставки элементов рисунка с применением команд «Отразить / Повернуть». Проектирование и создание орнамента. Сохранение рисунка с орнаментом.

Тема 3. Текстовый редактор Word

Теория: Правила создания и форматирования списков. Создание и редактирование таблиц. Понятие о стилях. Виды стилей. Знакомство с текстовыми эффектами. Правила оформления текстовых объектов. Графические возможности текстового редактора Word.

Практика: Создание и форматирование списков. Создание и редактирование таблиц. Работа с применением различных стилей. Применение текстовых эффектов. Добавление графики к текстовому объекту.

Тема 4. Графический редактор Power Point

Теория: Знакомство со средой графического редактора Power Point. Основное назначение и возможности графического редактора Power Point. Объекты. Меню и панель инструментов. Группы инструментов. Параметры объекта «Слайд». Правила оформления слайдов. Техника создания слайдов. Правила оформления текстовых объектов. Добавление графики при создании слайдов. Эффекты в графическом редакторе Power Point. Добавление эффектов при создании слайдов. Изменение оформления слайдов. Сохранение слайдов. Понятие о презентации. Обучение созданию презентации.

Практика: Создание и оформление слайдов. Работа с текстом при создании слайдов. Работа с графикой при создании слайдов. Создание слайдов на определенную тему. Подбор и добавление графики. Добавление эффектов. Изменение оформления слайдов. Сохранение слайдов. Создание презентации. Представление презентации в виде слайд-фильма.

Тема 5. Промежуточный контроль

Выполнение тестов по материалу тем 1 – 4.

Тема 6. Создание проектов в программе Power Point

Теория: Понятие о проектной деятельности. Планирование проекта. Поиск материала для проекта. Создание и оформление проекта. Подготовка к защите проекта.

Практика: Разработка проектов (индивидуальная или групповая). Поиск необходимого материала для создания проектов. Создание и защита проектов.

Тема 7. Знакомство с программой Pencil

Теория: Знакомство с графическим редактором Pencil. Назначение и возможности графического редактора Pencil. Меню и панель инструментов. Понятие о компьютерной анимации. Кадр. Создание кадров. Сохранение кадров. Слои программы Pencil. Создание анимации.

Практика: Создание и сохранение кадров. Работа со слоями. Создание анимации.

Тема 8. Знакомство с Internet

Теория: Глобальная компьютерная сеть Internet: история развития, функции, ресурсы, возможности. Роль Internet в жизни современного человека. Основные службы в Internet. Типы поисковых служб. Работа с поисковыми службами. Приёмы эффективного поиска информации. Поиск информации на определённую тему. Копирование и сохранение найденной информации.

Практика: Работа по поиску определённой информации в Internet. Копирование и сохранение найденной информации.

Тема 9. Развивающие обучающие игры: повторение игр «AirXonix» и «Нарру». Знакомство с играми «Санта Клаус» и «Giza».

Теория: Повторение правил игр «AirXonix» и «Нарру». Знакомство с развивающими играми «Санта Клаус» и «Giza». Объяснение сущности и правил этих игр.

Практика: Выполнение заданий, преодоление препятствий и прохождение туров в играх: «AirXonix», «Нарру», «Санта Клаус» и «Giza».

Тема 10. Подведение итогов изучения курса «Азы компьютерной грамотности»

Теория: Повторение пройденного материала за весь год. Подведение итогов.
Практика: Викторина «Юный информатик».

Тема 11. Итоговый контроль

Выполнение тестов по материалу тем 6 – 8.

Модуль «Мини-гольф»

Тема 1. Введение в программу «Мини-гольф» 2-го года обучения.

Правила техники безопасности

Теория: Правила поведения и техники безопасности при игре в мини-гольф. *Практика:* игра в мини-гольф с применением изученных в прошлом учебном году техник.

Тема 2. Правила игры в мини-гольф: повторение

Теория: правила игры в мини-гольф.

Практика: повторение техники игры в мини-гольф (стойка, хват, замах, удар).

Тема 3. Простые и сложные техники игры в мини-гольф: повторение

Практика: повторение ранее изученных простых и сложных техник игры в мини-гольф.

Тема 4. Техники игры с различными мячами: повторение

Практика: повторение техник игры с различными мячами

Тема 5. Техника игры на эстакаде со ступенькой и на горке с откатом: повторение

Практика: повторение техники игры на эстакаде со ступенькой и на горке с откатом.

Тема 6. Техники игры с разными видами клюшек: повторение

Практика: повторение техник игры с разными видами клюшек.

Тема 7. Прохождение препятствий «Качели» и «Вулкан»: повторение

Практика: повторение техник прохождения препятствий «Качели» и «Вулкан»

Тема 8. Техника прохождения сложных препятствий: повторение

Практика: повторение изученных на первом году обучения техник прохождения сложных препятствий

Тема 9. Интересные факты из истории мини-гольфа
Практика: заслушивание докладов обучающихся, просмотр видеоматериалов.

Тема 10. Промежуточный контроль
Соревнование гольфистов

Тема 12. Отработка изученных ранее техник игры в мини-гольф
Практика: отработка изученных техник игры в мини-гольф.

Тема 13. Техника прохождения препятствия «Прямая дорога»
Практика: Техника прохождения препятствия «Прямая дорога».

Тема 14. Техника удара от борта до определенного расстояния
Практика: Отработка удара от борта до определенного расстояния.

Тема 15. Техника прохождения препятствия «Правый угол»
Практика: Отработка техники прохождения препятствия «Правый угол».

Тема 16. Техника прохождения препятствия «Двойная волна с бортом».
Практика: Отработка техники прохождения препятствия «Двойная волна с бортом».

Тема 17. Отработка техники игры в мини-гольф
Практика: отработка изученных техник игры в мини-гольф.

Тема 18. Подведение итогов изучения программы «Мини-гольф» 2-го года обучения

Практика: игра в мини-гольф с применением изученных техник.

Тема 19. Итоговый контроль
Спортивный праздник.

4. Материально-техническое обеспечение программы

Требования к помещению, в котором должны проводиться занятия:
учебный класс.

Перечень оборудования и материалов, необходимых для занятий (на группу детей):

№ п/п	Наименование	
Оборудование		
1.	Компьютеры	
2.	Проектор	
3.	Ноутбук	
4.	Колонки	
5.	Доска	
6.	Интерактивная доска	
7.	Принтер	
Канцелярские принадлежности		
1.	Карандаши цветные	
2.	Краски	
3.	Кисти	
4.	Карандаши простые	
5.	Ножницы	
6.	Линейка	
7.	Клей-карандаш	
8.	Степлер	
Материалы		
1.	Бумага белая формата А-4	
2.	Бумага цветная	
3.	Картон белый	
4.	Картон цветной	
5.	Пластилин	
6.	Глина полимерная	
7.	Тесто для лепки	
8.	Нитки капроновые	
9.	Проволока	
10.	Ткань (50 х 50 см)	
11.	Фетр (50 х 50 см)	
12.	Бросовые материалы (пенопласт, пластиковые бутылки)	
13.	Природные материалы (шишки, желуди, листья, мох)	
Спортивный инвентарь		

14.	Набор препятствий различного типа	
15.	Ключки «Паттер»	
16.	Ключки других видов	
17.	Набор мячей	
18.	Фетровые спортивные дорожки	

5. Методическое обеспечение программы

5.1. Учебно-методические издания:

1. Вильямс, Р. Компьютеры в школе / Р. Вильямс, К. Маклин. - М.: Прогресс, 2015. – 336 с.
2. Журавлева, А.П., Начальное техническое моделирование: Пособие для учителей начальных классов по внеклассной работе / А.П. Журавлева, Л.А. Болотина. - М.: Просвещение, 2012. – 117 с.
3. Зайцева, И.И. Технологическая карта урока. Методические рекомендации / И.И. Зайцева. - М.: Дрофа, 2013. – 162 с.
4. Кондратьева, Е.П. Умелые руки найдут себе работу. Дидактические материалы по технологии для 1 - 4 классов / Е.П. Кондратьева, Л.М. Григорьева. - Ч.: Чувашское книжное издательство, 2008. – 231 с.
5. Коровин, С.С. Дидактические основы физического образования / С.С. Коровин, П.П. Тиссен, Н.В. Мишнаевский. - Оренбург: Изд-во ОГПУ, 2017. - 155 с.
6. Корольков, А.Н. Мини -гольф: Методические указания и учебная программа по мини-гольфу для детско - юношеских спортивных школ / А.Н. Корольков. - М: Просвещение, 2014. – 72 с.
7. Крулехт, М.В. Самоделкино. Методическое пособие для педагогов ДОУ / М.В. Крулехт, А.А. Крулехт. – СПб.: «Детство-пресс», 2014. – 112 с.
8. Лопарев, С.А. Основы компьютерной грамотности / С.А. Лопарев, С.Н. Болдырев, А.А. Фомин. - Тольятти: ТГУ, 2008. – 100 с.
9. Лопарев, С.А. Основы работы в сети Интернет / С.А. Лопарев, С.Н. Болдырев, А.А. Фомин. - Тольятти: ТГУ, 2008. – 89 с.
10. Майорова, И.Г. Дидактический материал по трудовому обучению 1 класс: Пособие для учащихся начальной школы / И.Г. Майорова, В.И. Романина. - М.: Просвещение, 2013. – 96 с.
11. Макарова, Н.В. Информатика (начальный курс) / Н.В. Макарова. - СПб.: Питер, 2014. – 160 с.
12. Никитин, А.Н. Компьютер – инструмент искусства / А.Н. Никитин, Ю.А. Первин. - Самара: ОАО корп. Федоров, 2017. – 240 с.
13. Огерчук, Л.Ю. Примерные тестовые задания по технологии для

- учащихся 1 – 4 классов: Работа с бумагой и картоном / Л.Ю. Огерчук. – М.: Школьная пресса, 2016. – 48 с.
- 14.Первин, Ю.А. Компьютер и слово / Ю.А. Первин. - Самара: ОАО корп. Федоров, 2017. – 192 с.
- 15.Троицкая, Н.Б. Нестандартные уроки и творческие занятия: Методическое пособие / Н.Б. Троицкая. – М.: Дрофа, 2015. - 144 с.
- 16.Уроки труда в начальной школе. 1 - 2 классы / Авт.-сост. Т.А. Николкина, Т.С. Гулуева, Г.П. Попова. - Волгоград: Учитель, 2017. – 119 с.
- 17.Что можно сделать из природного материала /сост. Э.К. Гульянц, И.Я. Базик. - М.: Просвещение, 2012. - 175 с.

5.2. Методические разработки: Наглядно-раздаточный материал

1. Видеофильм «Мини-гольф».
2. Викторина «Осенний калейдоскоп».
3. Викторина «Там, на неведомых дорожках».
4. Занятие «Сохрани здоровье сам».
5. Интеллектуальная игра «Школа детективов».
6. Конкурс загадок «Отгадайка».
7. Конкурсная программа «Осенний город».
8. Конкурсная программа «Путешествие в страну Компьютрон».
9. Конкурсная программа «Россия – мой дом».
10. Праздник «Новогодний калейдоскоп».
11. Практическая работа «Бумагопластика».
12. Практическая работа «Объемная аппликация».
13. Практическая работа «Работа с разными материалами».
14. Практическая работа «Самодельные коробочки и фигуры».
15. Практическая работа «Сувениры».
16. Презентация «День космонавтики».
17. Презентация «История мини-гольфа».
18. Презентация «Фетровая сказка».
19. Тест «Комплекующие компьютера».
20. Тест «Материалы и инструменты».
21. Тест «Понятие об «информации».
22. Тест «Правила организации и уборки рабочего места».
23. Тест «Правила поведения в рабочем кабинете».
24. Тест «Работа с инструментами».
25. Тест «Текстовый редактор Word».
26. Тест «Что могут линейка и ножницы».

6. Ожидаемые результаты

6.1. Первый год обучения

знать	уметь
<ul style="list-style-type: none">▪ названия и технологические свойства используемых инструментов (ножницы, канцелярский нож, линейка, циркуль) и технику безопасности при работе с ними;▪ свойства используемых в работе материалов – бумаги, картона, пластилина, глины, теста для лепки;▪ названия геометрических фигур;▪ последовательность изготовления несложных изделий из бумаги и картона: разметка, резание, сборка, отделка;▪ виды моделей;▪ правила техники безопасности при работе в компьютерном классе;▪ части компьютера и их назначение;▪ значение кнопок на клавиатуре;▪ правила работы в программе Nikita;▪ правила работы в графическом редакторе Paint;▪ правила работы в текстовом редакторе Word;▪ правила работы в развивающих компьютерных играх «AirXonix» и «Happy»▪ историю развития мини-гольфа;▪ правила техники безопасности при игре в мини-	<ul style="list-style-type: none">▪ правильно организовать свое рабочее место;▪ экономно использовать материалы;▪ сгибать и точно резать ножницами листы бумаги и картона;▪ соединять детали из бумаги и картона с помощью клея, склеивать мелкие предметы;▪ моделировать несложные изделия;▪ работать в коллективе;▪ включать и выключать компьютер;▪ работать с устройствами ввода/вывода;▪ работать в графическом редакторе Paint;▪ работать в программе Nikita;▪ работать в текстовом редакторе Word;▪ выполнять игровые задания в развивающих компьютерных играх «AirXonix» и «Happy»;▪ выполнять творческие и игровые задания на компьютере (создавать рисунки, поздравительные открытки);▪ использовать основные техники игры в мини-гольф;▪ играть стандартными клюшками для мини-гольфа на полях с различными видами препятствий.

<p>гольф;</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ основные понятия мини-гольфа; ▪ разновидности игровых полей для мини-гольфа; ▪ правила пользования клюшкой; ▪ правила игры в мини-гольф. 	
---	--

6.2. Второй год обучения

знать	уметь
<ul style="list-style-type: none"> ▪ как создать и прочесть простейший чертеж; ▪ клеевой и неклеевой способы соединения деталей; ▪ неподвижный и подвижный способы соединения деталей; ▪ правила работы в развивающих компьютерных играх «Санта Клаус» и «Giza»; ▪ правила работы в графическом редакторе PowerPoint; ▪ правила работы в программе Pencil; ▪ правила работы в сети Internet; ▪ различные способы прохождения препятствий в мини-гольфе. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ проводить разметку по шаблону и трафарету; ▪ анализировать под руководством педагога технологию изделия (определять его назначение, материал из которого оно изготовлено, способы соединения деталей, последовательность изготовления); ▪ создавать мысленный образ конструкции, планировать последовательность практических действий, отбирать наиболее эффективные способы решения задач; ▪ использовать приобретенные знания и умения для творческого решения несложных художественных задач ▪ работать в графическом редакторе Power Point ▪ работать в графическом редакторе Paint; ▪ выполнять творческие задания на компьютере (создавать слайды, презентации, проекты);

	<ul style="list-style-type: none">▪ выполнять игровые задания в программах «Санта Клаус» и «Giza»;▪ находить нужную информацию в сети Internet и сохранять ее на компьютере;▪ играть разными клюшками для мини-гольфа на полях с различными видами препятствий;▪ использовать все освоенные за 2 года обучения техники игры в мини-гольф;▪ проходить различные виды препятствий в мини-гольфе.
--	--

7. Формы контроля ожидаемых результатов

Вид контроля	Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
Входной контроль	В начале учебного года	Определение уровня развития детей, выявление имеющихся знаний	Беседа, опрос, тестирование, анкетирование
Текущий контроль	В течение всего учебного года	Определение уровня усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение, опрос, практическая работа, самостоятельная работа, тестирование, анкетирование, викторина, деловая игра, творческая работа, игра-испытание
Промежуточный контроль	По окончании полугодия	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения	Конкурс, творческая работа, опрос, самостоятельная работа, презентация, тестирование, анкетирование, викторина, турнир по компьютерным играм, эстафета, соревнование
Итоговый контроль	В конце учебного года	Определение уровня освоения программы обучающимися. Ориентирование обучающихся на дальнейшее обучение. Получение информации для совершенствования образовательной программы и методов обучения	Конкурс, опрос, творческая работа, защита проектов, тестирование, анкетирование, викторина, турнир по компьютерным играм, выставка, соревнование, спортивный праздник

8. Список рекомендуемой литературы

8.1. Список рекомендуемой литературы для педагога

1. Абрамов, С.А. Начала информатики / С.А. Абрамов, Е.В. Зима. – М.: Наука, 2016. – 246 с.
2. Афонькин, С.Ю. Оригами и педагогика / С. Ю. Афонькин. - М. : Изд-во АКИМ, 2016. – 160 с.
3. Бабаева, Т.И. У школьного порога / Т.И. Бабаева. – М.: Просвещение, 2014. – 126 с.
4. Большая энциклопедия поделок. - М.: ООО Изд-во РОСМЭН-ПРЕСС, 2012. – 255 с.
5. Выгонов, В.В. Игрушки и поделки из бумаги / В.В. Выгонов. - М.: Издательский Дом МСП, 2016. – 128 с.
6. Габдуллина, З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет / З.М. Габдуллина. – Волгоград: Учитель, 2018. – 156 с.
7. Горячев, А.В. Информатика 1-6 класс. Пропедевтический курс / А.В. Горячев, А.С. Лесневский. – М.: Дрофа, 2013.- 234 с.
8. Давыдова, Г.Н. Поделки из бросового материала / Г.Н. Давыдова. – М.: Изд-во Скрипторий 2013, 2006. – 48 с.
9. Зарецкий, А.П. Энциклопедия профессора Фортрана / А.П. Зарецкий, А.С. Труханов, Л.П. Зарецкая. – М.: Просвещение, 2014. – 236 с.
10. Корольков, А.Н. Интерпретация результатов исследований сложности лунок при игре в мини – гольф / А.Н. Корольков // Детский тренер: журнал в журнале. - 2016. - №2. - С. 40 - 42.
11. Кривич, Е.А. Компьютер для дошколят / Е.А. Кривич. – Эксмо-Пресс, 2016. – 115 с.
12. Лепкович, И.П. , В.Г. Еникеев. Гольф: Содержание игры. Создание гольфовых полей в России / И.П. Лепкович, В.Г. Еникеев. - СПб.: Диля, 2014. – 175 с.
13. Нагибина, М.И. Из простой бумаги мастерим как маги: Популярное пособие для родителей и педагогов / М.И. Нагибина. – Ярославль: Академия развития, 2008. – 224 с.
14. Никашин, А.И. Дидактические игры для развития творческого воображения детей / А.И. Никашин. – М.: Просвещение, 2014. – 230 с.
15. Никитин, А.Н. Компьютер – инструмент искусства / А.Н. Никитин, Ю.А. Первин. - Самара: ОАО корп. Федоров, 2007. – 240 с.
16. Новицкая, Н.Н. Раз, два, три, четыре, пять, мы идем с тобой играть / Н.Н. Новицкая, Г.А. Науменко. – М.: Просвещение, 2014. – 135 с.
17. Огерчук, Л.Ю. Примерные тестовые задания по технологии для учащихся 1 – 4 классов: Работа с бумагой и картоном / Л.Ю. Огерчук. – М.: Школьная пресса, 2013. – 48 с.

18. Павлов, Д.Н. Методические разработки по использованию компьютера в образовании / Д.Н. Павлов. – Челябинск: Челябинский областной институт усовершенствования учителей, 2015. – 184 с.
19. Парамонова, Л.А. Детское творческое конструирование / Л.А. Парамонова – М.: Издательский Дом Карапуз, 2009. – 240 с.
20. Первин, Ю.А. Компьютер и слово / Ю.А. Первин. - Самара: ОАО корп. Федоров, 2017. – 192 с.
21. Сандерс, В. Полное руководство по игре в гольф / В. Сандерс. - М.: Terra-спорт, 2013. - 224 с.
22. Сибрина, Т.П. Компьютер для бизнес-леди. Самоучитель / Т.П. Сибрина. - СПб.: Питер, 2015. – 204 с.
23. Троицкая, Н.Б. Нестандартные уроки и творческие занятия: Методическое пособие / Н.Б. Троицкая. – М.: Дрофа, 2013. - 144 с.
24. Урунтаева, Г.А. Практикум по детской психологии / Г.А. Урунтаева, Ю.А. Афонькина. – М.: Владос, 2015. – 189 с.

8.2. Список рекомендуемой литературы для обучающихся

1. Баранчуков, С.В. Азбука гольфа: пособие для начинающих гольфистов / С.В. Баранчуков. СПб.: Питер, 2017. – 174 с.
2. Волина, В.В. Праздник чисел. Занимательная математика для детей / В.В. Волина. – М.: Знание, 2015. – 123 с.
3. Долженко, Г.И. 100 поделок из бумаги / Г.И. Долженко. – Ярославль: Академия развития, 2012. - 192 с.
4. Коган, И.Д. Эта книга без затей про компьютер для детей / И.Д. Коган, В.В. Леонас. – М.: Педагогика, 2014. – 158 с.
5. Лимос, А.Н. Чудесные поделки. Бумага / А.Н. Лимос. - Харьков: Книжный клуб семейного досуга, 2016. - 32 с.
6. Лимос, А.Н. Чудесные поделки. Картон / А.Н. Лимос. - Харьков: Книжный клуб семейного досуга, 2016. - 32 с.
7. Макарова, Н.В. Информатика (начальный курс) / Н.В. Макарова. – СПб: Питер, 2014. – 160 с.
8. Романовская, А.Л. Забавные поделки, крупные и мелкие. Бумага, ткань, соломка, глина, камушки / А.Л. Романовская, Е.М. Чезлов. – М.: АСТ, ООО Харвест, 2017. – 96 с.
9. Сержантова, Т.В. 365 моделей оригами / Т.В. Сержантова. - М. : Айрис-пресс, 2009. – 288 с.
10. Фельдман, С.К. Энциклопедия персонального компьютера для школьника / С.К. Фельдман. - М.: Новый издательский дом, 2014. – 255 с.
11. Яковлев, Б.А. Мини-гольф для начинающих / Б.А. Яковлев. - М.: Центр исследований и статистики науки, 2012. - 22 с.