

РАССМОТРЕНО
на заседании
методической комиссии
Протокол № ____
от «30» августа 2022 г.

ПРИНЯТО
на педагогическом совете
Протокол № 9
от «31» августа 2022 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Инфознайки»**

Уровень сложности программы: разноуровневый
Возраст обучающихся: 9-11 лет
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Рычина Ирина Александровна,
педагог дополнительного образования

**Ижевск
2022 г.**

Оглавление

I. Пояснительная записка	3
Раздел 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»	5
Учебный план первого года обучения	5
Содержание курса. 1-й год обучения	6
Учебный план второго года обучения	8
Содержание курса. 2-й год обучения	9
Раздел 2. Комплекс организационно - педагогических условий программы	13
Формы аттестации и контроля	16
Оценочные материалы	17
1 год обучения	17
2 год обучения	19
Список литературы	20

I. Пояснительная записка

Образовательная программа «Инфознайки» имеет **техническую направленность**: направлена на развитие учебной и общепользовательской ИКТ - компетентности, дает возможность ребятам научиться представлять информацию в удобном для восприятия виде.

Актуальность, педагогическая целесообразность. Изменения, происходящие в обществе, предъявляют новые требования к образованию. Введение новых Федеральных государственных образовательных стандартов в общее среднее образование требует нового подхода и в дополнительном образовании детей в соответствии с Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (Глава 10. Дополнительное образование), Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», а также концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.

В условиях интенсификации процессов информатизации общества и образования при формировании универсальных учебных действий, наряду с традиционными методиками, целесообразно широкое использование цифровых инструментов и возможностей современной информационно-образовательной среды. Ориентировка школьников в информационных и коммуникативных технологиях (ИКТ) и формирование способности их грамотно применять (ИКТ-компетентность) являются одними из важных элементов формирования универсальных учебных действий обучающихся.

Отличительные особенности программы. Программа строится на основе развивающего обучения в результате социального взаимодействия учащихся между собой и учителем, а также поэтапного формирования мыслительной деятельности.

Уровень сложности программы. Разноуровневый. 1 год обучения – стартовый, 2 год обучения – базовый уровень.

Адресат программы. Программа «Инфознайки» предназначена для учащихся 9-11 лет. Продолжительность образовательного процесса 2 года обучения. Занятия проводятся в группах по 12 человек.

Объем программы. Программа рассчитана на 2 года обучения. Продолжительность каждого года обучения составляет 36 учебных недель. Объем академических часов за первый год обучения составляет 144 часа, за второй год обучения – 144 часов. Общий объем программы составляет 288 часов.

Для успешной и эффективной реализации программы используются различные **формы организации деятельности**: работа в группах, в парах, индивидуальная работа, проведение викторин, конкурсов, игр, соревнований, проекты.

Организация и проведение занятий строятся с учетом возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка.

Основными возрастными особенностями младшего школьника, влияющими на его интерес и активность:

- ✓ высокая эмоциональность;
- ✓ любознательность;
- ✓ легкое переключение с одного вида деятельности на другой;
- ✓ быстрая утомляемость от однообразия работы;
- ✓ конкретно-образное мышление и др.

Занятия для детей младшего школьного возраста проводятся в игровой форме с сочетанием разных форм работы и видов деятельности.

Основным условием реализации программы является создание благоприятной психологической атмосферы на занятиях, что способствует эмоциональному благополучию ребенка и стимулирует мотивацию к занятиям.

Сроки реализации программы.

Продолжительность образовательного процесса 2 года обучения.

Режим и продолжительность занятий.

2 раза в неделю по 2 часа (144 часа в год) – 1 год обучения

2 раза в неделю по 2 часа (144 часов в год) – 2 год обучения

Цель. Приобретение первых навыков работы с современными информационными технологиями, способствовать развитию цифровых навыков для успеха в жизни в эпоху цифровой экономики и общества.

Задачи.

- создание условий для овладения основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Раздел 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

Учебный план первого года обучения

N п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Информационная картина мира	10	2	8	Проверочная работа
2	Компьютер — универсальная машина для обработки информации	10	4	6	Тест
3	Этические нормы при работе с информацией и информационная безопасность	2	1	1	Тест
4	Всемирная сеть Интернет Почта, поиск информации. облачные хранилища	3	1	2	Проверочная работа
5	Microsoft Office Word	16	2	14	Документ Word
6	Microsoft Office Power Point	8	2	6	Презентация
7	Алгоритмы и исполнители	12	2	10	Проверочная работа
8	Создание 3 Д игр вместе с KODU	34	6	28	Созданная детьми игра
9	Мультстудия	34	4	30	Мультфильм
10	Электронные открытки, плакаты	4	0	4	Поздравительная открытка
11	Подготовка и участие в сетевых конкурсах, проектах	11	3	8	Итоги конкурсов
	ИТОГО	144	27	117	11

Содержание курса. 1-й год обучения

1. Информационная картина мира

Теория. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с программой работы кружка, правилами поведения при проведении практических работ. Понятие информации. Обработка информации. Кодирование информации.

Практика. Практическая работа на компьютере. Программы: «В лес за информацией», «Кодирование текста», «Двоичное кодирование рисунков», «В магазине 2», «Логика»

2. Компьютер – универсальная машина для обработки информации

Теория. Представление о компьютере как универсальной машине для обработки информации. Устройство компьютера. Названия и назначение основных устройств компьютера. Системная плата, процессор, оперативная память, устройства ввода и вывода информации (монитор, клавиатура, мышь, принтер, сканер, дисководы), устройства внешней памяти (гибкий, жесткий, лазерный диски). Гигиенические нормы работы на компьютере.

Практика. Понятие графического интерфейса. Запуск программы с рабочего стола, закрытие программы. Выбор элемента меню с помощью мыши. Использование клавиш со стрелками, цифровых клавиш и клавиши Enter.

3. Этические нормы при работе с информацией и информационная безопасность

Теория. Правила поведения в компьютерном классе. Формирование ответственного отношения к сохранности носителей информации коллективного пользования.

Практика.

4. Всемирная сеть Интернет. Почта, поиск информации. Облачные хранилища

Теория. История сети интернет. Правила безопасности в сети Интернет при поиске информации. Знакомство с облачными хранилищами (Googl диск, Mail, Офис 365, Яндекс).

Практика. Беседа. Создание электронных почтовых ящиков на Googl.

5. Microsoft Office Word

Теория. Возможности программы MicrosoftWord. Панель инструментов. Стандарты оформления документов.

Практика. Создание документа MicrosoftWord. Внесение в документ текст, таблицы, диаграммы, графики и др. редактировать документ: изменять поля, шрифт, цвет текста и др. Выделение, копирование, вырезание, вставка фрагмента документа. Сохранение документа.

6. Microsoft Office PowerPoint

Теория. Возможности программы MicrosoftPowerPoint. Стандарты оформления презентации. Создание презентации MicrosoftPowerPoint.

Практика. Добавление, удаление слайдов. Внесение текста, таблицы, диаграммы, графики, звук и

др. Редактирование информации: изменение поля, шрифт, цвет текста и др. Выделение, копирование, вырезка, вставка фрагментов информации. Создание эффектов показа слайдов. Сохранение презентации.

7. Алгоритмы и исполнители

Теория.Алгоритм как пошаговое описание целенаправленной деятельности. Влияние последовательности шагов на результат исполнения алгоритма.Способы записи алгоритмов. Алгоритмы с ветвлением. Запись алгоритма с помощью блок-схем.Создание алгоритмов методом последовательной детализации.

Практика. Практическая работа на компьютере. Программы: «В лес за информацией», «Кодирование текста», Двоичное кодирование рисунков», «В магазине 2», «Логика»

8. Создание 3 Д игр вместе с KODU

Теория. KoduGameLab (Лаборатория игр Коду) -это визуальный конструктор, позволяющий создавать трёхмерные игры для персональных компьютеров и игровых приставок XBox без знания языка программирования и элементов компьютерного дизайна.

Практика. Создание трехмерной игры.

9. Мультстудия

Теория. История мультипликации. Компьютерные программы для монтажа.

Практика. Создание мультфильма.

10. Электронные открытки, плакаты

Теория.История открытки. Правила составления плакатов.

Практика. Знакомство с онлайн-ресурсами для создания открыток, плакатов, эмблем, бейджей.

11. Подготовка и участие в сетевых конкурсах, проектах

Теория.Знакомство с положениями конкурсов, проектов.

Практика. Выполнение предложенных заданий с помощью компьютерных программ и интернет-ресурсов.

Учебный план второго года обучения

N п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Информационная картина мира	11	1	10	Проверочная работа
2	Компьютер — универсальная машина для обработки информации	2	0	2	Тест
3	Алгоритмы и исполнители	8	1	7	Тест
4	Программирование Scratch	10	2	8	Мультфильм
5	Microsoft Office Word Десятипальцевый набор текста	5	1	4	-
6	LEGO Digital Designer	20	2	18	3-D модели
7	Microsoft Office Paint	2	0	0	Рисунок
8	Microsoft Publisher	4	1	3	Брошюра
9	Создание электронной книги на Storyjumper	8	2	6	Электронная книга
10	Сервисы Google	2	1	1	Тест
11	Создание блога на Google	4	0	4	Блог
12	Коллажи в онлайн-ресурсах	2	0	2	Коллаж
13	Мультстудия	34	4	30	Мультфильм
14	Буктрейлер	30	2	28	Буктрейлер
15	Подготовка и участие в сетевых конкурсах, проектах	2	0	2	Итоги конкурсов
	ИТОГО:	144	17	127	

Содержание курса. 2-й год обучения

1. Информационная картина мира

Теория. Текстовая, численная, графическая, звуковая информация. Технические средства передачи, хранения и обработки информации разного вида (телефон, радио, телевизор, компьютер, калькулятор, фотоаппарат). Сбор информации разного вида, необходимой для решения задачи, путем наблюдения, измерений, интервьюирования. Достоверность полученной информации. Поиск и отбор нужной информации в учебниках, энциклопедиях, справочниках, каталогах, предложенных учителем. Организация информации в виде дерева. Создание деревьев разной структуры вручную или с помощью компьютера (дерево деления понятий, дерево каталогов).

Практика. Практическая работа на компьютере. Программы: «Считайка», «Лаборатория», «Путешественник», «Чертежник».

2. Компьютер – универсальная машина для обработки информации

Теория. Профессии компьютера. Программы обработки текстовой, графической и численной информации и области их применения. Компьютеры и общество. Система координат, связанная с монитором. Координаты объекта. Гигиенические нормы работы на компьютере.

Практика. Хранение информации на внешних носителях в виде файлов. Структура файлового дерева. Поиск пути к файлу в файловом дереве. Запись файлов в личный каталог. Создание текстовых и графических документов и сохранение их в виде файлов. Инструменты рисования (окружность, прямоугольник, карандаш, кисть, заливка).

3. Алгоритмы и исполнители

Теория. Циклический алгоритм. Циклические процессы в природе и в деятельности человека. Повторение действий в алгоритме. Циклический алгоритм с послеусловием. Использование переменных в телецикла. Алгоритмы упорядочивания по возрастанию или убыванию численной характеристики объектов. Создание и исполнение циклических алгоритмов для формальных исполнителей. Планирование деятельности человека с помощью циклических алгоритмов. Основной и вспомогательный алгоритмы. Имя вспомогательного алгоритма. Обращение к вспомогательному алгоритму.

Практика. Практическая работа на компьютере. Программы: «Лаборатория», «Путешественник», «Чертежник».

4. Программирование Scratch

Теория. Понимание терминов «исполнитель», «система команд»; «алгоритм»; знание основных свойств алгоритмов.

Практика. Создание и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в среде программирования Скретч.

5. MicrosoftOfficeWord. Десятипальцевый набор

Теория. Возможности программы MicrosoftWord. Стандарты оформления документов.

Практика. Отработка навыков десятипальцевого набора текста.

6. LEGO DigitalDesigner

Теория. LEGO DigitalDesigner (LDD) — конструктор для создания всевозможных 3D-объектов на основе частей конструктора LEGO. Знакомство с рабочей средой, интерфейсом программы LEGODigitalDesigner.

Практика. Проектирование по образцу. Проектирование на свободную тему. Защита модели.

7. MicrosoftOffice Paint

Теория. Знакомство с графическим редактором Paint. Основные приемы работы с компьютерной графикой. Панель инструментов и основные приемы работы в графическом редакторе Paint.

Практика. Создание рисунка по образцу. Рисунок на свободную тему.

8. MicrosoftPublisher

Теория. Знакомство с программой Publisher, ее назначение и краткая характеристика. Интерфейс программы, вставка текста, форма текста, размер материала. Композиция полосы.

Практика. Создание буклета на заданную тему.

9. Создание электронной книги на Storyjumper

Теория. Структура книги. Иллюстрации. Интерфейс программы.

Практика. Создание книги на заданную тематику.

10. Сервисы Google

Теория. Знакомство с сервисами Google. История создания Google.

Практика. Создавать, совместно редактировать и обсуждать документы, таблицы, презентации, используя "Документы Google". Создавать персональные календари и добавлять в них описание событий, коллективно планировать деятельность. Создавать альбомы Picasa, размещать в этих альбомах рисунки и фотографии, связывать фотографии с картами Google. Создавать собственные учебные видео каналы и группы, использовать медиаресурсы YouTube и размещать в сети собственные видео фрагменты.

11. Создание блога на Google

Теория. Виды блогов. Функции блогов.

Практика. Создавать и конструировать индивидуальные и коллективные блоги и добавлять в них самые различные материалы: документы, календари, потоки из блокнотов, агрегаторов новостей и т.п. Публиковать общие новости в блогах. Размещать альбомы Picasa в блогах.

12. Коллажи в онлайн-ресурсах

Теория. Знакомство с разнообразием интернет-ресурсов по созданию коллажей. Знакомство с интерфейсом.

Практика. Создание коллажа.

13. Мультстудия

Теория. Виды мультфильмов. История мультипликации.

Практика. Создание мультфильма.

14. Буктрейлер

Теория. Понятие буктрейлера. История буктрейлера. Классификация буктрейлеров. Этапы разработки буктрейлера/ видеофильма/ проекта.

Практика. Разработка сценария буктрейлера. Работа с цифровым фотоаппаратом, сканером, цифровой видеокамерой. Работа в программе: Windows Movie Maker, Sony VegasPro, Pinnacle Studio.

15. Подготовка и участие в сетевых конкурсах, проектах

Теория. Знакомство с положениями конкурсов, проектов.

Практика. Выполнение предложенных заданий с помощью компьютерных программ и интернет-ресурсов.

Ожидаемые результаты программы.

В результате реализации программы, у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и познавательный интерес к учебному предмету информатика, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.

Планируемые результаты.

Предметные:

- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;
- понимание терминов и правильное использование в речи.

Личностные:

- формирование умений соотносить поступки и события с принятыми этическими принципами, выделять нравственный аспект поведения при работе с любой информацией и при использовании компьютерной техники коллективного пользования.
- формирование устойчивой учебно-познавательной мотивации учения.

Метапредметные:

Регулятивные УУД:

- сформированность навыков планирования деятельности по достижению цели;
- умение реализовать социальный проект;
- сформированность критического мышления.

Познавательные УУД:

- сформированность умений и навыков работы с различными источниками информации и знания способов их обработки;

Коммуникативные УУД:

- умение договариваться и находить пути решения проблемы;
- умение проявлять социальную инициативу и организовать социально-значимую деятельность.

Раздел 2. Комплекс организационно - педагогических условий программы

Календарный учебный график

«у» - учебные занятия,

«к» - каникулярный период,

«а» - промежуточная/итоговая аттестация

Год обучения	Временные периоды												Всего недель	Всего часов
	Сентябрь, в том числе по неделям				Октябрь-май, в том числе по неделям				Июнь-август, в том числе по неделям					
	1	2	3	4	5-18	19	20-35	36	37-49	50	51	52	52	
1	К	К	У	У	У	К	У	А	К	К	К	К	52	144
2	К	К	У	У	У	К	У	А	К	К	К	К	52	144
													288	

Условия реализации программы:

Для успешной реализации программы необходимы материально-техническое оснащение кабинета и методическое обеспечение учебного процесса.

Занятия проводятся на базе каб. № 315 МБОУ СОШ № 50 в кабинете, который соответствует требованиям противопожарной безопасности, производственной санитарии и гигиены труда. В кабинете есть столы и стулья для работы детей, школьная доска.

Методическое обеспечение программы

Технические средства обучения

- ✓ Ученические столы двухместные с комплектом стульев
- ✓ Стол учительский тумбой
- ✓ Шкафы для хранения учебников, дидактических материалов, пособий.
- ✓ Настенные доски
- ✓ Подставки для книг, держатели схем и таблиц
- ✓ Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц.
- ✓ Магнитная доска.

Перечень средств ИКТ, необходимых для реализации программы

Аппаратные средства

- ✓ Компьютер
- ✓ Проектор
- ✓ Принтер

- ✓ Документ-камера
- ✓ Интерактивная доска
- ✓ Цифровой микроскоп
- ✓ Система контроля и мониторинга качества знаний с программным обеспечением PROGlass
- ✓ Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами - клавиатура и мышь.
- ✓ Устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации: сканер; фотоаппарат.

Программные средства

1. Программа «В лес за информацией».
2. Программа «Кодирование текста».
3. Программа «Двоичное кодирование рисунков»
4. Программа «Черный ящик»
5. Программа «Устройство компьютера»
6. Программа «Кто где живет»
7. Программа «Прогулки Энтика»
8. Программа «Аквариум»
9. Программа «Мышка-художник»
10. Программа «Перемещайка»
11. Программа «Двоичное кодирование».
12. Программа «В магазине 1».
13. Программа «Самый-самый»
14. Программа «На вокзале»
15. Программа «Цветочные цветы»
16. Программа «В магазине 2»
17. Программа «Логика»
18. Программа «Природные зоны»
19. Программа «Считай-ка»
20. Программа «Рассказ, в котором можно выбрать продолжение»
21. Программа «Чертежник»
22. Программа «Пожарный»
23. Программа «Лаборатория»
24. Программа «Путешественник»
25. Программа «Художник»
26. Программа «Графический редактор Paint»
27. Программа «Текстовый процессор MS Word»

28. Программа «Калькулятор»

29. Программа «Компьютерная Долина»

Программа предусматривает различные формы и методы работы:

- групповые занятия, теоретическое обсуждение вопросов, практическое использование полученных знаний;
- беседы;
- работа с учебной и художественной литературой;
- индивидуальные и групповые проекты;
- работа с использованием компьютерных программ;
- работа с наглядными пособиями и наглядным материалам.

Формы аттестации и контроля

- ✓ психолого-педагогическая диагностика;
- ✓ наблюдение педагога за деятельностью учащихся;
- ✓ тестирование по темам разделов программы;
- ✓ результаты соревнований, конкурсов, викторин;
- ✓ учет и фиксация личных достижений учащихся.

Проверка усвоения знаний, практических умений и навыков по программе проводится в форме тестирования и зачётов, проектов.


Оценка знаний осуществляется путем использования контрольных тестов на занятиях. Свои умения дети демонстрируют на конкурсах и соревнованиях, где подводятся итоги, анализируются результаты обучения практической деятельности и достижений. За лучшие показатели дети награждаются призами, грамотами.

Оценочные материалы

1 год обучения

Тексты заданий

- Продолжите предложение. Информация - это ...
 - сообщения, передаваемые в форме знаков, сигналов
 - сведения, обладающие новизной
 - набор знаков
 - сведения об окружающем мире
- Сопоставьте пример информации и вид, в котором она представлена

<i>Вид информации по форме представления</i>	<i>Информация</i>
А) текстовая информация	 1)
Б) графическая информация	2) $12-5=7$ $62-20=42$
В) числовая информация	3) Чтобы найти неизвестное слагаемое, нужно из суммы вычесть известное слагаемое

- Сопоставьте устройство персонального компьютера и функцию, которую устройство выполняет

Устройство компьютера	Функция устройства
А) оперативная память	1) основное устройство вывода информации
Б) монитор	2) временная память, в которой хранится информация до тех пор, пока не отключен источник питания
В) жёсткий диск	3) долговременная память
Г) процессор	4) устройство ввода информации
Д) клавиатура	5) устройство, предназначенное для вычислений, обработки информации и управления работой компьютера

- Отметьте устройства, предназначенные для ввода информации в компьютер
 - принтер
 - микрофон
 - мышь
 - процессор
 - сканер
 - монитор
 - акустические колонки
 - клавиатура
- Сопоставьте клавишу клавиатуры и действие, которое она выполняет в текстовых редакторах.

<i>Клавиша</i>	<i>Действие в текстовом редакторе</i>
А) SHIFT	1) ввод заглавных букв
Б) HOME	2) завершение ввода абзаца
В) DELETE	3) возврат курсора в начало строки
Г) ENTER	4) удаление символов справа от курсора

Д)BACKSPACE	5) удаление символов слева от курсора
-------------	---------------------------------------

6. Продолжите предложение. Пакет программ, управляющих работой компьютера и обеспечивающих взаимодействие между человеком и компьютером, называется ...
- 1) операционная система
 - 2) программное обеспечение
 - 3) прикладные программы (приложения)
7. Продолжите предложение. Совокупность всех программ компьютера - это ...
- 1) операционная система
 - 2) программное обеспечение
 - 3) прикладные программы (приложения)
8. Отметьте операции редактирования текстовых документов
- 1) изменение начертания
 - 2) изменение цвета
 - 3) поиск и замена
 - 4) удаление
 - 5) выравнивание
 - 6) вставка
 - 7) изменение шрифта
9. Отметьте операции форматирования текстовых документов
- 1) изменение начертания
 - 2) изменение цвета
 - 3) поиск и замена
 - 4) удаление
 - 5) выравнивание
 - 6) вставка
 - 7) изменение шрифта
10. Соотнесите программу и ее назначение

Программа	Назначение программы
А) Word	1) графический редактор
Б) Power Point	2) программа для вычислений
В) Paint	3) текстовый процессор
Г) Калькулятор	4) редактор презентаций

2 год обучения

1. Какое из устройств является устройством вывода информации:

- а) системный блок, б) клавиатура, в) монитор, г) мышь.

2. Один из самых простых графических редакторов называется:

- а) Калькулятор, б) Блокнот, в) Paint, г) Microsoft Word.

3. Пиксель – это:

- а) небольшая картинка, обозначающая какой-либо объект или действие,
б) наименьшая точка графического изображения,
в) увеличенное изображение,
г) масштаб.

4. Графический редактор - это:

- а) исполнитель алгоритмов,
б) компьютерная графика;
в) программа для создания и редактирования рисунков,
г) любое изображение, созданное с помощью компьютера.

5. Копировать – это значит:

- а) сохранить в буфере обмена,
б) копия из буфера обмена появляется в указанном месте,
в) создать похожий объект.

Список литературы

Для педагога:

1. Бененсон Е.П., Паутова А.Г.: Информатика: 2кл. Учебник-тетрадь в двух частях (второй год обучения). – М.: Академкнига/Учебник, 2012;
2. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика: 2 кл.: Методическое пособие (Первый год обучения)/Е.П. Бененсон, А.Г. Паутова — Изд. 2-е, испр. и доп. — М.: Академкнига/Учебник, 2012;
3. Паутова А.Г. Информатика: Комплект компьютерных программ к учебнику: 2 кл.: Методическое пособие/ А.Г. Паутова. - М.: Академкнига/Учебник, 2012. – 100с.:ил.+1CD
4. Бененсон Е.П., Паутова А.Г.: Информатика: 3кл. Учебник-тетрадь в двух частях (второй год обучения). – М.: Академкнига/Учебник, 2012;
5. Паутова А.Г. Информатика: Комплект компьютерных программ к учебнику: 3 кл.: Методическое пособие/ А.Г. Паутова. - М.: Академкнига/Учебник, 2012. – 100с.:ил.+1CD
6. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика [Текст]: 3 кл.: Методическое пособие (Второй год обучения)/Е.П. Бененсон, А.Г. Паутова — Изд. 2-е, испр. и доп. — М.: Академкнига/Учебник, 2012.
7. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика. 4 класс: Учебник-тетрадь. В 2 ч. — М.: Академкнига/Учебник, 2014.
8. Паутова А.Г. Информатика. 4 класс: Комплект компьютерных программ. Методическое пособие + CD. — М.: Академкнига/Учебник, 2014.
9. Бененсон Е.П. Информатика и ИКТ [Текст]: 4 кл.: Методическое пособие (Третий год обучения)/Е.П. Бененсон, А.Г. Паутова — Изд. 3-е изд. — М.: Академкнига/Учебник, 2013
10. Босова Л.Л. Информатика: учебник для 5 класса / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – 2-е изд., испр. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014
11. Бородин М. Н. Информатика. УМК для основной школы: 5 - 6, 7 – 9 классы (ФГОС). Методическое пособие для учителя / М. Н. Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013

