|  |
| --- |
| Рабочая программа внеурочной деятельности по информатике 5 класс (ФГОС) |

**Пояснительная записка**

Настоящая рабочая программа внеурочной деятельности в основной школе для учащихся 5 классов составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта второго поколения основного общего образования и написана на основании следующих нормативных документов:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования / М-во образования и науки РФ - М.: Просвещение, 2010. - (Стандарты нового поколения)
2. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения. Основная школа / сост. Е.С. Савинов. - М.: Просвещение, 2011. - (Стандарты нового поколения).

Рабочая программа рассчитана на 32 часа, по 1 часу в неделю.

**Цели изучения:**

***Познавательные:***

- приобретение знаний о культуре правильного мышления, его формах и законах;

- приобретение знаний и умений работы с графическими редакторами;

- удовлетворение личных познавательных интересов в области смежных дисциплин таких как математика, рисование, черчение и т.д.

- формирование интереса к творческому процессу учебно-познавательной деятельности;

-умения применять их для решения жизненных задач;

-формирование навыков работы с векторными и растровыми графическими редакторами и программой создания презентаций.

***Развивающие:***

- совершенствование речевых способностей (правильное использование терминов, умение верно построить умозаключение);

- развитие психических функций, связанных с речевой деятельностью (память, внимание, анализ, синтез, обобщение и т.д.);

- мотивация дальнейшего овладения информационной культурой (приобретение опыта положительного отношения и осознание необходимости знаний методов и приёмов работы с графикой);

- интеллектуальное развитие учащихся в ходе выполнения творческих проектов;

-развитие пространственного мышления, художественных способностей;

-развитие творческого потенциала у каждого ребенка.

***Воспитательные:***

- становление самосознания;

- формирование чувства ответственности за принимаемые решения;

- воспитание культуры умственного труда.

Внеурочная деятельность в школе позволяет решить ряд очень важных задач:

-повысить мотивацию к обучению отдельных предметов;

-формировать навыки исследовательской и проектной деятельности школьников;

- развивать метапредметные компетенции учащихся;

- оптимизировать учебную нагрузку обучающихся;

- улучшить условия для развития ребенка;

- учесть возрастные и индивидуальные особенности обучающихся;

стремление к самосовершенствованию и самореализации.

**Задачи изучения курса**

***Обучающие:***

* дать базовые знания в области компьютерной графики и создания презентаций;
* дать учащимся глубокое понимание принципов построения и хранения изображений;
* изучить форматы графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
* научить учащихся создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;
* научить учащихся выполнять обмен графическими данными между различными программами;
* дать представление  об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности;
* познакомить с приемами создания мультимедийных презентаций;
* научить пользоваться графическими редакторами и программой для создания презентации;
* повысить умение самостоятельно работать с компьютером;
* сформировать готовность обучаемых использовать вышеназванные программы для решения учебных и практических задач.

***Развивающие:***

* развить умение создавать свои собственные дизайнерские объекты, учить находить новое в знакомым предметам;
* способствовать развитию умений пользоваться полученными знаниями;
* способствовать развитию информационной культуры;
* способствовать развитию логического мышления;
* способствовать стремлению как воплощать свои фантазии, так и выражать свои мысли;
* составлять шрифтовые сочетания, композиции, узоры;
* дизайнерски оформлять готовые формы.

***Воспитательные:***

* доводить работу до полного завершения, через что прививается культура труда;
* воспитывать у обучающихся интерес к изучению информационных технологий, стремление к знаниям, самостоятельность в работе с компьютером;
* воспитывать творческую личность;
* воспитывать эстетический вкус;
* воспитывать чувство коллективизма и товарищества;
* воспитание усидчивости, терпения, внимательности, старательности.

**Концепция** программы, заложенная в содержание учебного материала, построена на применении деятельностно ориентированных принципов:

* принцип обучения деятельности;
* принцип управляемого перехода от деятельности в учебной ситуации к деятельности в жизненной ситуации;
* принцип перехода от совместной учебно-познавательной деятельности к само­стоятельной деятельности учащегося (зона ближайшего развития);
* принцип опоры на процессы спонтанного развития;
* принцип формиро­вания потребности в творчестве и умений творчества.

Во внеурочной деятельности применяются такие методы, организационные формы и технологии обучения, которые бы обеспечили владение учащимися не только знаниями, но и предметными и общеучебными умениями и способами деятельности. Ведущими методами обучения являются:

1. объяснительно-иллюстративный (передача и организация усвоения знаний обучающимися);
2. репродуктивный (обучение умению воспроизводить знания и способы деятельности);
3. проблемно-поисковый (эвристический) – обучение отдельным этапам исследовательской работы.

Применяются и другие методы:

1. Методы организации и осуществления учебно- познава­тельной деятельности
   * Словесные методы (рассказ, беседа, объяснение, разъяснение, диспут, дискуссия)
   * Наглядные методы (схемы, таблицы, презентации)
   * Практические (задания: воспроизводящие, творческие, устные, письменные)
2. Методы стимулирования и мо­тивации учебно-познавательной деятельности
   * Методы эмоционального стимулирования (создание ситуации успеха в обучение, поощрение в обучении, использование игр и игровых форм организации учебной деятельности)
   * Методы формирования познавательного интереса (формирование готовности восприятия учебного материала, выстраивание вокруг учебного материала игрового сюжета, использование занимательного материала)
   * Методы формирования ответственности и обязательности (формирование понимания личностной значимости учения, предъявление учебных требований, оперативный контроль)
3. Методы контроля и диагностики учебно-познава­тельной деятельности, социаль­ного и психологического разви­тия учащихся
   * Методы контроля (практическая работа, устный и письменный контроль теории, проверка домашних заданий)
   * Методы самоконтроля (методы самоконтроля, взаимопроверка работ)

Формы организации познавательной деятельности учащихся подбирается в соответствии с темой урока, содержанием, методом обучения, учебными возможностями и уровнем сформированности познавательных способностей учащихся. На уроках используются элементы следующих технологий: личностно ориентированное обучение, технологии проблемно-диалогического обучения, технология межличностного взаимодействия, технология развивающего обучения, технология опережающего обучения, здоровьесберегающие технологии.

Занятия проходят в форме:

* беседы;
* игры;
* конкурсов;
* практических занятий;

Для проведения оценивания на каждом этапе обучения по вышеуказанным компонентам на основе существующих норм оценки знаний, умений и навыков учащихся по ИКТ разрабатываются соответствующие критерии, которые открыты для всех учащихся.

Промежуточный контроль проводится в форме тестов, ответов на вопросы, собеседований, защиты проектов. Итоговая аттестация предусмотрена в виде защиты творческого проекта.

Рабочая программа ориентирована на использование учебно-методического комплекта:

* Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
* Босова Л.Л. Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
* Босова Л.Л., Босова А.Ю. Уроки информатики в 5–7 классах: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
* Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
* Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
* Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)

**Учебно-тематический план**

### 1 ч в неделю (32 ч в год)

| № | Название темы | Количество часов | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| общее | теория | практика |
| 1 | Я - художник | 14 | 2 | 12 |
| 2 | Я - дизайнер | 17 | 3 | 14 |
| 3 | Заключительное занятие | 1 | 0 | 1 |
|  | Итого: | ***32*** | ***5*** | ***27*** |

**Календарно-тематическое планирование**

| **№ урока** | **Наименование  разделов и тем** | **Кол-во час ов** | | **Планируемые результаты** | | | | **Дата** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Теория** | **Практич.занятия** | **Предметные** | | **УУД** | |
| **Знать** | **Уметь** | **Метапредмет ные** | **Личностные** |
| **Раздел 1. Я — художник (14 часов)** | | | | | | | |  |
| 1 | Введение. Инструктаж по ТБ. Обзор графических редакторов | 1 |  | классификацию графических редакторов в зависимости от способа построения изображения, многообразие редакторов в зависимости от назначения, редакторы СПО | находить стандартный графический редактор, запускать программу, кодировать элементарные монохромные растровые изображения | •развитие у учащихся наглядно-образного мышления;  •формирование навыков работы с информацией, представленной в графической форме;  •фиксация внимания при усвоении учебно-  го материала;  •развитие познавательного интереса;  •владение основными  универсальными  умениями информа­ционного характера: постановка и форму-  лирование  проблемы;  •поиск и выделение необходимой ин-формации,  •применение методов информационного поиска; | •широкие по  знавательные  интересы, инициатива  и любознательность, мотивы познания и творчества;  • готовность и  способность  учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала;  •готовность к  самостоя­тельным по­ступкам и действиям,  принятию  ответственности за их результаты;  •готовность к  осуществле­нию индиви­дуальной и коллективной информаци­онной дея-  тельности;  •уважение к результатам других людей; |  |
| 2 | Назначение и возможности программы Раint |  | 1 | назначение панелей инструментов, назначение кнопок Художника | открывать и сохранять файл в заданном формате, пользоваться инструментами Художника, менять масштаб изображения |  |
| .3-5 | Способы представления графической информации Пиксель-арт |  | 3 | способы кодирования графики, принципы кодирования растрового изображения, основные правила пиксель-арта, возможности пиксель-арта | уметь устанавливать пиксельную сетку, создавать изображения попиксельно, «ремонтировать» изображения с помощью пиксель-арта |  |
| 6-7 | Создание растровой  графики. Работа с  примитивами |  | 2 | назначение панелей инструментов, назначение кнопок Чертежника, правила построения различных видов кривых линий | открывать и сохранять файл, пользоваться инструментами Чертежника, менять масштаб изображения для уточнения построения кривой, создавать сложные объекты, состоящие из прямых и кривых |  |
| 8-9 | Cоздание анимации в программе PowerPoint |  | 2 | назначение и возможности, интерфейс программы,принципы построения движущейся картинки, способы настройки эффектов анимации | создавать слайд, вставлять фрагмент графического изображения на слайд, настраивать движение фрагментов на слайде, работать с фоном слайда |  |
| 10 | Форматы графических  файлов. | 1 |  | форматы графических файлов, характеристики различных форматов, сходства и различия форматов, преимущества и недостатки различных типов | уметь определять тип графического изображения по расширению имени файла, по внешнему виду изображения |  |
| 11-12 | Создание графики с  помощью программы  Gimp. |  | 2 | назначение панелей инструментов, назначение кнопок Gimp, разнообразие примитивов программы, правила построения примитивов | пользоваться различными инструментами, менять масштаб изображения для уточнения построения примитивов, создавать сложные объекты, использовать дополнительные возможности редактора |  |
|  |
| 13 | Создание графики с  помощью программы  OpenOfficeWrite |  | 1 |  | пользоваться различными инструментами, менять масштаб изображения для уточнения построения примитивов, создавать сложные объекты, использовать дополнительные возможности редактора |  |
| 14 | Творческий проект «Новогодняя открытка» |  | 1 | правильно выбирать программу для создания того или иного вида изображения | выбирать соответствующий редактор соответственно к создаваемому изображению, уметь пользоваться инструментами редактора, сохранять файлы в нужном формате |  |
|  |  | **Раздел 2. Я — дизайнер (17 часов)** | | | | | |  |
| 15-16 | Дизайн открытки. |  | 2 |  | разработка эскиза и выполнение поздравительной открытки | развитие у учащихся наглядно-образного мышления;  •формирование навыков работы с информацией, представленной в графической форме;  •фиксация внимания при усвоении учебно-  го материала;  •развитие познавательного интереса;  •владение основными  универсальными  умениями информационного характера: постановка и форму-  лирование  проблемы;  •поиск и выделение необходимой ин-формации,  •применение методов информационного поиска | широкие по  знавательные  интересы, инициатива  и любознательность, мотивы познания и творчества;  • готовность и  способность  учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала;  •готовность к  самостоя­тельным по­ступкам и действиям,  принятию  ответственности за их результаты;  •готовность к  осуществле­нию индиви­дуальной и коллективной информаци­онной дея-  тельности;  •уважение к результатам других людей; |  |
| 17-20 | Дизайн книги. Искусство оформления книги. | 1 | 2 | Искусство оформления книги. Внешнее оформление (суперобложка, обложка, титульный лист). Внутреннее оформление (иллюстрации, заставка, концовка, буквица). | выполнение макета книжки –малютки |  |
| 21-22 | Дизайн афиши. |  | 2 | Цветовое оформление шрифтовой композиции, образное решение букв отражают содержание и характер представления. | разработка эскиза и выполнение афиши (пригласительного билета) циркового представления, кукольного спектакля или фильма – сказки. |  |
| 23-26 | Сказочная страна. | 1 | 2 | Рассматривание видов городов разных стран и эпох. Фантазирование на тему сказочной страны |  |  |
| 27-28 | Дизайн аксессуаров. |  | 2 | Знакомство с понятием «аксессуары», также с различными аксессуарами современными и других эпох. | создание наброска броши, заколок, клипсов, украшение пуговицы |  |
| 29-30 | Дизайн художественных рамок. |  | 2 | Назначение и виды художественных рамок. Сравнение готовых изделий в рамке и без нее. Рассматривание картин известных художников. | оформление готовых работ с помощью художественных рамок |  |
| 31-33 | Дизайн среды. | 1 | 2 |  | Оформление пространства, развитие навыков владения элементами конструирования. |  |
|  |  | **Раздел 3. Заключительное занятие (1час)** | | | | | |  |
|  | **ВСЕГО** | **5** | **27** |  |  |  |  |  |

**Содержание курса**

**Раздел 1. «Я — художник» (14 часов)**

В процессе обучения раскрываются следующие вопросы:

* Инструктаж по ТБ.
* Обзор графических редакторов
* Назначение и возможности программы Paint
* Способы представления графической информации. Пиксель-арт
* Создание растровой графики. Работа с примитивами
* Создание анимаций в программе PowerPoint
* Форматы графических файлов
* Создание графики с помощью программыPowerPoint.

**Раздел 2.** **«Я — дизайнер» (17 часов)**

Внимание учащихся при изучении данного раздела обращено на следующие вопросы:

* Дизайн книги. Искусство оформления книги. Внешнее оформление (суперобложка, обложка, титульный лист). Внутреннее оформление (иллюстрации, заставка, концовка, буквица). Русские народные сказки, оформленные И.Билибиным, В.Васнецовым и т.д.
* Дизайн афиши. Афиша – это объявление о спектакле, концерте, цирковом представлении, и т.п. Цветовое оформление шрифтовой композиции, образное решение букв отражают содержание и характер представления.
* Дизайн открытки. Открытки к различным праздникам: 8 Марта, Пасха, день рождения и др.
* Сказочная страна. Рассматривание видов городов разных стран и эпох. Фантазирование на тему сказочной страны.
* Дизайн аксессуаров. Знакомство с понятием «аксессуары», также с различными аксессуарами современными и других эпох.
* Дизайн художественных рамок. Назначение и виды художественных рамок. Сравнение готовых изделий в рамке и без нее. Рассматривание картин известных художников.
* Дизайн среды. Оформление пространства, развитие навыков владения элементами конструирования.

Третий раздел «Заключительное занятие» (1 час) посвящен выставке – презентации выполненных работ.

**Требования к уровню подготовки учащихся**

Программа позволяет добиваться следующих результатов освоения образовательной программы основного общего об­разования:

**личностные:**

у учащихся будут сформированы:

1) ответственное отношение к учению;

2) готовность и спо­собность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;

3) умение ясно, точно, грамотно излагать свои мысли в устной и письменной речи, понимать смысл поставленной задачи, выстраивать аргументацию, приводить примеры и контрпримеры;

4) начальные навыки адаптации в динамично изменяющемся мире;

5) экологическая культура: ценностное отношение к природному миру, готовность следовать нормам природоохранного, здоровьесберегающего поведения;

6) формирование способности к эмоциональному вос­приятию языковых объектов, лингвистических задач, их решений, рассуж­дений;

7) умение контролировать процесс и результат учебной деятельности;

у учащихся могут быть сформированы:

1) первоначальные представления о филологической науке как сфере человеческой деятельности, об этапах её развития, о её значимости для развития цивилизации;

2) коммуникативная компетентность в об­щении и сотрудничестве со сверстниками в образовательной, учебно-исследовательской, творче­ской и других видах деятельности;

3) критичность мышления, умение распознавать логически некорректные высказывания, отличать гипотезу от факта;

4) креативность мышления, инициативы, находчивости, активности при решении филологических задач;

**метапредметные:**

**регулятивные**

учащиеся научатся:

1) формулировать и удерживать учебную задачу;

2) выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

3) планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

4)предвидеть уровень усвоения знаний, его временных характеристик;  
 5) составлять план и последовательность действий;

6) осуществлять контроль по образцу и вносить не­обходимые коррективы;

7) адекватно оценивать правильность или ошибочность выполнения учебной задачи, её объективную трудность и собственные возможности её решения;

8) сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;

*учащиеся получат возможность научиться:*

1) определять последовательность промежуточных целей и соответствующих им действий с учётом конечного результата;

2) предвидеть возможности получения конкретного результата при решении задач;

3) осуществлять констатирующий и прогнозирующий контроль по результату и по способу действия;

4) выделять и формулировать то, что усвоено и, что нужно усвоить, определять качество и уровень усвоения;

5) концентрировать волю для преодоления интеллектуальных затруднений и физических препятствий;

***познавательные***

учащиеся научатся:

1) самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;

2) использовать общие приёмы решения задач;

3) применять правила и пользоваться инструкциями и освоенными закономерностями;

4) осуществлять смысловое чтение;

5) создавать, применять и преобразовывать знаково-символические средства, модели и схемы для решения задач;

6) самостоятельно ставить цели, выбирать и соз­давать алгоритмы для решения учебных лингвистических про­блем;

7) понимать сущность алгоритмических предписаний и уметь действовать в соответствии с предложенным ал­горитмом;

8) понимать и использовать математические сред­ства наглядности (рисунки, схемы и др.) для иллю­страции, интерпретации, аргументации;

9) находить в различных источниках информа­цию, необходимую для решения математических проблем, и представлять её в понятной форме; принимать решение в условиях неполной и избыточной, точной и вероятностной информации;

*учащиеся получат возможность научиться:*

1) устанавливать причинно-следственные связи; строить логические рассуждения, умозаключения (индуктив­ные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

2) формировать учебную и общепользовательскую компе­тентности в области использования информационно-комму­никационных технологий (ИКТ-компетентности);

3) видеть математическую задачу в других дисциплинах, в окружающей жизни;

4) выдвигать гипотезы при решении учебных задач и понимать необходимость их проверки;

5) планировать и осуществлять деятельность, направленную на решение задач исследовательского характера;

6) выбирать наиболее рациональные и эффективные способы решения задач;

7) интерпретировать информации (структурировать, переводить сплошной текст в таблицу, презентовать полученную информацию, в том числе с помощью ИКТ);

8) оценивать информацию(критическая оценка, оценка достоверности);

9) устанавливать причинно-следственные связи, выстраивать рассуждения, обобщения;

**коммуникативные**

учащиеся научатся:

* + 1. организовывать учебное сотруд­ничество и совместную деятельность с учителем и сверстни­ками: определять цели, распределять функции и роли участ­ников;
    2. взаимодействовать и находить общие способы работы; работать в группе: находить общее решение и разре­шать конфликты на основе согласования позиций и учёта ин­тересов; слушать партнёра; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
    3. прогнозировать возникновение конфликтов при наличии разных точек зрения;
    4. разрешать конфликты на основе учёта интересов и позиций всех участников;
    5. координировать и принимать различные позиции во взаимодействии;
    6. аргументировать свою позицию и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности.

**предметные:**

*учащиеся научатся:*

1. различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
2. приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
3. приводить примеры информационных носителей;
4. различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
5. запускать программы из меню Пуск;
6. уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;
7. вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
8. уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
9. выполнять требования к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

**Предполагаемые результаты**

Учащиеся должны овладеть основами компьютерной графики, а именно, должны **знать**:

* особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
* особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
* методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
* способы получения цветовых оттенков на экране монитора и принтере;
* способы хранения изображений в файлах растрового и векторного форматов;
* методы сжатия графических данных;
* проблемы преобразования форматов графических файлов;
* назначение и функции различных графических программ и программы PowerPoint.

В результате освоения практической части курса учащиеся должны **уметь**:

* редактировать изображения в программе Paint, а именно:
  + выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов;
  + перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
  + сохранять выделенные области для последующего использования;
  + раскрашивать черно-белые эскизы;
  + применять к тексту различные эффекты;
  + создавать и редактировать изображения с использованием технологии Пиксель арт;
* выполнять обмен файлами между графическими программами.
* уметь создавать анимированные картинки на одном слайде с помощью программы PowerPoint;
  + уметь создавать презентации с анимированной сменой слайдов.
* уметь применять встроенный векторный графический редактор MS Office Word для создания и редактирования изображений.
* раскрытие творческого потенциала школьников, повышение уровня духовности.
* умение воплощать в работах свои собственные впечатления.
* умение создавать прекрасное своими руками.
* ценить свой труд, уважать чужой.
* уметь применять теоретические знания на практике.

**Литература:**

1. Горский, В.А. Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование / В.А. Горский, А.А. Тимофеев, Д.В. Смирнов и др.; под ред. В.А. Горского. - М.: Просвещение, 2010. - (Стандарты нового поколения).
2. Григорьев, Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. - М.: Просвещение, 2010. - 223 с. - (Стандарты нового поколения).
3. Григорьев, Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Художественное творчество. Социальное творчество: пособие для учителей общеобразоват. учреждений / Д.В. Григорьев, Б.В. Куприянов. - М.: Просвещение, 2011. - (Работаем по новым стандартам).
4. Григорьев, Д.В. Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. - М.: Просвещение, 2011. - (Работаем по новым стандартам).
5. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе. От действия к мысли пособие для учителя / [А.Г. Асмолов, И.А. Володарская и др.]; под ред. А.Г. Асмолова. - 2-е издание. - М.: Просвещение, 2010.
6. Проектирование основной образовательной программы образовательного учреждения / под общей редакцией проф. Чураковой Р.Г. - М.: Академкнига / Учебник, 2010.
7. Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли. Система заданий: пособие для учителя/ под ред. А.Г. Асмолова. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2011. – 159 с.
8. Григорьев Д.В. программы внеурочной деятельности. Игра. Досуговое общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Д. В. Григорьев, Б.В. Куприянов. – М.: Просвещение, 2011. – 96 с. – (Работаем по новым стандартам).