

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
"Средняя общеобразовательная школа села Поповка"
муниципального образования «Город Саратов»

Программа рассмотрена и принята
на основании педагогического совета
№ от .08.2024г

«Утверждаю»
приказ № от .08.2024г
директор МАОУ «С» СОШ с.Поповка
_____ Н.А. Кухта



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ»

ОБЩЕИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ НАПРАВЛЕННОСТЬ

на 2024 – 2025 уч. год

реализуется с использованием оборудования

Центра «Точка роста»

Разработчик:
педагог дополнительного образования
Якунина Е.Н.

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы

Пояснительная записка

Актуальность программы.

Подготовка подрастающего поколения к полноценной жизни в условиях информационного общества происходит в разных сферах образовательного пространства. Сегодня общее образование при всей вариативности учебных планов и программ ограничивает возможность познания. Новые возможности для творческого развития ребенка, его самоопределения и самореализации; условия для формирования информационной культуры школьников могут иметь занятия в рамках дополнительного образования, что может повысить эффективность обучения, определить инновационные подходы к формам взаимодействия в процессе обучения и изменения содержания и характера деятельности учащихся.

Отличительная особенность программы состоит в том, учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования. Программа является модифицированной, она составлена на основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы "Информатика" составитель Матвеева Н.В.

Отличительными особенностями программы являются учет разной подготовки обучающихся, дифференцированный подход в обучении.

Адресат программы: обучающиеся 9 -12 лет.

Физиологические особенности:

дети 9—11 лет могут успешно овладевать тонкими и координационно-сложными движениями, если они умеренны по амплитуде и не требуют большой силы;

руки и ноги растут быстрее тела;

рост тела мальчиков быстрее, чем у девочек;

сердечно-сосудистая система развивается медленнее других органов и систем тела, в результате у детей наблюдается быстрая утомляемость, особенно при выполнении однообразных движений;

- нервная система развивается очень активно;

- опорный аппарат и мускулатура еще не окрепли, особенно мышцы спины и пресса, что необходимо учитывать при проведении занятий, так как это повышает возможность различных травм (например, растяжение связок), нарушение осанки.

Психологические особенности:

высокий уровень активности;

высокая возбудимость нервных центров и слабость процессов внутреннего торможения;

быстрая утомляемость;

значимая награда – похвала;

рассеянность внимания (не могут долго концентрировать свое внимание на чем-то определенном);

требуют постоянной деятельности и внимания;

бурно проявляют эмоции;

достаточно часто проявление беспокойного состояния;

при неудаче в деле, резко теряют интерес к продолжению этого вида деятельности.

Объем, срок освоения программы, режим занятий

Программа «Компьютерная грамотность» рассчитана на 102 часа.

Программа «Компьютерная грамотность» общеинтеллектуального направления с практической ориентацией разработана для обучающихся 3 – 5 классов.

Форма обучения - очно-заочная с применением дистанционных технологий на базе дистанционной образовательной платформы Сферум.

Состав группы - постоянный.

Состав учащихся в группе – от 10 человек. Приём в группы осуществляется без предварительного отбора при наличии желания у ребёнка.

Количество часов в год: 3 класс – 34 ч, 4 класс – 34 ч, 5 класс – 34 ч.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 40 минут.

Цель и задачи программы

Цель: Освоение начальных информационных технологий работы на компьютере

Задачи.

Обучающие:

- формировать умения использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации;
- сформировать навыки и умения безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.
- Развивающие:
- способствовать развитию внимания, памяти, логическому мышлению;
- развивать потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности

Воспитательные:

- воспитывать ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- формировать общественную активность детей, культуру поведения в социуме,
- навыки здорового образа жизни;

Планируемые результаты

Личностные:

Получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов контроля и оценки собственной деятельности (ответы на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»), нахождении ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправления.

Приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

Предметные:

Наблюдать за объектами окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией.

Соотносить результаты наблюдения с целью, соотносить результаты проведения опыта с целью, т.е. получать ответ на вопрос

«Удалось ли достичь поставленной цели?».

Устно и письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е.

создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.

Понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели текста, рисунка и др.).

Метапредметные:

Решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов.

Самостоятельно составлять план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические выражения типа: «...и/или...», «если...то...», «не только, но и...» и давать элементарное обоснование высказанного суждения.

Овладевать первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений – поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в табличном виде, упорядочения информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию).

Получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это задания, предусматривающие выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?».

Формы проведения учебных занятий подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов, индивидуальных возможностей воспитанников и возраста воспитанников:

- учебная игра;
- ролевая игра;
- творческий проект;
- конкурс;
- тематические задания по подгруппам;
- практическое занятие;
- выставка;
- беседа;
- экскурсия.

Содержание учебной программы

3 класс

Введение (3 часа).

Правила поведения в кабинете информатики. Расписание работы.

Объединение в рабочие команды. Компьютеры в нашей жизни.

Информация и данные (19 часов).

Человек и информация. Виды информации в зависимости от органов восприятия. Виды информации: звуковая, зрительная, вкусовая, тактильная, обонятельная.

Источники и информации. Приемники информации.

Компьютер – инструмент для работы с информацией. Носители информации и их виды. Кодирование. Способы кодирования. Алфавит и кодирование информации. Алфавитная письменность. Письменные источники информации. Язык – средство общения между людьми. Естественные и компьютерные языки. Текстовая и графическая информация. Числовая информация. Время и числовая информация. Кодирование с помощью числа. Декодирование. Таблица соответствия. Двоичное кодирование. Помощники человека при счете: абак, счеты, арифмометр, калькулятор, компьютер.

Компьютер, системы и сети (8 часов).

Компьютер – это система. Системные программы и операционная система. Панель задач, переключение алфавитов, установка даты и времени. Файловая система. Компьютерные сети. Главное меню. Кнопка Пуск. Проводник. Завершение работы.

Учимся рассуждать. (5 часов).

Алгоритм. Свойства алгоритмов. Закономерности. Упорядочение.

4 класс

Повторение (4 часа).

Правила поведения. Состав компьютера. Информация и данные.

Документ и способы его создания (24 часа).

Рабочее место. Клавиатура и мышь. Открытие и закрытие документов.

Общие принципы работы. Графический редактор. Текстовый процессор. Набор и форматирование текста. Вставка объектов и таблиц.

Учимся рассуждать (6 часов).

Логические задачи. Ребусы.

5 класс

Повторение (4 часа).

Решение занимательных задач. Работа с текстовым процессором.

Документ и способы его создания (7 часов).

Создание презентаций. Вставка текстов и рисунков. Анимация.

Мир объектов (7 часов).

Объект. Его имя, свойства, функции, характеристика объекта. Отношения между объектами.

Мир моделей (7 часов).

Модель объекта. Типы моделей. Алгоритм как модель действий.

Этапы моделирования.

Учимся рассуждать (9 часов).

Методы устного счета. Признаки делимости. Числовые неравенства и оценки.

Решение задач.

Учебный план 3 класс

| № п/п | Наименование темы | всего | теория | практика | контроль |
|---------------|----------------------------|-------|--------|----------|---------------------|
| 1. | Введение. | 2 | 1 | 1 | входная диагностика |
| 2. | Информация и данные | 19 | 12,5 | 6,5 | практическая работа |
| 3. | Компьютер, системы и сети. | 8 | 4,5 | 3,5 | практическая работа |
| 4. | Учимся рассуждать | 5 | 3 | 2 | практическая работа |
| Итого: | | 34 | 21 | 13 | |

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

| № п/п | Наименование раздела программы, тема | Часы учебного времени | Количество часов | |
|-------|---|-----------------------|------------------|----------|
| | | | Теория | Практика |
| | Введение | 2 | 1 | 1 |
| 1. | Правила поведения в кабинете информатики. Порядок работы. Компьютеры в нашей жизни. | 1 | 1 | - |
| 2. | Игра «Что ты знаешь о компьютерах» | 1 | - | 1 |
| | Информация и данные | 19 | 12,5 | 6,5 |
| 3. | Виды информации, человек и компьютер. Органы чувств. | 1 | 1 | - |
| 4. | Виды информации в зависимости от органов восприятия. | 1 | 1 | - |
| 5. | Информация звуковая, зрительная, вкусовая, тактильная, обонятельная. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 6. | Игра-викторина «Человек и информация» | 1 | - | 1 |
| 7. | Источники информации | 1 | 1 | - |
| 8. | Приемники информации. | 1 | 1 | - |
| 9. | Получение информации. | 1 | 1 | - |
| 10. | Представление информации. | 1 | 1 | - |
| 11. | Кодирование информации. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 12. | Кодирование и шифрование данных. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 13. | Хранение информации. | 1 | 1 | - |
| 14. | Обработка информации. | 1 | 1 | - |
| 15. | Игра «Закодированное послание» | 1 | - | 1 |
| 16. | Алфавит и кодирование информации. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 17. | Алфавитная письменность. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 18. | Письменные источники информации. | 1 | 1 | - |

| | | | | |
|-----|---|----------|------------|------------|
| 19. | Язык – средство общения между людьми. Естественные и компьютерные языки. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 20. | Помощники человека при счете. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 21. | Игра – викторина | 1 | - | 1 |
| | Компьютер, системы и сети. | 8 | 4,5 | 3,5 |
| 22. | Данные и компьютер. Память компьютера. | 1 | 1 | - |
| 23. | Компьютер – это система. | 1 | 1 | - |
| 24. | Игра-путешествие «Немного истории» | 1 | - | 1 |
| 25. | Системные программы и операционная система. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 26. | Файловая система. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 27. | Компьютерные сети. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 28. | Информационные системы. | 1 | 1 | - |
| 29. | Игра-викторина «Что ты знаешь о компьютере» | 1 | - | 1 |
| | Учимся рассуждать | 5 | 3 | 2 |
| 30. | Алгоритм. Свойства алгоритмов. | 1 | 1 | - |
| 31. | Закономерности. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 32. | Упорядочение. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 33. | Игра «Веселая разминка» | 1 | - | 1 |
| 34. | Итоговое занятие | 1 | 1 | - |

**Учебный план
4 класс**

| № п/п | Наименование темы | всего | теория | практика | контроль |
|---------------|--|-------|--------|----------|---------------------|
| 1. | Повторение | 4 | 2 | 2 | входная диагностика |
| 2. | Документ и способы его создания | 24 | 10,5 | 13,5 | практическая работа |
| 3. | Учимся рассуждать | 6 | 2 | 4 | практическая работа |
| Итого: | | 34 | 14,5 | 19,5 | |

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

| № п/п | Наименование раздела программы, тема | Часы учебного времени | Количество часов | |
|-------|--|-----------------------|------------------|----------|
| | | | Теория | Практика |
| | Повторение | 4 | 2 | 2 |
| 1. | Правила поведения в кабинете информатики. Мой друг компьютер | 1 | 1 | - |
| 2. | Информация и данные | 1 | 1 | - |
| 3. | Занимательные задачи | 1 | - | 1 |
| 4. | Игра «Слабое звено» | 1 | - | 1 |
| | Документ и способы его создания | 24 | 10,5 | 13,5 |
| 5. | Клавиатура и мышь. Рабочее за место компьютером | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 6. | Основные клавиши клавиатуры. | 1 | 0,5 | 0,5 |

| | | | | |
|-----|---|---|-----|-----|
| 7. | Сохранение документов. Общие принципы работы. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 8. | Учимся рисовать. Графический редактор. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 9. | Творческая работа | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 10 | Творческая работа | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 11. | Конкурс «Рисуем открытку» | 1 | - | 1 |
| 12. | Знакомимся с текстовым процессором MSWord | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 13. | Набираем и форматируем текст книги | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 14. | Набираем и форматируем текст книги | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 15. | Клавиатурный тренажер | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 16. | Оформляем реферат | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 17. | Поля, ориентация страницы, номера страниц | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 18. | Вставка объектов | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 19. | Векторная графика | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 20. | Оформляем приглашение | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 21. | Границы и заливка | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 22. | Творческая работа | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 23. | Творческая работа | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 24. | Конкурс «Визитная карточка» | 1 | - | 1 |
| 25 | Вставка таблиц в документ | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 26 | Конструктор таблиц | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 27 | Макет таблицы | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 28. | Игра «В чем различие текстовых процессоров» | 1 | - | 1 |
| | Учимся рассуждать | 6 | 2 | 4 |
| 29. | Задачи на разрезание, перекладывание и построение фигур | 1 | - | 1 |
| 30 | Логические таблицы | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 31 | Числовые ребусы | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 32 | Конкурс «Чей ребус лучше?» | 1 | - | 1 |
| 33 | Игра «Разгадай ребус» | 1 | - | 1 |
| 34 | Итоговое занятие | 1 | 1 | - |

**Учебный план
5 класс**

| № п/п | Наименование темы | всего | теория | практика | контроль |
|---------------|---------------------------------|-------|--------|----------|---------------------|
| 1. | Повторение | 4 | 2,5 | 1,5 | входная диагностика |
| 2. | Документ и способы его создания | 7 | 3 | 4 | практическая работа |
| 3. | Мир объектов | 7 | 4 | 3 | практическая работа |
| 4. | Мир моделей | 7 | 3 | 4 | практическая работа |
| 5. | Учимся рассуждать | 9 | 4,5 | 4,5 | практическая работа |
| Итого: | | 34 | 17 | 17 | |

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

| № п/п | Наименование раздела программы, тема | Часы учебного времени | Количество часов | |
|-------|---|-----------------------|------------------|----------|
| | | | Теория | Практика |
| | Повторение | 4 | 2,5 | 1,5 |
| 1. | Правила поведения в кабинете информатики. | 1 | 1 | - |
| 2. | Вспомним клавиатуру | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 3. | Решение занимательных задач | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 4. | Геометрические фигуры | 1 | 0,5 | 0,5 |
| | Документ и способы его создания | 7 | 3 | 4 |
| 5. | Знакомимся с Microsoft PowerPoint | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 6. | Создаем презентацию | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 7. | Выбор фона и анимации | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 8. | Вставка текста и рисунков | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 9. | Творческая работа | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 10. | Творческая работа | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 11. | Конкурс | 1 | - | 1 |
| | Мир объектов | 7 | 4 | 3 |
| 12. | Объект. | 1 | 1 | - |
| 13. | Имя объекта и его свойства. | 1 | 1 | - |
| 14. | Функции объекта | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 15. | Отношения между объектами | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 16. | Характеристика объекта | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 17. | Документ и данные об объекте | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 18. | Игра-викторина | 1 | - | 1 |
| | Мир моделей | 7 | 3 | 4 |
| 19. | Модель объекта | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 20. | Графическая модель | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 21. | Текстовая модель | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 22. | Алгоритм как модель действий | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 23. | Этапы моделирования | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 24. | Творческая работа | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 25. | Конкурс «Моя модель» | 1 | - | 1 |
| | Учимся рассуждать | 9 | 4,5 | 4,5 |

| | | | | |
|-----|-------------------------------|---|-----|-----|
| 26. | Методы устного счета | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 27. | Признаки делимости | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 28. | Числовые неравенства и оценки | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 29. | Переливания | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 30. | Переливания | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 31. | Взвешивания | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 32. | Взвешивания | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 33. | Игра-соревнование | 1 | - | 1 |
| 34. | Итоговое занятие | 1 | 1 | - |

Формы аттестации планируемых результатов программы и их периодичность:

Для определения достижений и результатов прохождения программы используются различные формы аттестации:

Предметные: практическая работа.

Метапредметные: беседы, наблюдение, оценка и самооценка.

Личностные: публичные выступления, защита проектов.

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие виды контроля:

Входная диагностика (1 занятие). Входное тестирование. Определяет наличие у учащихся умений и навыков, позволяющих им сразу приступить к обучению на курсе.

Текущий контроль проводится в форме практических работ на ПК.

Итоговая диагностика проводится в форме итоговой практической работы.

Методы определения результата:

- педагогическое наблюдение;
- оценка продуктов творческой деятельности учащихся;
- выступление учащегося с презентацией своей работы;
- беседы, опросы.

Результатом обучения будет создание творческой работа в виде рисунка или презентации на выбранную тему, в которой будут отражаться приобретенные умения и навыки.

Темы для итоговой работы: мое увлечение, мой уголок, моя семья, мои рисунки, самостоятельный выбор.

2.Комплекс организационно - педагогических условий

Методическое обеспечение программы

Образовательный процесс проходит в **очной** форме, построен по двум основным видам деятельности:

1. обучение теоретическим знаниям (вербальная информация, излагаемая педагогом на основе современных педагогических технологий (в том числе кейс-технологии, лекционные материалы);
2. самостоятельная практическая работа обучающихся.

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесный метод (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.);
- наглядный метод (показ мультимедийных и видеоматериалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу и др.
- метод выполнения работ по инструкционным картам, схемам и др.

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно - иллюстративный метод – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивный метод – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- частично-поисковый метод – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- исследовательский метод – самостоятельная творческая работа учащихся

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся на занятиях:

- фронтальный метод – одновременная работа со всеми учащимися;
- индивидуально-фронтальный метод – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
- групповой метод – организация работы в группах;
- индивидуальный метод – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем и др.

Также используется метод «проблемной» ситуации - метод учебных задач, где «решение учебной задачи заключается не в нахождении конкретного выхода, а в отыскании общего способа действия, принципа решения целого класса аналогичных задач».

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

Аппаратное обеспечение:

- Оперативная память не менее 512 Мб
- Дисковое пространство не меньше 800 Мб
- Монитор с 16-битной видеокартой
- Разрешение монитора не ниже 800x600

Программное обеспечение:

1. Операционная система: Windows 10
2. Libre Office
3. Компьютерные программы: Scratch

Информационно-методические материалы:

- дидактические материалы (опорные конспекты, примеры проектов).
- методические разработки (презентации, видеоуроки, flash-ролики).

Список литературы:

- 1 Онлайн учебник по курсу www.dolinin-infografika.narod.ru
- 2 www.metod-kopilka.ru – Методическая копилка учителя информатики
- 3 <http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках
- 4 <http://ru.wikipedia.org/> - Википедия – свободная энциклопедия.
- 5 <http://www.issl.dnttm.ru> сайт журнала «Исследовательская работа школьника».
- 6 http://www.nmc.uvuo.ru/lab_SRO_opit/posobie_metod_proektov.htm
- 7 <http://www.fsu-expert.ru/node/2251> - ИНФОРМАТИКА и ИКТ. Программа для базового уровня (системно-информационная концепция);
- 8 <http://www.5byte.ru/8/0006.php> - Информатика на пять
- 9 Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 5 класса (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) дидактические материалы (опорные конспекты, примеры проектов). методические разработки (презентации, видеоуроки, flash-ролики).