

Краснодарский край Каневской район ст. Челбасская
Муниципальное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №26
имени Заслуженного учителя школы РФ А. Е. Дашутина
муниципального образования Каневской район

УТВЕРЖДЕНО

решением педагогического совета
от 30 августа 2022года протокол № 1
Председатель _____ Бузан Е. Г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

комплексная
(тип программы)

Интеллектуальный клуб «Играй, смекай, доказывай»
(наименование)

Направление: общеинтеллектуальное
3 года
(срок реализации программы)

2-4 класс
(возраст обучающихся)

Лакаткина Е.В.
(Ф.И.О. учителя, составителя)

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ.

В результате прохождения программы внеурочной деятельности «Играй, смекай, доказывай» предполагается достичь следующих результатов:

Личностные УУД

Обучающийся научится:

- _ учебно - познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;*
- _ умение адекватно оценивать результаты своей работы на основе критерия успешности учебной деятельности;*
- _ понимание причин успеха в учебной деятельности;*
- _ умение определять границы своего незнания, преодолевать трудности с помощью одноклассников, учителя;*
- _ представление об основных моральных нормах.*

Обучающийся получит возможность для формирования:

- _ выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения;*
- _ устойчивого учебно-познавательного интереса к новым общим способам решения задач;*
- _ адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности;*
- _ осознанного понимания чувств других людей и сопереживания им.*

Регулятивные УУД

Обучающийся научится:

- _ принимать и сохранять учебную задачу;*
- _ планировать этапы решения задачи, определять последовательность учебных действий в соответствии с поставленной задачей;*
- _ осуществлять пошаговый и итоговый контроль по результату под руководством учителя;*
- _ анализировать ошибки и определять пути их преодоления;*
- _ различать способы и результат действия;*
- _ адекватно воспринимать оценку сверстников и учителя.*

Обучающийся получит возможность научиться:

- _ прогнозировать результаты своих действий на основе анализа учебной ситуации;*
- _ проявлять познавательную инициативу и самостоятельность;*
- _ самостоятельно адекватно оценивать правильность и выполнения действия и вносить необходимые коррективы и по ходу решения учебной задачи.*

Познавательные УУД

Обучающийся научится:

- _ анализировать объекты, выделять их характерные признаки и свойства, узнавать объекты по заданным признакам;*
- _ анализировать информацию, выбирать рациональный способ решения задачи;*
- _ находить сходства, различия, закономерности, основания для упорядочения объектов;*

- _ классифицировать объекты по заданным критериям и формулировать названия полученных групп;
- _ обрабатывать вычислительные навыки;
- _ осуществлять синтез как составление целого из частей;
- _ выделять в тексте задания основную и второстепенную информацию;
- _ формулировать проблему;
- _ строить рассуждения об объекте, его форме, свойствах;
- _ устанавливать причинно-следственные отношения между изучаемыми понятиями и явлениями.

Обучающийся получит возможность научиться:

- _ строить индуктивные и дедуктивные рассуждения по аналогии;*
- _ выбирать рациональный способ на основе анализа различных вариантов решения задачи;*
- _ строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;*
- _ различать обоснованные и необоснованные суждения;*
- _ преобразовывать практическую задачу в познавательную;*
- _ самостоятельно находить способы решения проблем творческого и поискового характера.*

Коммуникативные УУД

Обучающийся научится:

- _ принимать участие в совместной работе коллектива;
- _ вести диалог, работая в парах, группах;
- _ допускать существование различных точек зрения, уважать чужое мнение;
- _ координировать свои действия с действиями партнеров;
- _ корректно высказывать свое мнение, обосновывать свою позицию;
- _ задавать вопросы для организации собственной и совместной деятельности;
- _ осуществлять взаимный контроль совместных действий;
- _ совершенствовать математическую речь;
- _ высказывать суждения, используя различные аналоги понятия; слова, словосочетания, уточняющие смысл высказывания.

Обучающийся получит возможность научиться:

- _ критически относиться к своему и чужому мнению;*
- _ уметь самостоятельно и совместно планировать деятельность и сотрудничество;*
- _ принимать самостоятельно решения;*
- _ содействовать разрешению конфликтов, учитывая позиции участников*

Универсальные учебные действия

УЧАЩИЕСЯ НАУЧАТСЯ:

1. Числа. Арифметические действия. Величины:

- сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
- моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; использовать его в ходе самостоятельной работы;

- применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;
- анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами;
- включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;
- выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;
- аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

2. Мир занимательных задач:

- анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины);
- искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы;
- моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации;
- конструировать последовательность шагов (алгоритм) решения задачи;
- объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия;
- воспроизводить способ решения задачи;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные, выбирать наиболее эффективный способ решения задачи;
- оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно);
- участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи;
- конструировать несложные задачи.

3. Геометрическая мозаика

- ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;
- проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);
- выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;
- анализировать расположение деталей (треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции;
- составлять фигуры из частей, определять место заданной детали в конструкции;
- выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии;
- анализировать предложенные возможные варианты верного решения;

- моделировать объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток;
- осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

Формы подведения итогов реализации программы

Итоговый контроль осуществляется в формах:

- тестирование;
- практические работы;
- творческие работы учащихся.

Самооценка и самоконтроль определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов учащихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения предмета ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа второго года обучения (2 класс)

Программа второго года обучения, рассчитана на 34 часа. Включает 6 разделов. Темы программного материала подходят для учащихся вторых классов.

Цель второго года обучения: развитие творческого мышления младших школьников.

Задачи:

- формировать умение дискутировать и отстаивать свои взгляды;
- формировать навыки командной творческой работы;
- развитие наглядно-образного мышления;
- развитие словесно-логического мышления.

Раздел «Математические развлечения» (6 ч.)

Числа вокруг нас. Где можно встретить числа. Числа в древности. Игры с числами. Игры в древности. Современные игры с числами. Числовые последовательности. Фокусы с числами. Практические занятия: составление игр с числами. Составление магических квадратов. Математический праздник.

Раздел «Логические задачи» (8 ч.)

Старинные задачи. Ученые древности. Логические игры. Логические игры в книгах. Логические игры в фильмах. Шахматы. Шашки. История игр. Практические занятия: чемпионат по играм.

Раздел «Математика вокруг нас» (9 ч.)

Нумерация вокруг нас. Измерения. Способы измерения. Числа в спорте. Математика в строительстве. Математика и транспорт. Практические

занятия: подготовка проектов, конструирование макетов домов, мебели, транспортных средств.

Раздел «Шифры» (4 ч.)

Способы шифрования. Шифры древности. Способы передачи информации. Практические занятия: составление карты для поиска сокровищ, составление сборника символов.

Раздел «Узоры» (4 ч.)

Узоры. История узоров. Способы передачи информации. Узоры различных народов. Узоры русских народов. Узоры Кубани. Магические узоры.

Раздел «Стратегии» (3 ч.)

Стратегии в играх. Стратегии в древности. Стратегии в спорте. Стратегии в компьютерных играх.

Программа третьего года обучения (3 класс)

Программа третьего года обучения, рассчитана на 34 часа, включает 4 раздела. Темы программного материала подходят для учащихся третьих классов, меняется соответственно подготовка к занятию.

Цель третьего года обучения: развитие творческого мышления младших школьников.

Задачи третьего года обучения:

- формирование словесно-логического мышления;
- развитие основных речевых умения;
- обучение учащихся пользоваться индуктивным и дедуктивным методами.

Раздел «Математические развлечения» (7ч.)

Числа вокруг нас. Где можно встретить числа. Числа в древности. Игры с числами. Числовые последовательности. Фокусы с числами. Практические занятия: составление игр с числами. Математический праздник.

Раздел «Логические задачи» (7 ч.)

Старинные задачи. Ученые древности. Логические игры. Логические игры в книгах. Логические игры в фильмах. Шахматы. Шашки. История игр. Практические занятия: чемпионат по играм, подготовка макетов фигур шахмат.

Раздел «Математика вокруг нас» (9 ч.)

Математика в раскрое одежды. Измерения. Способы измерения. Числа в спорте. Математика в строительстве. Математика в кулинарии. Математика в торговле. Математика и транспорт. Практические занятия: подготовка проектов, конструирование макетов домов, мебели, транспортных средств.

Раздел «Узоры» (4 ч.)

Узоры. История узоров. Способы передачи информации. Узоры различных народов. Узоры русских народов. Узоры Кубани. Магические узоры.

Раздел «Занимательная информатика» (7 ч.)

Правила поведения на занятиях информатики. Что умеет делать компьютер. Компьютер и его основные устройства. Раскрашивание компьютерных рисунков. Конструирование. Информация в жизни человека. Приемы поиска информации. Выделение существенных признаков предметов. Выделение существенных признаков группы предметов: общее и особенное. Логика. Решение логических задач. Алгоритм.

Программа четвёртого года обучения (4 класс)

Программа четвертого года обучения, рассчитана на 34 часа. Темы программного материала подходят для учащихся четвертых классов, меняется соответственно подготовка к занятию.

Цель четвертого года обучения: развитие логического, творческого мышления младших школьников.

Задачи:

- формирование словесно-логического мышления;
- развитие основных речевых умений;
- обучение учащихся пользоваться индуктивным и дедуктивным методами.

Темы.

Как правильно работать с компьютером. Правила поведения в компьютерном классе. Что такое информатика. Что такое программы и для чего они нужны. Устройство компьютера. Клавиатура и манипулятор «мышь». Алфавитно-цифровой блок клавиш. Набор цифр и букв. Изменение регистра букв, и печать дополнительных символов. Работа с клавиатурными тренажерами. Файл – основной информационный объект. Какие бывают файлы. Папка – место для хранения файлов. Создание нового файла. Копирование и перемещение файла. Перетаскивание файлов. Удаление файлов в «Корзину» и полное удаление.

Текстовые редакторы. Основные панели редактора Word. Стандартная и Форматирование. Создание нового документа. Шаблоны. Сохранение нового документа, сохранение изменений в открытом документе. Сохранение новой копии документа функцией «Сохранить как». Открытие документа Microsoft Word, открытие документов других форматов. Меню Правка. Основные приемы ввода при работе с текстом. Правила печати. Выделение слова, строки, предложения, абзаца, блока текста с помощью «мыши». Выделение символов с помощью клавиатуры. Буфер обмена.

Редактор PowerPoint. Назначение. Создание презентаций. Знакомство с основными вкладками. Вкладки «Главная», «Дизайн», «Анимация», «Показ слайдов». Вставка текста. Правила вставки текста. Вставка рисунков, музыки. Применение макетов. Сохранение презентаций. Сеть Интернет. Назначение. Поиск информации. Способы поиска информации. Сохранение информации из сети. Размещение информации в сети Интернет. Общение с помощью сети Интернет.

3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

2 год обучения (34 часа)

№ п/п	Наименование тем
	Математические развлечения (6 ч)
1	Числа в древности. Числа вокруг нас. Где можно встретить числа.
2	Числовые последовательности.
3	Фокусы с числами.
4	Практические занятия: составление игр с числами.
5	Составление магических квадратов
6	Математический праздник
	Логические задачи (8 ч.)
7	Ученые древности. Старинные задачи.
8	Логические игры в книгах и фильмах
9	История игр.
10	Шахматы. Шашки.
11	Изготовление и оформление шахматной доски
12	Турнир по шашкам
13	Турнир по шахматам
14	Практические занятия: чемпионат по играм.
	Математика вокруг нас (9 ч.)
15	Нумерация вокруг нас.
16	Числа в пословицах и поговорках.
17	Измерения. Способы измерения.
18	Единицы измерения в Древней Руси. Современные единицы измерения
19	Числа в спорте.
20	Математика в раскрое одежды.
21	Математика в строительстве. Конструирование макетов древней крепости. Подготовка проекта «Бумажные макеты зданий»
22	Подготовка проекта «Бумажные макеты мебели»
23	Математика и транспорт. Подготовка проекта «Бумажные макеты транспорта (корабли, машины)»
	Шифры (4 ч.)
24	Способы шифрования текстов. Приспособления для шифрования.
25	Способы передачи информации. Передача тайного смысла в картинах, книгах и фильмах.
26	Составление сборника символов.
27	Практические занятия: составление карты для поиска сокровищ. Игра «Поиск сокровищ».
	Узоры (4 ч.)
28	Узоры на зданиях. Украшение класса узорами.
29	Узоры на одежде, на посуде
30	Узоры в оформлении книг. Магические узоры

31	Узоры различных народов. Узоры русских народов. Узоры на Кубани.
	Стратегии (3 ч.)
32	Стратегии в древности. Стратегии в играх, в спорте.
33	Стратегии в компьютерных играх
34	Спортивные командные игры. Итоговое занятие.

3 год обучения (34 часа)

№ п/п	Наименование тем
	Математические развлечения (7 ч.)
1	Числа вокруг нас. Где можно встретить числа.
2	Числа в древности. Числовые последовательности.
3	Фокусы с числами. Игры с числами.
4	Составление магических квадратов
5	Бумажные макеты транспорта (машины)
6	Логические игры
7	Конкурс математических развлечений. Математический праздник.
	Логические задачи (7ч.)
8	Старинные задачи. Уголки. Логические задачи.
9	Логические игры в книгах, фильмах
10	Шашки. Из истории шашек
11	Изготовление поля для игры
12	Чемпионат по шашкам
13	Шахматы.
14	Практическое занятие: чемпионат по шахматам
	Математика вокруг нас (9 ч.)
15	Математика для портного. Математика в раскрой одежды.
16	Проект «Конкурс на самый экономный раскрой»
17	Математика в строительстве. Проект «Макеты зданий из простых геометрических тел»
18	Конструирование макетов домов и мебели.
19	Конструирование макетов транспортных средств.
20	Математика для повара. Кулинарный праздник «Пересчитанные рецепты».
21	Математика в торговле. Поиграем в магазин.
22	Математика и транспорт.
23	Числа в спорте. Измерения. Способы измерения.
	Узоры (4 ч.)
24	Узоры. История узоров. Способы передачи информации
25	Узоры различных народов. Узоры русских народов
26	Узоры на одежде. Узоры Кубани.
27	Магические узоры.
	Занимательная информатика (7 ч.)

28	Правила поведения на занятиях информатики. Компьютер и его основные устройства.
29	Что умеет делать компьютер. Информация в жизни общества и человека
30	Раскрашивание компьютерных рисунков. Конструирование.
31	Логика. Решение логических задач.
32	Приемы поиска информации. Как сохранять информацию.
33	Выделение существенных признаков группы предметов: общее и особенное.
34	Алгоритм. Составление алгоритма.

4 год обучения (34 часа)

№ п/п	Наименование тем
	Мой друг компьютер (34 ч.)
1	Компьютер, его история, роль в жизни человека. Правила поведения в компьютерном классе.
2	Устройство компьютера. Как правильно работать с компьютером.
3	Монитор, системный блок, клавиатура, мышь
4	Работа с клавиатурой, с клавиатурными тренажерами. Общее представление о правилах клавиатурного письма. Компьютерное письмо.
5	Алфавитно-цифровой блок клавиш. Набор цифр и букв.
6	Изменение регистра букв, и печать дополнительных символов.
7	Управление мышью. Выделение слова, строки, предложения, абзаца, блока текста с помощью «мыши».
8	Выделение символов с помощью клавиатуры. Буфер обмена.
9	Вывод текста на принтер. Правила печати.
10	Информация в жизни общества и человека. Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD («си-ди») или DVD («ди-ви-ди»)
11	Логика. Решение логических задач на развитие воображения, мышления
12	Чемпионат класса по логическим задачам
13	Алгоритмы
14	Операции над файлами и папками. Создание нового документа. Шаблоны.
15	Текстовый редактор «Word»
16	Сохранение изменений в документе. Функция «Сохранить как».
17	Подготовка текстовых материалов. Написание диктанта на компьютере.
18	Работа с простыми информационными объектами (текст, рисунок): преобразование, создание, сохранение, удаление.
19	Работа с таблицами и схемами

20	Программа «PowerPoint». Создание презентаций.
21	Знакомство с основными вкладками «Главная», «Дизайн», «Анимация», «Показ слайдов».
22	Правила вставки текста. Вставка рисунков, музыки.
23	Подбор материала. Применение макетов. Макет презентации
24	Сохранение презентаций. Подготовка мультимедийные презентаций (работа в группах)
25	Конкурс презентаций
26	Сеть Интернет. Что это? Способы поиска и передачи информации в Интернете
27	Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска.
28	Практическое занятие по поиску информации. Сохранение найденных изображений.
29	Сохранение информации из сети. Хранение и упорядочение информации
30	Размещение информации в сети Интернет.
31	Практическая работа по теме «Поиск информации».
32	Графика. Применение графики
33	Программы для создания печатных публикаций. Создание печатных публикаций
34	Подготовка проектов (презентации). Защита проекта "Мой любимец". Обобщающее занятие

Комплекс упражнений для глаз:

1. Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль а счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

2. Посмотреть на переносицу и задержать взгляд на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3-4 раза.

4. Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх — налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6, затем налево вверх — направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

Проведение гимнастики для глаз не исключает проведение физкультминутки. Регулярное проведение упражнений для глаз и физкультминуток эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

Занятия в кружках с использованием ПК следует организовывать не раньше, чем через 1 час после окончания учебных занятий в школе. Это время следует отводить для отдыха и приема пищи.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Программа предполагает создание для учащихся комфортной среды, в которой они чувствуют себя уверенно и свободно. Этому должен способствовать комплекс методов, форм и средств образовательного процесса.

Смена различных видов деятельности является необходимым условием работы с младшими школьниками.

В ходе реализации программы уместно использовать следующие приемы:

- словесные (рассказ, беседа);
- наглядные (иллюстрации, видеоматериалы, фотографии, схемы, муляжи, натуральные наглядные пособия, буклеты);
- практические (наблюдения, эксперименты);
- использование занимательного материала;
- использование книг, фильмов.

Методические приемы активного обучения позволяют разнообразить учебную деятельность, реализовать личностно-ориентированный подход в обучении.

Формирование знаний осуществляется исследовательским методом, который заключается в организации поисковой деятельности учащихся путем постановки познавательных и практических задач, требующих самостоятельного творческого решения, самостоятельного построения выводов.

Уместно использование следующих форм организации учебного процесса:

- учебное занятие;
- занятие наблюдение;
- практические занятия;
- экскурсии, путешествие;
- конкурсы и развлекательные программы.

5. РЕЗУЛЬТАТ ПРАКТИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

- выставки работ учащихся;
- участие в школьных,
- муниципальных,

- краевых,
- российских интеллектуальных марафонах,
- олимпиадах, конкурсах и проектах,
- дистанционных конкурсах.

6. СПИСОК УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для учащихся

1. Давыдов В.В., С.Ф. Горбов «Математика» 1 класс.
2. Л.М. Шейко «Математика» Правила, таблицы, примеры.
3. С.И. Волкова, О.Л. Пчелкина «Альбом по математике и конструированию».
4. Компьютер для детей», Москва, АСТ-Пресс, 2003 год
5. И.Л.Никольская, Л.И.Тигранова «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение.
6. Сборник «Задачи для развития логики».
7. Цирулик Н.А., Проснякова Т.Н. Технология.
8. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика и ИКТ.
9. Горячев А.В. Информатика и ИКТ.

Литература для учителя

1. Т.К. Жикалкина «Игровые и занимательные задания по математике».
2. Л.Г. Петерсон «Математика».
3. Э.И. Александрова «Математика».
4. Методическая газета для учителей информатики «Информатика»
5. Ю. Троцкий «Имя и родословная».
6. И.К. Жданова «Мир и человек».
7. А.Б. Гончар, Е.И. Лебедева, К.Г. Боленко «Зачем и как одевается человек».
8. Программы общеобразовательных учреждений. Информатика 1-11 классы.
9. С.Н.Тур, Т.П. Бокучава «Первые шаги в мире информатики». Методическое пособие для учителей 1-4 классов.
10. Т.А. Корнеева, Е.А. Шмидт «Уроки истории»
11. Информатика. Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе.
12. И.Л.Никольская, Л.И. Тигранова «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература».

13. Д.В. Клименченко «Задачи по математике для любознательных», Москва, «Просвещение».
14. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики. Методическое пособие для учителей 1 - 4 классов.
15. Семенов А., Книерзингер А., Марчева К., Резвик С. Шмидт Э. Информатика для начального образования.
16. Гигиенические требования к использованию персональных компьютеров в начальной школе // Завуч начальной школы . – 2002 . - № 5 .
17. Рекомендации по использованию компьютеров в начальной школе // Нач. школа . – 2002 . - № 5.
18. С.Ю. Афонькин, Е.Ю. Афонькина Оригами. Летящие и плавающие модели.
19. С.Ю. Афонькин, Е.Ю. Афонькина «Бумажный конструктор».
20. З.А. Богатеева «Чудесные поделки из бумаги».
21. В.В. Выгонов «Я иду на урок. Начальная школа. Трудовое обучение. Поделки и модели».
22. Т.Н. Проснякова «Уроки мастерства».
23. Н.А. Цирулик, С.И. Хлебникова «Твори. Выдумывай. Пробуй».