

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР №3»  
ЭНГЕЛЬСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ

---

Педагогический совет №1  
Протокол от 30.05.2023

 «УТВЕРЖДАЮ»  
Директор MAOU «Образовательный  
центр №3»  
 /Горелкина С.Н. /  
Приказ № 194  
от «31» августа 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Компьютер в начальной школе»

Направленность: техническая  
Срок реализации программы: 9 месяцев  
Объем программы: 108 часов  
Возраст детей: 7-11 лет

Волкова Надежда Ивановна  
Педагог дополнительного образования

2023/2024

## **1. Комплекс основных характеристик**

### **1.1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютер в начальной школе» технической направленности разработана в соответствии Положением о разработке и условиях реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ МАОУ «Образовательный центр №3» ЭМР Саратовской области (Приказ № от ) Программа предназначена для организации занятий с младшими школьниками по изучению основ компьютерной грамотности.

**Актуальность программы** обуславливается тем, что полученные на занятиях творческого объединения знания становятся для ребят необходимой теоретической и практической основой их дальнейшего участия в техническом творчестве, выборе будущей профессии, в определении жизненного пути. Овладев знаниями сегодня, обучающиеся смогут применять их с нужным эффектом в дальнейшей трудовой деятельности. Данная программа помогает раскрыть творческий потенциал обучающегося, определить его резервные возможности, осознать свою личность в окружающем мире, способствует формированию стремления стать мастером, исследователем, новатором. Психологи отмечают: чем раньше ребенок познакомится с компьютером, тем меньше психологический барьер между ним и машиной, так как у ребенка практически нет страха перед техникой. Потому, что компьютер привлекателен для детей, как любая новая игрушка, а именно так в большинстве случаев они смотрят на него. В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание. Дети в раннем возрасте обладают непроизвольным вниманием, то есть они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И если только материал является ярким и значимым, ребенок непроизвольно обращает на него внимание. И здесь компьютер просто незаменим, так как передает информацию в привлекательной для ребенка форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным. 5 Занятия детей на компьютере имеют большое значение не только для развития интеллекта, но и для развития их моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, детям необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что развивает мелкую мускулатуру рук, моторику детей. Таким образом, использование в программе «Компьютер в начальной школе» специальных развивающих игр и компьютерных программ позволяют ребенку освоить начальные приёмы управления компьютером,

развить интеллектуальные способности, волевые качества, память, мышление, внимание и мелкую моторику рук.

**Обучающиеся, для которых программа актуальна:** возраст обучающихся по данной программе 7-11 лет.

**Отличительные особенности программы:** Особенностью данной программы является использование универсальной учебной компьютерной среды на базе языка Лого для дошкольного образования, целью которой является развитие у детей логического и алгоритмического мышления, творческих способностей, художественных возможностей, умение работать в коллективе. Другой особенностью данной программы является комплексный характер занятий, так как занятия по программе «Компьютер в начальной школе» включают в себя не только знакомство с основами компьютерной грамотности, но и разнообразные развивающие игры и упражнения, которые способствуют формированию познавательной активности и разностороннему развитию младших школьников.

#### **Формы и режим занятий.**

Основная форма обучения – очная, групповая. Основная форма обучения фиксируется в учебном плане. Занятия проходят 5 раз в неделю по 1 часу.

**Срок реализации программы** – 9 месяцев . Общее количество учебных часов 108.

#### **Цель и задачи**

**Цель программы:** формирование интереса к техническим видам творчества развитие творческих способностей и воспитание основ информационной культуры.

#### **Задачи программы:**

##### **Обучающие:**

- Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для работы с информацией, познакомить их с историей компьютера, его назначением и устройством, с правилами безопасной работы на компьютере.
- Способствовать формированию начальных навыков работы за компьютером: познакомить с клавиатурой, с манипулятором "мышь".

- Научить пользоваться детскими компьютерными развивающими программами и играми.
- Сформировать первоначальные навыки работы в графической среде ПервоЛого;
- Способствовать обучению основам алгоритмизации и программирования.
- Содействовать формированию у детей-дошкольников универсальных учебных действий: умений осознавать цель; выбирать системы действий для достижения цели; оценивать результаты деятельности.

#### Развивающие:

- Развивать творческие и конструктивные способности, приобщать к творческой деятельности.
- Развивать творческое, понятийно-образное, логическое, абстрактное мышление.
- Развивать память, внимание, воображение и сенсорные возможности ребенка. Воспитательные:
- Познакомить учащихся с правилами поведения в кабинете информатики.
- Способствовать воспитанию самостоятельности, собранности, сосредоточенности, усидчивости.
- Приобщать к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству.

#### Воспитательные:

- Познакомить учащихся с правилами поведения в кабинете информатики.
- Способствовать воспитанию самостоятельности, собранности, сосредоточенности, усидчивости.
- Приобщать к сопереживанию, сотворчеству.

#### **Планируемые результаты**

#### Предметные:

- Знать устройство компьютера, его назначение.
- Знать правила безопасной работы на компьютере.

- Знать назначение основных устройств, входящих в состав компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»

- Иметь начальные навыки работы за компьютером: с клавиатурой, с манипулятором "мышь", осуществлять с их помощью необходимые операции при работе на компьютере;

- Уметь работать в графической среде ПервоЛого;

- Знать элементарные основы алгоритмизации и программирования и уметь их использовать;

- Выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;

- Описывать свои действия и оценивать полученный результат;
- Самостоятельно планировать ход решения и доводить начатое дело до конца.

#### **Метапредметные:** •

Уметь понимать поставленную задачу и следовать инструкции педагога;

- Уметь создавать стандартные программу по образцу;

- Адекватно воспринимать оценку своей работы педагогом, товарищами.

- Оценивать выполнение своего задания по критериям, определённым совместно с педагогом;

- Разрабатывать творческие идеи.

#### **Личностные:**

- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе творческой деятельности;

- формирование способности обучающихся к саморазвитию и самообучению;

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;

- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

### Учебный план

№п/п	Наименование тем	Количество часов			Форма аттестация (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Дидактические игры Устный опрос
2	Компьютерная грамотность	10	5	5	
3	Программа «ПервоЛого»	30	10	20	Дидактические игры
4	Знакомство с программой «ПервоЛого»	3	1	1	Практическая работа
5	Инструменты рисования	20	10	10	Практическая работа
6	Добавление фона из коллекции программы.	2	1	1	Практическая работа
7	Формы Черепашки.	3	1	2	Практическая работа
8	Команды программы ПервоЛого.	35	10	25	Практическая работа
9	Итоговое занятие: конкурс «Веселый компьютер»	4	1	3	конкурс
	Всего	108	40	68	

## Содержание учебного плана

**Раздел 1. Вводное занятие Теория.** Знакомство с детьми. Техника безопасности: правила поведения в компьютерном классе и правила работы за компьютером. **Практическая работа:** Игра на знакомство «Имечко», беседа по картинкам «Как работать за компьютером», раскраска «Правильно-неправильно».

### Раздел 2. Компьютерная грамотность

**2.1. Теория.** Знакомство с компьютером: для чего нужен компьютер, значение компьютера в жизни человека. Устройство компьютера: монитор, клавиатура, «мышь», системный блок. Дополнительные устройства, которые можно подключить к компьютеру: колонки, наушники, принтер. Работа с приложением «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» - видеоурок «Устройство компьютера». **Практика.** Дидактическая игра «Собери компьютер». Дидактическая игра «Загадки про компьютер».

**2.2. Теория. Включение и выключение компьютера.** Знакомство с рабочим столом: внешний вид рабочего стола, основные элементы рабочего стола (мой компьютер, корзина, кнопка Пуск, часы, календарь). **Практика.** Работа с приложением «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» - видеоурок «Рабочий стол».

**2.3. Теория. Знакомство с курсором.** Знакомство с компьютерной «мышью»: левая/правая кнопка мыши, колесо прокрутки. Работа с приложением «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» - видеоролики: «Мышь и её назначение», «Назначение кнопок мыши», «Колесо мыши». **Практика.** Работа с приложением «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» - видеоигры: «Игра раскраска», «Нарисуй также».

**2.4. Теория.** Основные манипуляции с мышью»: щелчок и двойной щелчок. Работа с приложением «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» - видеоролики: ««Двойной клик». «Вспомогательная кнопка мыши», «Большие картинки», «Мышь помогает играть». **Практика.** Работа с приложением «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» - видеоигры: «Собери пазл», «Перетаскивание».

**2.5. Теория.** Знакомство с клавиатурой. Группы клавиш и их назначение. Клавиши управления курсором. Работа с приложением «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» - видеоролик: «Группы клавиш». Просмотр мультфильма Фиксики - «Клавиатура компьютера». **Практика.** Работа с приложением «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» - игра: «Освободи колобка».

**2.6. Теория.** Работа с клавиатурой. Группы клавиш и их назначение. Алфавитноцифровые клавиши. Работа с приложением «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» - видеоролик: «Алфавитно-цифровые клавиши». **Практика.** Работа с приложением «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» - игра: «Эволюция».

**2.7. Теория.** Знакомство с понятиями файл и папка. Знакомства с понятием «Папка», «Файл». **Практика.** Отработка навыков движения компьютерной мыши по экрану, одинарного щелчка левой кнопки мыши, перемещение объектов по экрану с зажатой левой кнопкой мыши. Создание папки. Перемещение, удаление.

**2.8. Практика.** Игра «Знатоки».

### **Раздел 3. Программа «ПервоЛого»**

**3.1. Теория.** Знакомство с программой «ПервоЛого» и ее компонентами. Интерфейс программы и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка. **Практика.** Просмотр работ, созданных в данной программе: «Колобок», «Золушка». Открытие и закрытие программы. Создание папки на рабочем столе. Открытие графического редактора.

**3.2. Инструменты рисования. 3.2.1. Теория.** Основные возможности по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель Палитра. Панель Инструменты. Инструменты Карандаш, Линейка, Виды карандаша, Заливка. Настройка инструментов рисования. **Практика.** Рисование карандашом (выбор цвета, формы, толщины карандаша). Практическая работа «Дерево».

**3.2.2. Практика.** Закрепление материала. Рисование карандашом (выбор цвета, формы, толщины карандаша). Практические работы «Дерево», «Река», «Облака».



**3.2.3. Теория.** Инструмент: Прямоугольники. **Практика.** Рисование с применением готовых фигур. Практическая работа «Домик».

**3.2.4. Теория.** Инструменты «Овал», «Аэрозоль» **Практика.** Рисование с применением готовых фигур. Практическая работа «Рисуем пейзаж».

**3.2.5. Теория.** Инструмент «Прямоугольное выделение». **Практика.** Практические работы «Кубики», «Воздушные шарик».

**3.2.6. Теория.** Инструмент выделения «Лассо». **Практика.** Практическая работа «Рисуем пейзаж».

**3.2.7. Теория.** Текстуры. **Практика.** Практическая работа «Рисуем Красную площадь».

**3.2.8. Теория.** Инструмент «Пипетка» **Практика.** Применение Пипетки для выбора цвета.

**3.2.9. Теория.** Инструменты: Ластик, Чистый лист, Замок. **Практика.** Практическая работа с применением Ластика и Замка.

**3.2.10. Практика.** Практическая работа «Рисуем зимний лес».

**3.2.11. Практика.** Практическая работа «Лесная поляна».

**3.2.12. Практика.** Практическая работа «На реке».

**13 3.2.13. Практика.** Практическая работа «А у нас во дворе».

**3.2.14. Практика.** Практическая работа «В гостях у сказки».

**3.2.15. Практика.** Практическая работа «Моя школа».

**3.3. Добавление фона из коллекции программы.** Теория. Знакомство с коллекцией готовых фонов. **Практика.** Рисунок на фоновом изображении.

**3.4. Формы Черепашки.**

**3.4.1. Теория.** Что такое Черепашка. Знакомство с коллекцией форм. **Практика.** Добавление Черепашки на рабочее поле. Изменение форм черепашки. Как надеть форму на черепашку. Как вернуть черепашке исходную форму.

**3.4.2. Практика.** Создание рисунков с применением готового фона и различных форм Черепашки.

**3.4.3.** Теория. Назначение пустых клеточек на панели Форма. Создание новой формы. Практика. Практическая работа с созданием собственной Формы.

**3.4.4.** Практика. Закрепление материала. Рисование нового костюма для Черепашки.

**3.4.5.** Теория. Добавление формы из панели Рисование/Графика. Практика. Творческая работа.

**3.4.6.** Практика. Создание рисунков с применением готового фона и различных форм Черепашки.

**3.5.** Основные команды программы ПервоЛого.

**3.5.1.** Теория. Общее представление об основных командах программы. Изучение правила выполнения команд и наблюдение за результатами выполнения этих команд. Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта. Практика. Панель инструментов «Команды». Команды: Штурвал, Иди, Пауза. Практическая работа «Анимация собачки».

**3.5.2.** Практика. Закрепление материала. Практическая работа «Летающая птица».

**3.5.3.** Практика. Программирование нескольких объектов, движущихся в разные стороны.

**3.5.4.** Теория. Копирование форм Черепашки. Практика. Практическая работа «Звёздное небо».

**3.5.5.** Теория. Панель инструментов «Команды». Команды «Увеличься», «Уменьшись». Практика. Практические работы «Растущее дерево», «Мигающая звезда»

**3.5.6.** Практика. Закрепление материала. Самостоятельная работа «Растущие цветы».

**3.5.7.** Теория. Панель инструментов «Команды». Команды «Отомри», «Замри», «Выключить всё». Практика. Практическая работа «Снегопад»

**3.5.8.** Практика. Практическая работа «Дорога». Рисование фона. Добавление неподвижных форм (деревья, кустарники, цветы, люди).

**3.5.9.** Практика. Практическая работа «Дорога». Добавление и программирование движущихся форм (машины, трактор, облака и др.)

**3.5.10.** Практика. Практическая работа «Новогодняя ёлка».

**3.5.11.** Практика. Практическая работа «Новогодний подарок».

**3.5.12.** Теория. Добавление костюмов на панель «Форма» из блока «Движение». Практика. Создание анимации движение объекта со сменой костюмов «Птица, махающая крыльями».

**3.5.13.** Практика. Закрепление материала. Практические работы «Бегущая собачка», «Летящая бабочка».

**3.5.14.** Теория. Знакомство с кнопкой «Встреча». Практика. Практическая работа «Встреча черепашек».

**3.5.15.** Практика. Закрепление материала. Практическая работа «Гонки».

**3.5.16.** Теория. Знакомство с кнопкой «Цвет». Практика. Практическая работа «Ирга Пинг-понг».

**3.5.17.** Практика. Закрепление материала. Практическая работа «Аквариум». Создание фона. Создание новых форм (рыбки).

**3.5.18.** Практика. Практическая работа «Аквариум». Программирование движения рыбок в аквариуме.

**3.5.19.** Практика. Практическая работа «Космос». Рисование фона. Рисование костюмов для Черепашки: Ракета 1, Ракета 2, Ракета

**3. 3.5.20.** Практика. Практическая работа «Космос». Программирование полёта ракеты

**3.5.21.** Теория. Панель инструментов «Команды». Команды «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо». Наблюдение за работой команд.

**3.5.22.** Практика. Программирование рисования квадрата, прямоугольника. Составление узора из квадрата.

**3.5.23.** Практика. Программирование рисования круга. Узор из круга.

**3.5.24.** Практика. Программирование рисования звезды. Узор из звёзд.

**3.5.25.** Практика. Создание анимированной открытки к Дню Победы

**3.5.26.** Практика. Практическая работа «Весна пришла».

**3.5.27.** Практика. Практическая работа «Подснежники».

**3.5.28.** Теория. Панель инструментов «Оглавление». Создание новой страницы в проекте. Практика. Практическая работа «Колобок». Создание первой страницы. Рисование новой формы для колобка. Анимация колобка.

**3.5.29.** Практика. Практическая работа «Колобок». Создание второй страницы. Программирование встречи колобка с зайцем.

**3.5.30.** Теория. Панель инструментов «Команды». Команды «Позади всех», «Впереди всех». «Покажись», «Спрячься». Практика. Практическая работа «Летний день».

**3.5.31.** Теория. Кнопка «Светофор». Практика. Практическая работа «Дорога со светофором».

**3.5.32.** Теория. Команда «Светофор». Практика. Практическая работа «Смена дня и ночи».

**3.5.33.** Практика. Практическая работа «Смена дня и ночи».

**3.5.34.** Практика. Самостоятельная работа.

#### **Радел 4. Итоговое занятие**

**Подведение итогов.** Конкурс «Веселый компьютер». Награждение.

#### **Формы аттестации планируемых результатов программы.**

Формы контроля и оценки образовательных результатов:

Предварительный (стартовый) контроль – осуществляется в начале обучения в форме опроса и наблюдения. Текущий (промежуточный) контроль – осуществляется дважды в год. В течение всего срока обучения каждый обучающийся обязательно участвует разработке творческих заданий. Наиболее приемлемые формы диагностики – наблюдение за выполнением практических заданий, проведение конкурсов. Данные диагностики заносятся в диагностическую карту (Приложение 1). Итоговый контроль – проводится в конце года в форме конкурса. (Приложение 2). Ожидаемые результаты освоения программы и способы их проверки.

Форма диагностики	Ожидаемый результат
<b>Раздел 1. Вводное занятие</b>	
•Опрос	Должен (может) знать: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Правила поведения в компьютерном классе</li> <li>• Правила поведения за компьютером</li> </ul>

<b>Раздел 2. Компьютерная грамотность</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Практические задания</li> <li>• Самостоятельные творческие работы</li> <li>• Конкурсы.</li> <li>• Индивидуальная папка работ в электронном виде</li> </ul>	<p>Должен (может) знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Устройство компьютера;</li> <li>• Назначение кнопок мыши;</li> <li>• Устройство и назначение клавиатуры;</li> <li>• Знать, что такой «файл», «папка». Должен (может) уметь:</li> <li>• Пользоваться мышью, клавиатурой.</li> <li>• Создать папку на рабочем столе.</li> </ul>
<b>Раздел 3. Программа ПервоЛого</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Практические задания</li> <li>• Самостоятельные творческие работы</li> <li>• Конкурсы</li> <li>• Индивидуальная папка работ в электронном виде</li> </ul>	<p>Должен (может) знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Назначение инструментов в графическом редакторе программы ПервоЛого;</li> <li>• Назначение инструментов в рабочем поле программы;</li> <li>• Основные команды управления черепашкой. Должен (может) уметь:</li> <li>• Использовать набор инструментов в панели Рисование/Графика;</li> <li>• Использовать основную панель инструментов;</li> <li>• Написать программу</li> </ul>

### **Условия реализации программы**

#### **Материально – техническое обеспечение:**

- Кабинет, оснащенный по всем требованиям безопасности и охраны труда.
- Компьютеры (ноутбуки) – 7 шт.
- Сканер.
- Принтер.
- Колонки.
- Интерактивная панель
- Микрофон.
- Доступ к Интернет
- Методическая литература, видеоматериалы.

Информационное обеспечение: использование собственного презентативного материала, видеоролики.

#### **Дидактическое обеспечение**

При обучении по программе «Компьютер в начальной школе» необходимы следующие программные средства: Компьютерные программы: 1. Название: «ПервоЛого». Год выхода: 2006. Жанр: Рисование, создание анимации. Разработчик: Совместная разработка ИНТ и LCSИ. Язык: русский, в ней максимально упрощён процесс программирования, а вся информация представляется в красочном виде. Основные команды записаны на соответствующую страницу в виде понятных и наглядных картинок. 2. Приложение «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы». Данный ресурс



Подпись педагога

**Критерии оценивания** успеваемости детей при проведении промежуточного контроля Объект оценивания – выполнение практической работы. Высокий уровень – материал освоен в полном объеме, с практической частью справляется полностью, проявляет творчество. Средний уровень – материал освоен в полном объеме, с практической частью справляется и с помощью педагога и самостоятельно, проявляет творчество. Низкий уровень – материал освоен не в полном объеме, с практической частью справляется с помощью педагога, творчество не проявляет или проявляет частично.

**Список использованной литературы для педагогов:** 1. Антошин М.К. – Учимся работать на компьютере – М., 2018. 2. Бугуславская З. М., Смирнова Е.О. – Развивающие игры для детей дошкольного возраста. – М., 2018 3. Буйлова Л.Н. Современные подходы к разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. // Молодой ученый – 2019- №15. 4. Изучаем ПервоЛого. Методическое пособие для учителей начальной школы. Е. В. Макунина, Е. Н. Хохлова – М.: ИНТ, 2019. — 91 с. 5. Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого, 2019. 6. ЛогоМозаика. Сборник проектов. Е.И. Яковлева. — М.: ИНТ. 2020. — 74 с. 7. ПервоЛого 4.0. Справочное пособие. — М.: ИНТ, 2021. — 144 с. 8. Симонович С.В. «Компьютер для детей. Моя первая информатика» - М.: 2018. 9. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2018.

**Список литературы для детей:** 1. Кравцов С.С., Дошкольник и компьютер: медико-гигиенические рекомендации / под ред. Л.А.Леоновой и др. – М., 2019;

**Список литературы для родителей** 2. Леонова Л.А., Макарова Л.В. «Как подготовить ребенка к общению с компьютером» от 4-6 лет (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития) - М.: 2020 г. 3. Моторин В. «Воспитательные возможности компьютерных игр». Дошкольное воспитание, 2020г., № 1; 4. Ягодина Л.А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников. /С.С.Кравцов, Л.А. Ягодина//Информатика. – 2019. – № 12. 5. Игровая информатика. Рабочая тетрадь. Часть 1,2 /Издательство: Весна - Дизайн – 2021

**Интернет-источники** 1. [www.igraemsa.ru](http://www.igraemsa.ru) 2. [http://i-gnom.ru/games/view\\_game\\_cat.php](http://i-gnom.ru/games/view_game_cat.php) 3. <http://ped-kopilka.ru/blogs> 4. [www.beygarden.ru](http://www.beygarden.ru) 5. [www.adalin.mospsy.ru](http://www.adalin.mospsy.ru) 6. [www.logozavr.ru](http://www.logozavr.ru) 7. <https://www.youtube.com/@clubpixel/about> 8.

<https://yt3.googleusercontent.com/yt3/AGIKgqOIMixUZa80E1Sjs9sQWKMOIIDQiqmvMReLpliA=s176-c-k-c0x00ffffff-no-rj>