**ЛИТЕРАТУРА И ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ**

**Нормативные документы**

1. Данилюк, А. Я. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России / А. Я. Данилюк, А. М. Кондаков, В. А. Тишков. – М.: Просвещение, 2011.
2. Концепция развития дополнительного образования детей [электронный ресурс] / «Электронная газета» <http://www.rg.ru/2014/09/08/obrazovanie-site-dok.html>. – Режим доступа: – Документы. – (Дата обращения: 18.05.2018);
3. Программа развития воспитательной компоненты в общеобразовательных организациях [электронный ресурс] / – Режим доступа: <http://edu-frn.spb.ru/educ/talent/?download=6> – (Дата обращения: 18.05.2018);
4. СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей [электронный ресурс]/ «Электронная газета». – Режим доступа: <http://www.rg.ru/2014/10/03/sanpin-dok.html>. – Документы. – (Дата обращения: 18.05.2018);
5. Федеральный Закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» [электронный ресурс] / Кодексы и законы РФ. – Режим доступа: <http://www.zakonrf.info/zakon-ob-obrazovanii-v-rf/> – Законы. – (Дата обращения: 18.05.2018).
6. Паспорт приоритетного проекта "Доступное дополнительное образование для детей» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам, протокол от 30.11.2016 N 11) [электронный ресурс]: «Законы, кодексы и нормативно-правовые акты в Российской Федерации». – Режим доступа: - <http://legalacts.ru/doc/pasport-prioritetnogo-proekta-dostupnoe-dopolnitelnoe-obrazovanie-dlja-detei-utv/> - (Дата обращения: 18.07.2018).

**Список цифровых ресурсов**

**Примеры цифровых приложений, веб-сервисов и элементов геймификации**, которые допустимо использовать при реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий

1. Музей изобразительных искусств в виртуальной реальности Ссылка:

[**https://store.steampowered.com/app/515020/The\_VR\_Museum\_of\_Fine\_Art/**](https://store.steampowered.com/app/515020/The_VR_Museum_of_Fine_Art/)

**Описание: Приложение, реализующее дистанционное посещение музея с экспонатами. Является отличным инструментарием для помощи реализации общеобразовательных программ в изучении истории, изобразительного искусства и развития общекультурных ценностей.**

1. The PowderToy

**Ссылка:** [**https://powdertoy.co.uk/**](https://powdertoy.co.uk/)

**Описание: Цифровая лаборатория для моделирования физических и химических явлений. Отлично подойдёт для закрепления знаний, полученных в рамках школьных уроков физики и химии, а также для моделирования различных процессов в проектной деятельности.**

1. The Algodoo

**Ссылка:** [**http://www.algodoo.com/**](http://www.algodoo.com/)

**Описание: Виртуальная физическая лаборатория с простым интерфейсом и с широким функционалом. Подойдет как для решения задач из курса общей физики, так и для моделирования различных задач и проектной деятельности.**

1. Dear Future

**Ссылка:** [**https://store.steampowered.com/app/1591300/Dear\_Future/**](https://store.steampowered.com/app/1591300/Dear_Future/)

**Описание: Виртуальный мир с возможностью взаимодействия с другими пользователями с помощью фотографий, которые вы сделаете, гуляя по этому аутентичному заброшенному миру. Отлично подойдет для образовательных программ, связанных с искусством и фотографией.**

1. Nuclear Simulator

**Ссылка:** [**https://playgen.com/nuclear-simulator/**](https://playgen.com/nuclear-simulator/)

**Описание: Симулятор работы ядерного реактора электростанции для получения электроэнергии. Можно использовать в качестве визуализационного материала для курса физики, так и в качестве цифровой лабораторной работы для дополнительных общеобразовательных программ.**

1. Бункер (The Shelter)

**Ссылка (Android): https://pdalife.ru/bunker-android-a44200.html Ссылка (IOS):** [**https://clck.ru/aiXXP**](https://clck.ru/aiXXP)

**Описание: Игра для мобильных устройств на командообразование и развитие Soft Skills. Можно использовать как инструмент для развития ораторского мастерства и умения анализировать, выявлять достоинства и недостатки.**

1. The Roblox

**Ссылка:** [**https://www.roblox.com/**](https://www.roblox.com/)

**Описание: Платформа для разработки игр. Можно использовать для знакомства с направлением IT и GameDesign направлением.**

1. REC Room

**Ссылка:** [**https://store.steampowered.com/app/471710/Rec\_Room/**](https://store.steampowered.com/app/471710/Rec_Room/)

**Описание: Виртуальное пространство для встреч и проведения различных мастер-классов, лекций, уроков, игр. Можно использовать для повышения мотивации обучающихся при дистанционном обучении.**

1. Google Earth VR

**Ссылка:** [**https://www.oculus.com/experiences/rift/1513995308673845/**](https://www.oculus.com/experiences/rift/1513995308673845/)

**Описание: Цифровая платформа для перемещения по земному шару. Подходит для образовательных программ в области географии, геоинформационных технологий и технологий виртуальной и дополненной реальностей.**

1. Anatomy Atlas Mobile Ссылка: <https://clck.ru/aiXoQ>

**Описание: Мобильный атлас о строении человеческого тела. Полезный инструмент, дополняющий общеобразовательные программы по биологии.**

1. Body VR Ссылка:

[**https://www.oculus.com/experiences/rift/967071646715932/?locale=ru\_RU**](https://www.oculus.com/experiences/rift/967071646715932/?locale=ru_RU)

**Описание: Приложение для изучения биологического строения клеток, мышц, и человеческого тела. Дополняет образовательные программы по биологии, а также может использоваться при сопровождении проектной деятельности естественно- научной направленности.**