

**Санкт-Петербургское государственное бюджетное
профессиональное образовательное учреждение
«Лицей сервиса и промышленных технологий»**

Рассмотрено и принято
На заседании Педагогического
Совета
Санкт-Петербургского
государственного бюджетного
профессионального
образовательного учреждения
«Лицей сервиса и промышленных
технологий»
Протокол № 17 от 30.08.2023 г.

Утверждено
Приказ № 325/1 от 30.08 2023г.
Директор СПб ГБПОУ
«Лицей сервиса и промышленных
технологий»
Ю.В.Богданова

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»**

Возраст обучающихся: 14-17 лет

Срок освоения: 12 дней

Разработчик: Абу-Хаттаб
Анастасия Ахмадовна.,
педагог дополнительного образования

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
УЧЕБНЫЙ ПЛАН	3
КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	10
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА.....	10
МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	15
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	20

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа Основы компьютерной грамотности имеет техническую направленность.

Адресат программы.

Программа разработана для обучающихся коррекционной группы, в возрасте 14-17 лет, с уровнем образования специальной (коррекционной) школы с учетом психофизических особенностей учащихся коррекционных школ 8ого вида с ограниченными возможностями здоровья, не имеющих навыков обращения с компьютером.

Актуальность программы.

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать современными умениями, планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, эффективно использовать новые технологии. Информационные технологии завоевывают новые сферы человеческой деятельности, владение информационными технологиями становится необходимостью и потребностью каждого человека. В современных условиях жизни общества информационная подготовка детей с ограниченными возможностями здоровья приобретает важнейшее значение.

Включение дополнительной общеобразовательной программы «Основы компьютерной грамотности», прежде всего, обусловлено тем, что «применение информационных и коммуникационных технологий» является важным направлением государственной политики в сфере образования. Целенаправленная подготовка учащихся в процессе обучения компьютерной грамотности будет способствовать более успешной адаптации в условиях современного информационного общества.

Внедрение компьютерной техники в специальное обучение связано с решением двух фундаментальных задач: единой с общеобразовательной – научить детей грамотно пользоваться новыми орудиями деятельности, а также

собственной – использовать новые компьютерные технологии в целях коррекции нарушений и общего развития ребенка.

Компьютерные технологии обеспечивают дополнительную учебную мотивацию и активизируют познавательную деятельность учащихся. Многие учащиеся имеют проблемы с чтением (дислексия), не любят читать. С экрана ребята будут охотно читать, полагая при этом, что они играют, «смотрят кино».

Отличительные особенности программы.

Данная программа носит пропедевтический характер. Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться компьютерной графикой вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объёмом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек.

В работе с подростками особое внимание необходимо уделять не столько теоретическому материалу курса, сколько развивающим возможностям компьютера. С учётом этого в программу вводится подготовительный курс обучения, который целиком отводится на освоение детьми способов работы с персональным компьютером, изучение управляющих клавиш, изучение текстового редактора, знакомство с алфавитно-цифровой клавиатурой, в небольшом объеме включаются творческие задания, работа со словом. Параллельно решаются задачи закрепления материала, пройденного на уроках программы.

Изучение компьютера приобретает большую ценность в связи с тем, что расширяется поле методов и приемов коррекционно-развивающего обучения (обучение чтению, элементам этики письма, основам графической грамотности и т.д.).

Уровень освоения программы: общекультурный.

Объем программы: 12 часов; срок освоения: 4 недели (12 дней).

Цель программы:

Формирование у обучающихся первичных навыков работы на компьютере, умения работать с различными видами информации окружающего мира, применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни.

Задачи программы:

Обучающие:

- Научить правилам работы на компьютере и правилам поведения в компьютерном классе.
- Формировать навыки работы с клавиатурой, мышью при работе с графическими редакторами Microsoft Paint и Adobe PhotoShop.
- Научить выполнять лично значимые работы: редактирование собственных фото, составление подборок понравившихся изображений для фона, создание постера-представления.

Развивающие:

- Развивать умение самостоятельно планировать пути достижения целей, соотносить свои действия с планируемыми результатами, определять способы действий в рамках предложенных условий.
- Развивать творческий и рациональный подход к решению поставленных задач: поиск и выделение необходимой информации, выбор наиболее эффективных способов решения.
- Развивать эстетическое восприятие через знакомство с элементами истории искусства.
- Способствовать развитию ИКТ-компетентности (обращение с устройствами; коммуникация и социальное взаимодействие; создание нового цельного образа из различных частей изображения)

Воспитательные:

- Учить пониманию того, что мнения, отличные от собственного, имеют право на существование, развивать интерес к различиям в точках зрения,

стремление к учету и координации различных мнений в общении и сотрудничестве.

- Воспитывать умения работать в мини-группе, культуру общения, ведение диалога.
- Учить настойчивости, собранности, организованности, аккуратности.
- Воспитывать бережное отношение к имуществу.
- Формировать навыки здорового образа жизни в области использования ИКТ.

Планируемые результаты освоения программы:

Предметные:

- Представление о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств.
- Навык редактирования фотографий, составления цельного образа из частей изображения, составления подборок изображений.
- Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики.

Метапредметные:

- Умение самостоятельно планировать пути достижения целей, соотносить свои действия с планируемыми результатами, определять способы действий в рамках предложенных условий.
- Владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий.
- ИКТ-компетентность - навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; создание письменных,

звуковых сообщений, графических объектов; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации).

Личностные:

- Способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности.
- Ответственное отношение к информации с учетом делового этикета.
- Чувство личной ответственности за качество окружающей эстетической среды.
- Способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.
- Готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов ИКТ.

Язык реализации программы: русский.

Форма обучения: очная.

Особенности реализации программы.

Программа «Основы компьютерной грамотности» составлена таким образом, чтобы формирование знаний и умений осуществлялось на доступном для обучающихся уровне.

Программа имеет индивидуальную структуру и содержание, реализует межпредметные связи, является коррекционной, т.к. способствует развитию личности ребенка с ограниченными возможностями здоровья.

Некоторые аспекты построения и организации занятий для обучающихся с использованием компьютерных программ:

- общая продолжительность занятий 45 минут, в том числе, компьютерные игры не более 10 минут;
- частота занятий – 3 раза в неделю;
- все занятия проходят в благоприятной эмоциональной обстановке.

Особенности организации образовательного процесса.

Каждое занятие обязательно включает:

- развивающее задание с применением наглядного материала, направленного на развитие психических процессов учащихся;
- пальчиковую гимнастику;
- игру на компьютере, направленную на решение определенных обучающих и развивающих задач.

Условия набора: принимаются все желающие.

Условия формирования групп: разновозрастная 14-17 лет.

Количество обучающихся в группе: 7 человек в связи с индивидуальным подходом к каждому обучающемуся для достижения наилучшего результата усвояемости программы, а также в связи со статусом обучающихся (дети с ОВЗ).

Формы организации занятий: всем составом объединения (предусмотрены аудиторные занятия).

Формы проведения занятий: коллективная, индивидуальная.

Материально-техническое оснащение:

- Компьютерный стол (7 шт.)
- Стул (7 шт.)
- Системный блок (7 шт.)
- Монитор (7 шт.)
- Клавиатура (7 шт.)
- Мышь (7 шт.)
- Наушники (7 шт.)
- Программное обеспечение на каждом рабочем месте.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля / аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Основные сведения о компьютере	2	1	1	Фронтальная устная проверка. Практическая работа
2.	Пожарная безопасность в компьютерном классе	1	1	-	Фронтальная устная проверка
3.	Графические редакторы (MSPaint, Adobe PhotoShop)	6	2	4	Фронтальная устная проверка. Практическая работа
4.	Всемирная паутина Интернет	2	1	1	Фронтальная устная проверка. Практическая работа
5.	Итоговое занятие	1	-	1	Практическая работа
	ИТОГО:	12	5	7	

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Основы компьютерной грамотности»
на 2023/2024 учебный год

Год обучения, группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий *
1 группа			4	12	12	3 раза в неделю по 1 часу

* 1 академический час составляет 45 минут

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Задачи программы:

Обучающие:

- Научить правилам работы на компьютере и правилам поведения в компьютерном классе.
- Формировать навыки работы с клавиатурой, мышью при работе с графическими редакторами Microsoft Paint и Adobe PhotoShop.
- Научить выполнять лично значимые работы: редактирование собственных фото, составление подборок понравившихся изображений для фона, создание постера-представления.

Развивающие:

- Развивать умение самостоятельно планировать пути достижения целей, соотносить свои действия с планируемыми результатами, определять способы действий в рамках предложенных условий.

- Развивать творческий и рациональный подход к решению поставленных задач: поиск и выделение необходимой информации, выбор наиболее эффективных способов решения.
- Развивать эстетическое восприятие через знакомство с элементами истории искусства.
- Способствовать развитию ИКТ-компетентности (обращение с устройствами; коммуникация и социальное взаимодействие; создание нового цельного образа из различных частей изображения)

Воспитательные:

- Учить пониманию того, что мнения, отличные от собственного, имеют право на существование, развивать интерес к различиям в точках зрения, стремление к учету и координации различных мнений в общении и сотрудничестве.
- Воспитывать умения работать в мини-группе, культуру общения, ведение диалога.
- Учить настойчивости, собранности, организованности, аккуратности.
- Воспитывать бережное отношение к имуществу.
- Формировать навыки здорового образа жизни в области использования ИКТ.

Планируемые результаты освоения программы:

Предметные:

- Представление о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств.
- Навык редактирования фотографий, составления цельного образа из частей изображения, составления подборок изображений.
- Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики.

Метапредметные:

- Умение самостоятельно планировать пути достижения целей, соотносить свои действия с планируемыми результатами, определять способы действий в рамках предложенных условий.
- Владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий.
- ИКТ-компетентность - навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; создание письменных, звуковых сообщений, графических объектов; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации).

Личностные:

- Способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности.
- Ответственное отношение к информации с учетом делового этикета.
- Чувство личной ответственности за качество окружающей эстетической среды.
- Способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.
- Готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов ИКТ.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Вводное занятие. Основные сведения о компьютере.

Теория: Значение компьютера в жизни человека. Правила безопасности работы на компьютере. Подключение периферии.

Практика: Клавиатура персонального компьютера. Элементы общения с компьютером. Гимнастика для глаз. Игра «Помоги собрать компьютер». Клавиатурный тренажёр «Письмо Чебурашке».

Пожарная безопасность в компьютерном классе.

Теория: Пожарная безопасность. Первая помощь при поражении электрическим током.

Практика: Игра «Помоги собрать компьютер».

Графические редакторы (MSPaint, Adobe PhotoShop).

Теория: Общие принципы рисования. Создание и сохранение изображений. Создание рисунка: в режиме ручной прорисовки; с использованием панели инструментов (штампов, примитивов). Знакомство с известными картинами художников-классиков.

Практика: Манипулирование рисунком (выделение фрагментов рисунка; проработка мелких деталей рисунка (увеличение фрагментов картины); копирование фрагмента рисунка на новое место экрана (а также возможность вырезать, склеивать, удалять фрагменты изображения); закрашка отдельных частей рисунка ровным слоем или узором, возможность применять для рисования произвольные "краски", "кисти" и "напыление"; масштабирование изображения; перемещение изображения; поворот изображения. Ввод в изображение текста (выбор шрифта; выбор символов (курсив, подчёркивание, отенение). Работа с цветами: создание своей палитры цветов; создание своего узора (штампа) для закрашки. Игра-раскраска «Мандалы».

Всемирная паутина Интернет.

Теория: Internet - достоинства и опасности. Навигация в Internet. Поиск в Internet.

Практика: Электронная почта. Создание ящика. Заполнение профиля. Создание и отправка сообщений. Перемещение сообщений между папками. Удаление сообщений / очистка почты. Смешарики. Азбука цифровой грамотности. Аватарка. Как Пушкин.

Итоговое занятие.

Теория: нет.

Практика: Практическая работа: создание собственного постера-представления в программе Adobe PhotoShop.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название темы занятия	Дата планируемая	Дата фактическая
1.	Значение компьютера в жизни человека. Правила безопасности работы на компьютере. Подключение периферии. Игра «Помоги собрать компьютер».		
2.	Клавиатура персонального компьютера. Элементы общения с компьютером. Гимнастика для глаз. Клавиатурный тренажёр «Письмо Чебурашке».		
3.	Пожарная безопасность. Первая помощь при поражении электрическим током. Игра «Помоги собрать компьютер».		
4.	Общие принципы рисования. Создание и сохранение изображений. Игра-раскраска «Мандалы».		
5.	Создание рисунка: в режиме ручной прорисовки; с использованием панели инструментов (штампов, примитивов). Игра-раскраска «Мандалы».		
6.	Манипулирование рисунком (выделение фрагментов рисунка; проработка мелких деталей рисунка (увеличение фрагментов картины); копирование фрагмента рисунка на новое место экрана (а также возможность вырезать, склеивать, удалять фрагменты изображения); закраска отдельных частей рисунка ровным слоем или узором. Игра-раскраска «Мандалы».		
7.	Закраска отдельных частей рисунка ровным слоем или узором, возможность применять для рисования произвольные		

№ п/п	Название темы занятия	Дата планируемая	Дата фактическая
	"краски", "кисти" и "напыление"; масштабирование изображения; перемещение изображения; поворот изображения. Игра-раскраска «Мандалы».		
8.	Ввод в изображение текста (выбор шрифта; выбор символов (курсив, подчёркивание, оттенение). Игра-раскраска «Мандалы».		
9.	Работа с цветами: создание своей палитры цветов; создание своего узора (штампа) для закрашки. Игра-раскраска «Мандалы».		
10.	Internet - достоинства и опасности. Навигация в Internet. Поиск в Internet. Смешарики. Азбука цифровой грамотности. Аватарка		
11.	Электронная почта. Создание ящика. Заполнение профиля. Создание и отправка сообщений. Перемещение сообщений между папками. Удаление сообщений / очистка почты. Смешарики. Азбука цифровой грамотности. Как Пушкин		
12.	Итоговое занятие. Практическая работа: создание собственного постера-представления в программе Adobe PhotoShop.		

МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для активизации деятельности учащихся с ОВЗ используются следующие активные приёмы обучения:

- Наглядная опора: алгоритмы, схемы, шаблоны.
- Поэтапное формирование умственных действий.
- Выделение существенных признаков изучаемых явлений (умение анализировать, выделять главное в материале).
- Деление крупного материала на мелкие, связанные между собой части.

- Создание доброжелательной атмосферы на занятии.
- Авансирование успеха.
- Использование сюрпризных моментов.

Активные методы обучения, игровые методы – очень гибкие методы, многие из них можно использовать с разными возрастными группами и в разных условиях. Если привычной и желанной формой деятельности для обучающегося является игра, значит, процесс обучения будет более успешным при её использовании. Тактильные ощущения, мелкая моторика, мыслительные операции активно развиваются в игре.

Дидактические игры и обучающие ролики в основном используют для активизации познавательной деятельности, в данной программе они выступают в виде средства для закрепления изучаемого материала.

Метод «рука в руке». Этот метод физической помощи, когда взрослый помогает ребёнку, стоя позади него, также активно используется при работе по данной программе.

Использование здоровьесберегающих технологий обучения позволяет без каких-либо особых материальных затрат не только укрепить и сохранить уровень здоровья детей с ОВЗ, но и повысить эффективность учебного процесса. В данной программе здоровьесберегающие технологии представлены пальчиковой гимнастикой.

Для реализации программы «Основы компьютерной грамотности» используются следующие памятки для обучающихся:

- Памятка по устройству компьютера (из чего состоит, как правильно подключить периферийные устройства, как отключать устройства от питания)
- Памятка по работе в MS Paint (работа с кистью, заливкой, инструментами)
- Памятка по работе в Adobe PhotoShop (слои, работа с палитрой, как создать свой узор, штамп)
- Памятка по безопасной работе в интернете (поисковые машины, логика поисковых запросов, список рекомендованных сайтов и ресурсов)

- Алгоритм работы в электронной почте (пошагово: создание почты, создание письма, пересылка письма с удалением признаков пересылки, перемещение письма из папки в папку, удаление писем / очистка почты)

А также методическая подборка с вариантами пальчиковой гимнастики.

Дидактические средства:

- Игра «Помоги собрать компьютер»
- Видеоролики «Смешарики. Алфавит цифровой грамотности»: Аватарка, Как Пушкин

Оценочные материалы.

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: текущий и итоговый контроль (итоговое оценивание). Входная диагностика не проводится.

Текущий контроль может проводиться как в конце каждого занятия, так и по окончании темы (в качестве закрепления).

Итоговый контроль (итоговое оценивание) проводится на последнем занятии в форме создания собственного постера-представления в программе Adobe PhotoShop каждым обучающимся с использованием всех полученных знаний и навыков. Также на последнем занятии каждый обучающийся получает папку-портфолио с распечатками всех его работ, включая последнюю.

Вопросы для текущего контроля:

Тема 1. Вводное занятие. Основные сведения о компьютере

1. Какие правила безопасности требуется соблюдать при работе с компьютером?
2. Что первым нужно подключить к системному блоку?
3. К чему подключаются клавиатура и мышь?
4. Где находится клавиша Escape? BackSpace?

Тема 2. Пожарная безопасность в компьютерном классе

1. Что делать, если загорелась проводка?

2. Назови правила подключения периферийных устройств к системному блоку.
3. Назови правила подключения системного блока к сети.

Тема 3. Графические редакторы (MSPaint, Adobe PhotoShop)

1. Перечисли общие правила создания документа в Microsoft Paint.
2. Как сохранять изображение, созданное в Microsoft Paint?
3. Что такое «ручная прорисовка»?
4. Где находится панель инструментов в Adobe PhotoShop?
5. Как выделить фрагмент рисунка?
6. Как увеличить / уменьшить фрагмент рисунка?
7. Как переместить фрагмент рисунка на новое место экрана?
8. Где найти на панели инструменты «Удалить», «Склеить», «Вырезать»?
9. При каких условиях закрашка отдельных частей рисунка будет ровным слоем? А в каких – узором?
10. Где найти на панели инструменты «Краски», «Кисти», «Напыление»?
11. Какой эффект получится, если использовать инструмент «Напыление»?
12. Как повернуть изображение?
13. Что нужно использовать для введения в изображение текста?
14. Расскажи алгоритм выбора цветов для собственной палитры.
15. Расскажи алгоритм создания своего узора / штампа (поэтапно).

Тема 4. Всемирная паутина Интернет

1. Как правильно воспользоваться поисковиком в Интернете?
2. Какие опасности могут подстерегать в сети Интернет?
3. Как создать собственный электронный ящик в Интернете?
4. Как правильно заполнить профиль в электронной почте?
5. Какие стиль общения выбрать в электронном письме?
6. Как правильно переместить сообщения между электронными папками?
7. Как очистить свою электронную почту?

Критерии оценивания:

Уровни Параметры	Начальный	Средний	Высокий
Работа в MS Paint	Может открыть файл в программе, доработать изображение	Может открыть файл в программе, доработать изображение, умеет работать с инструментами	Может открыть файл в программе, доработать изображение, умеет работать с инструментами, может сохранить файл, перенести в Adobe PhotoShop
Работа в Adobe PhotoShop	Может открыть программу и изображение в программе	Может открыть изображение в программе, разложить на два слоя	Может открыть изображение в программе, разложить на два слоя, полноценно проработать фрагменты в слоях, добавить дополнительные слои для других фрагментов
Работа в электронной почте	Может создать электронную почту, заполнить профиль	Может создать электронную почту, заполнить профиль, может создать электронное письмо без форматирования, отправить адресату	Может создать электронную почту, заполнить профиль, может создать электронное письмо с полным форматированием, отправить адресату, перенаправить другому, перенести в любую другую папку, удалить

Формы фиксации результатов:

№ п/п	ФИ обучающегося	Работа в MS Paint	Работа в Adobe PhotoShop	Работа в электронной почте
1				

№ п/п	ФИ обучающегося	Работа в MS Paint	Работа в Adobe PhotoShop	Работа в электронной почте
2				
...				

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература, использованная для составления программы:

1. Амонашвили Ш. А. Основы гуманной педагогики: собрание сочинений Ш. А. Амонашвили : в 20 кн. / [редкол.: М. В. Богуславский (гл. ред.) и др.] ; Междунар. центр гуманной педагогики. – 2-е изд. – Москва : Амрита-Русь, 2014. – Кн. 2: Как любить детей. – 2015. – 349 с.
2. Неретина Т.Г. Специальная педагогика и коррекционная психология: учеб.-метод. комплекс / Т.Г. Неретина. – М.: Флинта: МПСИ, 2008. – 376 с.

Литература, рекомендуемая для обучающихся и родителей:

1. Прайор К. Не рычите на собаку! Книга о дрессировке людей, животных и самого себя: Психология / Карен Прайор; [пер. с англ. Т.О. Новиковой]. – Москва: Эксмо, 2019. – 320 с.

Интернет-источники:

1. <https://www.tretyakovgallery.ru/exhibitions/o/moya-tretyakovka-iz-virtualnogo-v-realnoe-chast-1> Проект Третьяковской галереи «Моя Третьяковка. Из виртуального в реальное»