

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»  
ГОРОДСКОГО ОКРУГА ГОРОД ОКТЯБРЬСКИЙ РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

СОГЛАСОВАНО  
на заседании  
Педагогического совета  
МБУ ДО «ДДиЮТ»  
протокол № 1  
от «29» августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБУ ДО «ДДиЮТ»  
\_\_\_\_\_ В.П. Ульянова  
приказ № 123  
от «29» августа 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
технической направленности  
**«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»**

Уровень освоения: стартовый  
Срок реализации: 1 год (72 часа)  
Возраст обучающихся: 8-12 лет  
Составитель:  
Беликова Анна Рашитовна,  
старший педагог дополнительного  
образования

г. Октябрьский, 2025 год

Внутренняя экспертиза проведена.  
Программа рекомендована к утверждению на Педагогическом совете

«27» августа 2025 г.

Набиева А.М.

## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1. Пояснительная записка**

Программа «Основы компьютерной грамотности» направлена на развитие детей младшего и среднего школьного возраста. Данная программа основана на изучении общих принципов устройства и работы компьютера, развитии умения работать с прикладными офисными программами, следовательно, соответствует базовому уровню. Программа «Пиксель. Основы компьютерной грамотности» связана со школьными предметами - математика, русский язык, природоведение, программа позволяет углубить и расширить знания по этим предметам, и применить их на практике.

### **Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы компьютерной грамотности» имеет **техническую направленность**.

### **Уровень программы**

Уровень освоения программы - **стартовый**. Освоение программного материала данного уровня предполагает знакомство обучающимися с новыми знаниями в области компьютерной грамотности, звуковой анимации в программе «Scratch» и создании мультимедийной презентации.

### **Актуальность программы**

**Актуальность программы** обусловлена тем, что в настоящее время одной из задач современного образования является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Изучение информатики является важной частью современного общего образования и направлено на формирование у детей целостного миропонимания и информационного мировоззрения, информационной культуры, умения владеть компьютерными технологиями. Для этого учащимся предлагается осваивать способы работы с информацией.

Компьютер является одним из важнейших изобретений человечества. Чаще всего дети используют компьютер для компьютерных игр, общения в социальных сетях, просматривания множества бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

В результате изучения освоения программы по созданию презентации обучающиеся смогут научится создавать мультфильмы, игры, сложные

скрипты (то есть программы), рисовать в векторном и растровом графических редакторах, изменять звук, вводить, выводить и обрабатывать информацию, информативно и красочно оформить свой проект, а также доклад или любое выступление на уроке или конференции, что будет способствовать повышению мотивации обучения, совершенствованию практических навыков работы за компьютером. В последнее время стало актуально использовать презентацию и школьникам, и взрослым в любых сферах деятельности

### **Отличительные особенности и новизна**

**Программы** состоят в том, что в ней изучаются все основные программы, входящие в пакет Microsoft Office, с подробным изучением возможностей программ по индивидуальным, интересным для обучающихся заданиям, позволяющим проявить творческие способности. Для детей, обучающихся по программе «Основы компьютерной грамотности» знакомство с персональным компьютером происходит на уровне освоения клавиатуры, как средства ввода информации в ПК и управления простейшими объектами на экране монитора. Знакомство с компьютером и приобретение элементарных навыков общения с ним происходит при помощи развивающих и дидактических игр, а также в процессе работы с простейшими текстовым (Word). В результате дети учатся воспринимать и оценивать информацию с экрана монитора, получают представление об основных источниках информации и элементарные понятия и знания об управлении персональным компьютером. По мере изучения программы увеличивается и сложность осваиваемых детьми прикладных программных средств.

### **Педагогическая целесообразность программы**

Заключается в том, что программа «Основы компьютерной грамотности» предназначена для обучающихся любого начального уровня развития. В программе осуществлен тщательный отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий, в соответствии с возрастными особенностями учащихся, уровнем их знаний на соответствующем уровне.

**Новизна программы** заключается в использовании пакета педагогических программных средств "Страна Фантазия" для повышения качества образования, в приобщении ребенка к активной информационной деятельности на основе использования компьютерной техники, для развития его личности, его творческих и интеллектуальных способностей, так и для последующего применения информационно-коммуникационных технологий в учебной и познавательной деятельности и в повседневной жизни. В процессе обучения используется нетрадиционный подход, основанный на подборе увлекательных программ, конкурсах: «лучший рисунок в графическом редакторе», проектной деятельности.

## **Адресат программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы компьютерной грамотности»» рассчитана на детей 8 – 12 лет.

## **Объем и срок освоения программы**

Программа рассчитана на 72 часа обучения.

Срок освоения - 1 год.

Режим занятий - 1 групповое занятие по 2 часа в неделю.

## **Особенности организации образовательного процесса**

Занятия по программе проходят в очной форме.

Формы проведения занятий: комбинированные, теоретические, практические, диагностические, контрольные, мастер-классы, самостоятельная и групповая продуктивная деятельность, проектная деятельность, проблемное изложение материала, с помощью которого подростки сами решают возникающие познавательные задачи, конкурсы, соревнования, очные и заочные экскурсии, конференции, флеш-мобы, челленджи, акции, онлайн марафоны, квесты.

В программе используется фронтальная (со всеми одновременно), групповая (в малых группах, в парах), индивидуальная (работа над проектами) форма организации деятельности.

Допуск к занятиям производится только после обязательного проведения и закрепления инструктажа по технике безопасности по соответствующим видам работы.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических правил, возрастных особенностей обучающихся.

### **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель:** формирование навыков использования методов в обучении грамотному и безопасному использованию персонального компьютера для учебной деятельности и воплощения творческих идей.

#### **Задачи программы 1 г. о.**

##### **Предметные (обучающие):**

- освоить правила техники безопасности при работе с компьютером;
- формировать первоначальные представления о роли ИКТ в жизни и развитии человека;
- освоить возможности и ограничения использования компьютера, как инструмента для практической деятельности. Формировать умение решать, с помощью компьютера, конкретные информационные, документальные, художественные задачи;
- способствовать формированию представлений о некоторых специфических формах художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (компьютерная графика, анимация...);
- способствовать владению терминологией ИКТ;

- формировать элементарные навыки работы на ПК, и в программах Paint, Word, Power Point, Excel;
- формировать умение представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы, схемы);
- научить наряду с презентациями создавать в Power Point гиф-анимации, баннеры, анимированные открытки, интерактивные игры;
- создать условия для приобретения детьми практических навыков по созданию проектов;
- сформировать умение объективно оценивать процесс и результат проектирования;
- обучить безопасности при работе за компьютером и в глобальной сети.

## **Задачи программы 2 г. о.**

### **Предметные (обучающие):**

- научить общему подходу к решению задач по программированию в среде «Scratch», разнообразию способов решения задач;
- научить писать более несложные программы на алгоритмическом языке;
- научить создавать программы, рисующие более сложные картинки;
- закрепить знания в проектной деятельности и самостоятельно создавать продукт;
- научить конструировать многомодульные программы;
- научить создавать читаемые программы (т.е. использовать «хороший стиль программирования»);
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- закрепить знания по созданию гиф-анимации, баннеры, анимированные открытки, интерактивные игры в Office Power Point;
- создать условия для приобретения детьми практических навыков по созданию проектов;
- закрепить знания о безопасности при работе за компьютером и в глобальной сети;

### **Метапредметные (развивающие):**

- развивать познавательный интерес школьников к современным компьютерным технологиям;
- развивать творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развивать способность свободно и грамотно излагать свои мысли, используя богатство русского языка, умение выступать перед аудиторией сверстников с небольшими сообщениями, докладом;

### **Личностные (воспитательные):**

- воспитывать потребность в самопознании и саморазвитии, чувство коллективизма;

- формировать мотивацию к творческому труду, работе на конечный результат;

### 1.3. Содержание программы

#### Учебный план 1 года обучения

Согласно цели и задачам, в программе разработан учебный план обучения, учитывающий общее количество часов по темам, в том числе часов, отведенных на теорию и практику

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
	Знакомство с компьютером и его программами	72	21	51	практика
1	Вводное. ТБ. Диагностика.	2	1	10	тестирование
2	Знакомство с программой «Фантазия»	6	4	2	практика
3	Компьютерная грамотность	40	12	28	практика
4	Текстовой редактор Word	22	3	19	практика
5	Итоговое занятие	2	1	1	зачет, тест

#### Учебный план 2 года обучения

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
	<b>Основная работа в программе «Scratch»</b>	<b>52</b>	<b>25</b>	<b>27</b>	
1	Основные приемы программирования и создания проектов в среде Scratch.	2	1	1	тестирование
1.2	Основы программирования в среде Scratch. Знакомство со страной «Программия».	20	10	10	практика
1.3	Разработка групповых проектов в среде Scratch	18	8	10	практика
1.4	Безопасность в сети Интернет	10	4	6	практика
1.5	Итоговое занятие	2	-	2	зачет, тест
<b>Технологии презентации</b>		<b>20</b>	<b>5</b>	<b>15</b>	
2.1	Принципы интерактивной презентации в Power Point.	2	1	1	практика
2.2	Форматы изображений. Работа с многофункциональным изображением	4	2	2	практика
2.3	Проект «Интерактивная игра»	4	-	4	практика

2.4	«Создания коллажей онлайн». Беседа	4	2	2	практика
2.5	Проектная деятельность «Эксперимент» по теме на выбор учащегося	4	-	4	практика
2.6	Защита проекта. Практическая работа в Power Point. Работа над сценарием презентации.	2	-	2	зачет тест
	Итого	<b>72</b>	<b>28</b>	<b>44</b>	

## **Содержание учебного плана программы 1 года обучения**

### **Знакомство с компьютером и его программами (72 часа)**

#### **1. Вводное. Техника безопасности при работе с компьютером и электроприборами. Правила поведения в кабинете.** **(2 часа)**

**Теория:** Собеседование с обучающимися. Инструктаж по технике безопасности и правила поведения в кабинете.

#### **2. Знакомство с программой «Фантазия». (6 часов)** **2.1 Виды информации. (2 часа)**

**Теория:** Носители информации.

**Практика:** Определение видов информации. Выполнение заданий - программа «Страна Фантазия»

#### **2.2 Графическая информация. Языки людей и языки программирования. (2 часа)**

**Теория:** Изображение графической информации.

**Практика:** Выполнение задания

#### **2.3 Страна Фантазия. (2 часа)**

**Теория:** Алгоритмические задачи, математика.

**Практика:** Выполнение заданий.

## **3. Компьютерная грамотность (40 часов)**

### **3.1 Применение компьютера в современном мире (2 часа)**

**Теория:** Устройства компьютера. Назначение. Виды контекстного меню.

**Практика:** Рабочий стол, элементы рабочего стола - ярлыки, значки. Панель задач.

### **3.2 Устройство компьютера. Назначение (2 часа)**

**Теория:** Работа программ Блокнот и Калькулятор. Запуск, ввод и редактирование текста в программе Блокнот.

**Практика:** Освоение совместных действий при работе с двумя программами..

### **3.3 Устройство компьютера. Назначение (2 часа)**

**Теория:** Основные приложения и службы Microsoft Office.

**Программа Microsoft Word.**

**Практика:** Создание текстового документа. Открытие и редактирование документа (поля, ориентация бумаг и границы, заливка, рамки), редактирование текста (размер, цвет, шрифт, стиль).

### **3.4 Виды операционных систем. Операционная система Windows. (2 часа)**

**Теория:** Виды операционных систем. Операционная система Windows.

**Практика:** Выполнение задания.

### **3.5 Рабочий стол, элементы рабочего стола - ярлыки, значки. (2 часа)**

**Теория:** Сворачивание, восстановление, закрытие окон. Изменение размера окна. Изменение расположения окон на рабочем столе. Переход от одного окна к другому.

**Практика:** Выполнение задания.

### **3.6 Ярлыки и значки рабочего стола. (2 часа)**

**Теория:** Создание, изменение ярлыков и значков

**Практика:** Выполнение задания.

### **3.7 Панель задач. Настройка времени и даты. (2 часа)**

**Теория:** Настройка времени и даты.

**Практика:** Работа с мышью, виды щелчков.

### **3.8 Мышь, виды щелчков, виды контекстного меню. (2 часа)**

**Теория:** Работа с мышью по видам контекстного меню.

**Практика:** Выполнение задания.

### **3.9 программа «Страна Фантазия» (работа с мышью). (2 часа)**

**Теория:** Основные понятия программы.

**Практика:** Выполнение заданий - программа «Страна Фантазия».

### **3.10 Выполнение заданий - программа «Страна Фантазия» (2 часа)**

**Теория:** Клавиатурный тренажёр.

**Практика:** работа на клавиатуре - пройди лабиринт.

### **3.11 Клавиатура: устройство, назначение кнопок и клавиш. (2 часа)**

**Теория:** Клавиатурные сочетания. Языковая раскладка клавиатуры. Переключение режимов работы клавиатуры.

**Практика:** Выполнение задания.

### **3.12 Клавиатурные сочетания. Языковая раскладка клавиатуры.**

**Переключение режимов работы клавиатуры. (2 часа)**

**Теория:** Клавиатура: устройство, назначение кнопок и клавиш. Окна, виды окон, элементы окна.

**Практика:** Выполнение задания.

### **3.13 Окна, виды окон, элементы окна. (2 часа)**

**Теория:** Сворачивание, восстановление, закрытие окон.

**Практика:** Выполнение заданий.

### **3.14 Изменение размера окна. (2 часа)**

**Теория:** Изменение расположения окон на рабочем столе. Переход от одного окна к другому.

**Практика:** Выполнение заданий.

### **3.15 Файлы и папки в среде Windows (2 часа)**

**Теория:** Создание и сохранение папок

**Практика:** Выполнение заданий.

### **3.16 Работа с файлами и папками в среде Windows. (2 часа)**

**Теория:** Работа с несколькими окнами.

**Практика:** Выполнение заданий.

### **3.17 Клавиатурный тренажёр. (2 часа)**

**Теория:** Принцип работы тренажера.

**Практика:** Выполнение заданий.

### **3.18 Стандартные программы.**

#### **Запуск программ Блокнот и Калькулятор. (2 часа)**

**Теория:** Основные правила работы в программах.

**Практика:** Выполнение арифметических действий на Калькуляторе.

### **3.19 Ввод и редактирование текста в программе Блокнот. (2 часа)**

**Теория:** Работа в блокноте.

**Практика:** Сохранение документа. Создание поздравительной открытки. Клавиатурный тренажёр.

### **3.20 Выполнение арифметических действий на Калькуляторе. (2 часа)**

**Теория:** Освоение совместных действий при работе с двумя программами.

**Практика:** Выполнение задания.

### **Текстовой редактор Word. (22 часа)**

#### **4.1 Основные приложения и службы Microsoft Office. (2 часа)**

**Теория:** Основы программы.

**Практика:** Меню, панель инструментов.

#### **4.2 Microsoft Word. Создание текстового документа. (2 часа)**

**Теория:** Режим ввода текста, просмотр и сохранение документа.

**Практика:** Создание документа и его характеристики.

#### **4.3 Меню, панель инструментов. (2 часа)**

**Теория:** Открытие и редактирование документа

**Практика:** Задание с полями.

#### **4.4 Поля, ориентация бумаги. (2 часа)**

**Теория:** Ориентация бумаги и границы, заливка, рамки

**Практика:** Выполнение задания.

#### **4.5 Редактирование текста. Размер, цвет, шрифт, стиль. (2 часа)**

**Теория:** Редактирование текста (размер, цвет, шрифт, стиль).

**Практика:** Набор текста для объявления.

#### **4.6 Редактирование текста. Размер, цвет, шрифт, стиль. (2 часа)**

**Теория:** Редактирование текста (размер, цвет, шрифт, стиль).

**Практика:** Выполнение задания.

#### **4.7 Создание открытки (2 часа)**

**Теория:** Создание поздравительной открытки ко Дню Победы

**Практика:** Выполнение задания.

#### **4.8 Создание объявления (2 часа)**

**Теория:** Объявление для школы с рамкой и текстом, вставка картинок.

**Практика:** Создание текстового документа

#### **Итоговое занятие. (2 часа)**

**Теория:** Подведение итогов за учебный год.

**Практика:** Тестирование.

### **Содержание учебного плана программы 2 года обучения**

#### **1. Основная работа в программе «Scratch». (72 часа)**

##### **1.1 Основные приемы программирования и создания проектов в среде Scratch. (2 часа)**

**Теория:** Собеседование с обучающимися. Инструктаж по технике безопасности и правила поведения в кабинете.

##### **1.2 Основы программирования в среде Scratch. Знакомство со страной «Программия». (20 часов)**

###### **Знакомство со страной «Программия». (2 часа)**

**Теория:** Повторение основ программирования в среде Scratch. Измерение информационного объема текста в стандартной кодировке.

**Практика:** Игра «Догонялки». Создание игр «Лабиринт».

###### **Растровая графика. Векторная графика. (2 часа)**

**Теория:** Графическая информация. Цвет в компьютерной графике.

**Практика:** Викторины: «Пиксельная головоломка».

**Кодирование графики. (2 часа)**

**Теория:** Программирование игры в программе

**Практика:** Создание игры «Атака вируса».

**Кодирование графики. (2 часа)**

**Теория:** Программирование игры в среде Scratch.

**Практика:** Создание игры «Погоня за золотом».

**Кодирование графики и шифра. (2 часа)**

**Теория:** Разработка игры

**Практика:** Самостоятельное задание «Шифруем все».

**Кодирование графики. (2 часа)**

**Теория:** Программирование игры в среде Scratch.

**Практика:** Самостоятельное задание «Черепашка».

**Кодирование графики. (2 часа)**

**Теория:** Программирование игры в среде Scratch.

**Практика:** Самостоятельное задание «Рисующий волшебник».

**Кодирование графики. (2 часа)**

**Теория:** Программирование игры в среде Scratch

**Практика:** Самостоятельное задание «Расширяющаяся спираль».

**Кодирование графики. (2 часа)**

**Теория:** Программирование игры в среде Scratch.

**Практика:** Самостоятельное задание «Барабан».

**Кодирование графики. (2 часа)**

**Теория:** Программирование игры в среде Scratch.

**Практика:** Самостоятельное задание «Алгоритм».

**1.3 Разработка групповых проектов в среде Scratch. (18 часов)**

**Теория:** Повторение формы блока. Строковые данные.

**Проект. (2 часа)**

**Теория:** Создание открыток «С днём рождения».

**Практика:** Выполнение открытки самостоятельно.

**Проект. (2 часа)**

**Теория:** Игра «Бешеные обезьяны».

**Практика:** Выполнение игры самостоятельно.

**Проект. (2 часа)**

**Теория:** Игра «Неуловимые герои».

**Практика:** Выполнение игры самостоятельно.

**Игра. (2 часа)**

**Теория:** Игра Задания: «След от полёта».

**Практика:** Выполнение игры самостоятельно.

**Игра комикс. (2 часа)**

**Теория:** Создание макета презентации комикса.

**Практика:** Создание комиксов «Танцующая балерина», «Бегущий человек».

**Презентация. (2 часа)**

**Теория:** Создание макета презентации комикса.

**Практика:** «Мои увлечения», «Моя семья».

### **Создание клипов. (2 часа)**

**Теория:** «Паук плетёт паутину».

**Практика:** Выполнение игры самостоятельно.

### **Тесты по школьным предметам. (2 часа)**

**Теория:** «Великие ученые».

**Практика:** разработка проекта по парам.

### **Тесты по школьным предметам. (2 часа)**

**Теория:** «Играем в города по географии»

**Практика:** разработка проекта по парам.

## **1.4 Безопасность в сети Интернет. (10 часов)**

### **Персональные данные. (2 часа)**

**Теория:** Категории персональных данных. Биометрические персональные данные. Безопасный профиль в социальных сетях.

**Практика:** Практическая работа. Создание буклета «Техника безопасности при работе с компьютером».

### **Техника безопасности при работе с компьютером. (2 часа)**

**Теория:** Компьютер и мобильные устройства в чрезвычайных ситуациях. Компьютер и зрение. Воздействие радиоволн на здоровье и окружающую среду (Wi-Fi, Bluetooth, GSM).

**Практика:** Гигиена при работе с ПК Управление личностью через сеть.

### **Интернет и компьютерная зависимость (аддикция). (2 часа)**

**Теория:** Комплекс упражнений при работе за компьютером.

**Практика:** Управление личностью через сеть.

### **Типы вирусов. (2 часа)**

**Теория:** Отличия вирусов и закладок. Как распространяются вирусы. Что такое антивирусная защита

**Практика:** Доклад на тему: «Правила поведения в сети с мошенниками и злоумышленниками», или «Как не стать жертвой сетевых шуток и розыгрышей».

### **Защита данных. (2 часа)**

**Теория:** Меры личной безопасности при сетевом общении. Настройки приватности в социальных сетях.

**Практика:** «Создание мультимедийной презентации «ПК и ЗОЖ. Организация рабочего места».

### **Итоговое занятие. (2 часа)**

**Теория:** Игра «Математика».

**Практика:** Создание собственной игры с препятствиями.

## **2. Технологии презентации (20 часов)**

### **2.1 Принципы интерактивной презентации в Power Point. (2 часа)**

**Теория:** Что такое: гиперссылка, управляющая кнопка, анимационные эффекты.

**Практика:** Создание анимированного слайда по математике.

## **2.2 Форматы изображений. (4 часа)**

### **Работа с многофункциональным изображением. (2 часа)**

**Теория:** Создание модульного рисунка.

**Практика:** Выполнение рисунка «Городской пейзаж».

### **Работа с многофункциональным изображением. (2 часа)**

**Теория:** Создание модульного рисунка.

**Практика:** Выполнение рисунка «Животные Башкирского зоопарка».

## **2.3 Проект «Интерактивная игра» (4 часа)**

### **Создание интерактивной игры "Осенний калейдоскоп"(2 часа)**

**Теория:** Подбор цветного фона, шрифты.

**Практика:** Создание игры

### **Создание интерактивной игры "Школьные каникулы"(2 часа)**

**Теория:** Подбор цветного фона, шрифты.

**Практика:** Создание игры

## **2.4 «Создания коллажей он-лайн». (4 часа)**

### **Коллаж ко «Дню 8 марта» (2 часа)**

**Теория:** Подбор музыки, шрифта, фото. Подбор сюжета.

**Практика:** Создание коллажа ко Дню Победы.

### **Коллаж ко Дню Победы (2 часа)**

**Теория:** Подбор музыки, шрифта, фото. Подбор сюжета.

**Практика:** Создание коллажа ко Дню Победы.

## **2.5 Проектная деятельность «Эксперимент» по теме на выбор учащегося. (4 часа)**

### **Создание проекта на свободную тему (2 часа)**

**Теория:** Выбор темы по школьному предмету

**Практика:** Разработка проекта с целями и задачами.

### **Создание проекта на свободную тему(2 часа)**

**Теория:** Выбор темы по школьному предмету

**Практика:** Разработка проекта с целями и задачами.

## **2.6 Защита проекта. Практическая работа в Power Point. Работа над сценарием презентации. (2 часа)**

**Теория:** Сценарий, оформление.

**Практика:** Защита проекта.

#### **1.4. Планируемые результаты освоения программы**

К концу 1 года обучения по программе обучающиеся овладевают следующими компетентностями:

##### **Предметные (обучающие)**

Будут знать:

- правила техники безопасности при работе с компьютером;
- о роли ИКТ в жизни и развитии человека;
- о возможностях и ограничениях использования компьютера, как инструмента для практической деятельности;
- навыки работы на ПК, и в программах Word, Power Point;
- терминологией ИКТ;

Будут уметь:

- формировать с помощью компьютера конкретные информационные, документальные, художественные задачи;
- иметь представление о некоторых специфических формах художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (компьютерная графика, анимация);
- представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы, схемы).

К концу 2 года обучения:

Будут знать:

- навыки общего подхода к решению задач по программированию, разнообразию способов решения задач.
- программы, рисующие несложные картинки.
- как создать интерактивные презентации на разные темы по школьным предметам.

##### **Метапредметные (развивающие):**

- развить интерес детей в области информационных технологий;
- развить умение определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога;
- формировать логическое мышление, творческого подхода к решению поставленной задачи;
- сформировать умение ориентироваться в своей системе знаний, перерабатывать полученную информацию, самостоятельно работать с литературой;
- сформировать навык работы в микро группах и в коллективе в целом, эффективно распределять обязанности;
- развивать внимательность, наблюдательность, аккуратность, изобретательность, самостоятельность, ответственность и умение анализировать и делать выводы.

### **Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий**

#### **2.1. Календарный учебный график**

Режим организации занятий по программе определяется Календарным учебным графиком, который является приложением №1 к программе.

Начало учебного года - с 1 сентября.

С 1 по 10 сентября - введение в программу, комплектование групп. количество учебных недель - 36, количество учебных часов - 72. Окончание учебного года - 31 мая.

Занятия проводятся по утвержденному расписанию.

В период школьных каникул занятия проходят по расписанию в соответствии с содержанием программы.

## **2.2. Условия реализации программы**

Для реализации программы необходимо:

Для успешной реализации программы «Основы компьютерной грамотности» и созданий презентаций имеются:

- кабинет;
- столы;
- стулья;
- ноутбуки;
- проектор;
- тематические презентации;
- образовательная программа.

Информационное обеспечение

- электронные образовательные ресурсы (аудио, видео), специальные компьютерные программы, информационные технологии:

КПК: «Информационные технологии и нейросети для педагогов: применение и интеграция в образовательный процесс» 72 ч, Екатеринбург, 2025 г.

Кадровое обеспечение

Программа реализуется старшим педагогом дополнительного образования, имеющим специальную подготовку. Требования к педагогу: высшее профессиональное образование. Регулярно повышает свою квалификацию на курсах для работников образования.

## **2.3. Формы аттестации и контроля**

Оценка образовательных результатов учащихся по программе «Основы компьютерной грамотности» носит вариативный характер.

Педагогом, работающим по программе «Основы компьютерной грамотности», составлена система аттестации и контроля, включающая в себя проведение рубежной диагностики на начало и конец каждого года обучения.

К формам аттестации и контроля относятся: педагогическое наблюдение, проведение диагностики уровня воспитанности учащихся (для

оценки личностных результатов), проведение диагностики предметных результатов, участие в конкурсах.

Подведение итогов по теме проводятся в форме презентации проектов, также используется форма участия в конкурсах. Подведение итогов работы объединения за год проходит в форме презентации авторского проекта.

Показатели оценивания	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Возможное кол-во баллов	Методы диагностики
<b>• Теоретическая подготовка ребенка:</b>				
1.1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	- минимальный уровень (ребенок овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой);	0-3	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.
		- средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более $\frac{1}{2}$ );	4-7	
		максимальный уровень (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период);	8-10	
1.2 .Владение специальной терминологией по тематике программы	Осмыслинность и правильность использования специальной терминологии	минимальный уровень (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины);	0-3	Собеседование
		средний уровень (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой);	4-7	
		максимальный уровень (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием).	8-10	
<b>• Практическая подготовка ребенка:</b>				
• Практические умения и навыки,	Соответствие практических умений и навыков	минимальный уровень (ребенок овладел менее чем	0-3	Контрольное задание

предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	программным требованиям	$\frac{1}{2}$ предусмотренных умений и навыков);		
		<i>средний уровень</i> (объем усвоенных умений и навыков составляет более $\frac{1}{2}$ );	4-7	
		<i>максимальный уровень</i> (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренным и программой за конкретный период);	8-10	
• Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	<i>минимальный уровень</i> умений (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием);	0-3	Контрольное задание
		- <i>средний уровень</i> (работает с оборудованием с помощью педагога);	4-7	
		- <i>максимальный уровень</i> (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	8-10	
2.3. Творческие навыки (творческое отношение к делу и умение воплотить его в готовом продукте)	Креативность в выполнении заданий	<i>начальный (элементарный) уровень</i> развития креативности (ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога);	0-3	Контрольное задание
		- <i>репродуктивный уровень</i> (выполняет в основном задания на основе образца);	4-7	
		- <i>творческий уровень</i> (выполняет	8-10	

		практические задания с элементами творчества).		
<b>• <u>Общеучебные умения и навыки ребенка:</u></b>				
<b>• Учебно-интеллектуальные умения:</b>				
<b>• Умение подбирать и анализировать специальную литературу</b>	<b>Самостоятельность в подборе и анализе литературе</b>	<i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	0-3	Анализ
		<i>средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителей);	4-7	
		<i>максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	8-10	
<b>• Умение пользоваться компьютерными источниками информации</b>	<b>Самостоятельность в пользовании компьютерными источниками информации</b>	<i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с компьютером, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	0-3	Исследовательские работы
		<i>средний уровень</i> (работает с компьютером с помощью педагога или родителей);	4-7	
		<i>максимальный уровень</i> (работает с компьютером самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	8-10	
•	Самостоятельность	минимальный	0-3	Наблюдение

Умение осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)	в учебно-исследовательской работе	уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);		
		средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей);	4-7	
		максимальный уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	8-10	
• Учебно-коммуникативные умения:				
• Умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	0-3	Наблюдение
		средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей);	4-7	
		максимальный уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	8-10	
• Умение выступать перед аудиторией	Свобода владения и подачи обучающимся подготовленной информации	минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с	0-3	

		литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);		
		<i>средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителей);	4-7	
		<i>максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	8-10	
• Умение вести полемику, участвовать в дискуссии	Самостоятельность в построении дискуссионного выступления, логика в построении доказательств	<i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	0-3	Наблюдение
		<i>средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителей);	4-7	
		<i>максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	8-10	
• Учебно-организационные умения и навыки:				
• Умение организовать свое рабочее (учебное) место	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой	<i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	0-3	Анализ

		<p><i>средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителей);</p> <p><i>максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)</p>	4-7 8-10	
• Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	<p><i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);</p> <p><i>средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителей);</p> <p><i>максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)</p>	0-3 4-7 8-10	Наблюдение
3.3.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	<p><i>минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем <math>\frac{1}{2}</math> объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой);</p> <p>- <i>средний уровень</i> (объем усвоенных навыков составляет более <math>\frac{1}{2}</math>);</p> <p>- <i>максимальный уровень</i> (ребенок освоил практически весь объем навыков, предусмотренных</p>	0-3 4-7 8-10	Наблюдение

		программой за конкретный период). удовлетворительно – хорошо – отлично		
--	--	---	--	--

## 2.4. Оценочные материалы

Каждому уровню соответствует определенное количество баллов:

- низкий уровень: от 3 до 5 баллов;
- средний уровень: от 6 до 7 баллов;
- высокий уровень: от 8 до 10 баллов.

ФИО учащегося	Параметры диагностики		Баллы	Уровень
	Умение работать в среде Scratch, Word, Power Point	Умение создавать презентации		

В начале обучения по программе «Основы компьютерной грамотности» проводится определение начального уровня знаний, умений и навыков.

Текущий контроль осуществляется путем наблюдения, определения качества выполнения заданий, отслеживания динамики развития обучающегося. Способы проверки уровня освоения тем: опрос, выполнение заданий, наблюдение, оценка выполненных самостоятельных работ.

## 2.5. Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы (Учебно-методический комплекс)

Формы занятий по программе:

- коллективная;
- индивидуальная;

Используются следующие образовательные технологии:

- информационно-коммуникативные;
- индивидуализации обучения;
- формирования критического мышления;
- проектной деятельности;
- проблемного обучения;
- здоровьесберегающие;
- игровые;
- модульного обучения;
- педагогической мастерской;
- интегрированного обучения;
- группового обучения;
- коллективного взаимообучения;
- программируемого обучения;
- развивающего обучения;

- исследовательской деятельности;
  - коллективной творческой деятельности
- Виды учебных занятий:
- беседа;

## **2.6. Рабочая программа воспитания**

### **1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей**

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

**Задачами воспитания по программе являются:**

- усвоение детьми знаний норм, духовно-нравственных ценностей, информирование детей, организация общения между ними на содержательной основе целевых ориентиров воспитания;
- формирование общей культуры как составляющей личности ребёнка через воспитание в творческом коллективе, приобщение к техническому творчеству, развитие творческого созидающего мировоззрения;
- формирование и развитие личностного отношения детей к собственным нравственным позициям и этике поведения в учебном коллективе;
- приобретение детьми опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе учебной группы, применение полученных знаний, организация активностей детей, их ответственного поведения, создание, поддержка и развитие среды воспитания детей, условий физической безопасности, комфорта, активностей и обстоятельств общения, социализации, признания, самореализации, творчества при освоении предметного и метапредметного содержания программы.

### **2. Целевые ориентиры воспитания детей по программе:**

Основные целевые ориентиры воспитания направлены на воспитание и формирование:

- уважения прав, свобод и обязанностей гражданина России, неприятия любой дискриминации людей по социальным, национальным, расовым, религиозным признакам, проявлений экстремизма, терроризма, коррупции, антигосударственной деятельности;
- традиционных духовно-нравственных ценностей народов России с учётом личного мировоззренческого, национального, конфессионального самоопределения, неприятия антигуманных и асоциальных поступков, поведения, противоречащих этим ценностям;

- уважения к жизни, достоинству, свободе мировоззренческого выбора каждого человека, к национальному достоинству и религиозным чувствам представителей всех народов России и традиционных российских религий, уважения к старшим, к людям труда;
- уважения к труду, результатам труда (своего и других людей), к трудовым достижениям своих земляков, российского народа, желания и способности к творческому созидальному труду в доступных по возрасту социально-трудовых ролях;
- ориентации на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества;
- познавательных интересов в разных областях знания, представлений о современной научной картине мира, достижениях российской и мировой науки и техники;
- понимания значения науки и техники в жизни российского общества, гуманитарном и социально-экономическом развитии России, обеспечении безопасности народа России и Российского государства;
- навыков наблюдений, накопления и систематизации фактов, осмыслиения опыта в разных областях познания, в исследовательской деятельности;
- навыков критического мышления, определения достоверной научной информации и обоснованной критики антинаучных представлений;
- опыта социально значимой деятельности в волонтёрском движении, экологических, гражданских, патриотических, историко-краеведческих, художественных, производственно-технических, научно-исследовательских, туристских, физкультурно-спортивных и др. объединениях, акциях, программах; опыта обучения такой деятельности других людей.
- интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли; понимание значения техники в жизни российского общества; интереса к личностям конструкторов, организаторов производства; ценностей авторства и участия в техническом творчестве;
- навыков определения достоверности и этики технических идей; отношения к влиянию технических процессов на природу; ценностей технической безопасности и контроля; отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона; уважения к достижениям в технике своих земляков; воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов;
- опыта участия в технических проектах и их оценки.

## **2. Формы и методы воспитания**

Решение задач информирования детей, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом из учебных занятий. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программ обучающиеся: усваивают информацию, имеющую воспитательное

значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

Получение информации об открытиях, изобретениях, достижениях в науке; изучение биографий деятелей российской и мировой науки — источник формирования у детей сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения. Важно, чтобы дети не только получали эти сведения от педагога, но и сами осуществляли работу с информацией: поиск, сбор, обработку, обмен и т. д.

**Практические занятия** детей (конструирование, подготовка к конкурсам, соревнованиям, участие в дискуссиях, в коллективных творческих делах и проч.) способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива.

**Участие в проектах и исследованиях** способствует формированию умений в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляет внутреннюю дисциплину, даёт опыт долгосрочной системной деятельности.

**В коллективных играх** проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи.

**Итоговые мероприятия:** конкурсы, соревнования, выступления, презентации проектов и исследований, — способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

Воспитательное значение активностей детей при реализации программ дополнительного образования наиболее наглядно проявляется в социальных проектах, благотворительных и волонтёрских акциях, в экологической, патриотической, трудовой, профориентационной деятельности.

**Ключевой формой воспитания** детей при реализации программы является организация их взаимодействий в конкурсах, соревнованиях, олимпиадах, в подготовке и защите проектных работ.

В воспитательной деятельности с детьми по программе используются методы воспитания: метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение), метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей); метод упражнений (приучения); методы одобрения и осуждения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей младшего возраста) и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного); метод переключения в деятельности; методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании; методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

### **3. Условия воспитания, анализ результатов**

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также на выездных базах, площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год).

Анализ результатов воспитания по программе не предусматривает определение персонализированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного ребёнка, обучающегося, а получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижения в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания, влияния реализации программы на коллектив обучающихся: что удалось достичь, а что является предметом воспитательной работы в будущем. Результаты, полученные в ходе оценочных процедур — опросов, интервью — используются только в виде агрегированных усреднённых и анонимных данных.

## **2.6. Рабочая программа воспитания**

### **1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей**

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

#### **Задачами воспитания по программе являются:**

- усвоение детьми знаний норм, духовно-нравственных ценностей, информирование детей, организация общения между ними на содержательной основе целевых ориентиров воспитания;

- формирование общей культуры как составляющей личности ребёнка через воспитание в творческом коллективе, приобщение к техническому творчеству, развитие творческого созидательного мировоззрения;
- формирование и развитие личностного отношения детей к собственным нравственным позициям и этике поведения в учебном коллективе;
- приобретение детьми опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе учебной группы, применение полученных знаний, организация активностей детей, их ответственного поведения, создание, поддержка и развитие среды воспитания детей, условий физической безопасности, комфорта, активностей и обстоятельств общения, социализации, признания, самореализации, творчества при освоении предметного и метапредметного содержания программы.

## **2. Целевые ориентиры воспитания детей по программе:**

Основные целевые ориентиры воспитания направлены на воспитание и формирование:

- уважения прав, свобод и обязанностей гражданина России, неприятия любой дискриминации людей по социальным, национальным, расовым, религиозным признакам, проявлений экстремизма, терроризма, коррупции, антигосударственной деятельности;
- традиционных духовно-нравственных ценностей народов России с учётом личного мировоззренческого, национального, конфессионального самоопределения, неприятия антигуманных и асоциальных поступков, поведения, противоречащих этим ценностям;
- уважения к жизни, достоинству, свободе мировоззренческого выбора каждого человека, к национальному достоинству и религиозным чувствам представителей всех народов России и традиционных российских религий, уважения к старшим, к людям труда;
- уважения к труду, результатам труда (своего и других людей), к трудовым достижениям своих земляков, российского народа, желания и способности к творческому созидательному труду в доступных по возрасту социально-трудовых ролях;
- ориентации на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества;
- познавательных интересов в разных областях знания, представлений о современной научной картине мира, достижениях российской и мировой науки и техники;
- понимания значения науки и техники в жизни российского общества, гуманитарном и социально-экономическом развитии России, обеспечении безопасности народа России и Российского государства;
- навыков наблюдений, накопления и систематизации фактов, осмысливания опыта в разных областях познания, в исследовательской деятельности;
- навыков критического мышления, определения достоверной научной информации и обоснованной критики антинаучных представлений;

- опыта социально значимой деятельности в волонтёрском движении, экологических, гражданских, патриотических, историко-краеведческих, художественных, производственно-технических, научно-исследовательских, туристских, физкультурно-спортивных и др. объединениях, акциях, программах; опыта обучения такой деятельности других людей.
- интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли; понимание значения техники в жизни российского общества; интереса к личностям конструкторов, организаторов производства; ценностей авторства и участия в техническом творчестве;
- навыков определения достоверности и этики технических идей; отношения к влиянию технических процессов на природу; ценностей технической безопасности и контроля; отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона; уважения к достижениям в технике своих земляков; воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов;
- опыта участия в технических проектах и их оценки.

## **2. Формы и методы воспитания**

Решение задач информирования детей, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом из учебных занятий. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программ обучающиеся: усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

Получение информации об открытиях, изобретениях, достижениях в науке; изучение биографий деятелей российской и мировой науки — источник формирования у детей сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения. Важно, чтобы дети не только получали эти сведения от педагога, но и сами осуществляли работу с информацией: поиск, сбор, обработку, обмен и т. д.

**Практические занятия** детей (конструирование, подготовка к конкурсам, соревнованиям, участие в дискуссиях, в коллективных творческих делах и проч.) способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива.

**Участие в проектах и исследованиях** способствует формированию умений в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляет внутреннюю дисциплину, даёт опыт долгосрочной системной деятельности.

**В коллективных играх** проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи.

**Итоговые мероприятия:** конкурсы, соревнования, выступления, презентации проектов и исследований, — способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

Воспитательное значение активностей детей при реализации программ дополнительного образования наиболее наглядно проявляется в социальных проектах, благотворительных и волонтёрских акциях, в экологической, патриотической, трудовой, профориентационной деятельности.

**Ключевой формой воспитания** детей при реализации программы является организация их взаимодействий в конкурсах, соревнованиях, олимпиадах, в подготовке и защите проектных работ.

В воспитательной деятельности с детьми по программе используются методы воспитания: метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение), метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей); метод упражнений (приучения); методы одобрения и осуждения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей младшего возраста) и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного); метод переключения в деятельности; методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании; методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

### **3. Условия воспитания, анализ результатов**

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организаций, а также на выездных базах, площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год).

Анализ результатов воспитания по программе не предусматривает определение персонализированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного ребёнка, обучающегося, а получение общего

представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижения в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания, влияния реализации программы на коллектив обучающихся: что удалось достичь, а что является предметом воспитательной работы в будущем. Результаты, полученные в ходе оценочных процедур — опросов, интервью — используются только в виде агрегированных усреднённых и анонимных данных.

## **2.7. Календарный план воспитательной работы**

Основная цель программы воспитания — личностное развитие обучающихся средствами творчески ориентированной деятельности технической направленности.

Календарный план воспитательной работы состоит из модулей:  
«Воспитание на учебном занятии»;  
«Воспитание в детском объединении»;  
«Взаимодействие с родителями»;  
«Профессиональное самоопределение»

Модуль	Дела, события, мероприятия	Сроки проведения
Взаимодействие с родителями	Родительское собрание Дни открытых дверей Анкетирование Индивидуальное собеседование с родителями (в течение года)	сентябрь
Воспитание на учебном занятии	Экскурсии Ознакомление с практикой работы в программе Power Point, Word.	октябрь
	Инструктажи по ТБ, ПБ, ПДД, антитеррористической безопасности	сентябрь, ноябрь, декабрь, март, май
	Защита индивидуальных проектов обучающихся.	май
Воспитание в объединении	Экскурсии Календарные праздники (День Матери, Новый год, День учителя, День Победы и др.)	январь
Профессиональное самоопределение	Экскурсия или посещение творческих выставок	В течение года

## **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

### **Нормативно – правовые документы**

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции от 17.02.2023г);
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. №629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. №996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09. 2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
6. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»)
7. Закон Республики Башкортостан от 01 июля 2013 года N 696-з Об образовании в Республике Башкортостан (в редакции Законов Республики Башкортостан от 26.12.2014 N 171-з, от 27.02.2015 N 192-з, от 01.07.2015 N 253-з, от 18.09.2015 N 260-з, от 30.01.2017 N 464-з (редакции 16.06.2017, с изм. от 24.12.2018), от 22.06.2018 N 642-з, от 22.06.2018 N 644-з, от 22.06.2018 N 648-з, от 25.12.2018 N 50-з, от 03.04.2019 N 92-з, от 10.07.2019 N 140-з, от 10.07.2019 N 141-з, от 07.10.2019 N 155-з, от 19.12.2019 N 188-з, от 30.12.2019 N 206-з, от 04.02.2020 N 220-з, от 04.06.2020 N 272-з, от 04.06.2020 N 273-з, от 02.07.2020 N 300-з, от 07.12.2020 N 344-з, от 05.05.2021 N 407-з, от 24.12.2021 N 510-з, от 02.02.2023 N 675-з, от 26.04.2024 N 111-з, от 10.06.2024 N 126-з, от 03.06.2025 N 281-з, от 30.06.2025 N 308-з)
8. Постановление Правительства Республики Башкортостан от 01.11.2022 №690 «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей в Республике Башкортостан до 2030 года»;
9. Устав МБУ ДО «ДДиЮТ» городского округа город Октябрьский Республики Башкортостан;
10. Положение о порядке разработки, утверждения и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (утверждено приказом МБУ ДО «ДДиЮТ» от 12 апреля 2022 г. № 03-20/52);
11. Положение об организации образовательного процесса с использованием дистанционного обучения и электронных технологий (утверждено приказом МБУ ДО «ДДиЮТ» от 27 марта 2020 г. № 31-1);

12. Положение о периодичности и порядке текущей и промежуточной аттестации обучающихся муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дворец детского и юношеского творчества» городского округа город Октябрьский Республики Башкортостан (утверждено приказом МБУ ДО «ДДиЮТ» от 25 декабря 2018 г. № 142).

### **Основная литература**

1. Кокс Джойс Microsoft PowerPoint 2013. Русская версия / Джойс Кокс, Джоан Ламберт. - М.: ЭКОМ Паблишерз, 2016. - 496 с.
2. Ламберт Д. Microsoft PowerPoint 2016. Русская версия. Серия Шаг за шагом. / Джоан Ламберт. - М.: ЭКОМ Паблишерз, 2018. - 498 с.
3. Алексей Каптерев, Алексей Бурба Точка контакта: Презентация/ А. Каптерев, А. Бурба - РИПОЛ Классик, 2016. – 56 с.
4. Алексей Каптерев Мастерство презентаций/ А. Каптерев - Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 336 с.
5. Лазарев, Дмитрий Презентация: Лучше один раз увидеть! / Дмитрий Лазарев. - М.: Альпина Паблишер, 2015. - 142 с.
6. Робин Уильямс Дизайн. Книга для недизайнеров/ Робин Уильямс - Символ-Плюс, 2016
7. Шульгин, В. П. Создание эффектных презентаций с использованием PowerPoint 2013 и других программ / В.П. Шульгин, М.В. Финков, Р.Г. Прокди. - М.: Наука и техника, 2015. - 256 с.
8. Рындак В. Г., Джинджер В. О., Денисова Л. В. «Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch» — Оренбург: Оренб. гос. инт. менеджмента, 2009 г.
9. Рындак В.Г., Джинджер В.О., Денисова Л.В. «Пропедевтика идей параллельного программирования в средней школе при помощи среды Scratch»,
10. Голиков Д.И. «Scratch для юных программистов», С.П.: БХВ-Петербург, 2017 г.
11. Мажед Маржи «Scratch для детей. Самоучитель по программированию» пер. с англ. Гескиной М. и Таскаевой С. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 288 с.
12. Куриный С.В. «Scratch 3. Справочник команд» 2014 г.

### **Литература для педагога:**

1. Антипов И.И., Боковнев О.А., Степанов М.Е. «О преподавании информатики в младших классах», «Информатика и образование» №5, 2021 г.
2. Горячев А.В. «Информатика в играх и задачах» Методические рекомендации для учителя М. БАЛЛАС, 2024 г.
3. Макаренко В.Ю. Алгоритмы на словах Квант №2 1977
4. Авторская программа Тур С.Н. Бокучава Т.П. «Первые шаги в мире информатики».

**Литература для детей:**

1. Интернет для детей. Интерэкспорт 2022.
2. Путеводитель по компьютеру для школьника. ИД Нева 2023.
3. Занимательный компьютер. Симонович С.В. АСТ-пресс 2024.
4. Рабочие тетради по информатике 1-4 класс.

**Календарный учебный график**

1 группа - понедельник 12.30-14.50

Месяц	Дата проведения		Наименование темы, раздела	Количество часов	Примечание
	план	факт			
	<b>Знакомство с компьютером и его программами</b>				
сентябрь	01.09		Вводное. Техника безопасности при работе с компьютером и электроприборами. Правила поведения в кабинете.	2	
	08.09		Знакомство с программой «Фантазия». Виды информации.	2	
	15.09		Графическая информация. Языки людей и языки программирования	2	
	22.09		Страна Фантазия	2	
	29.09		Компьютерная грамотность. Применение компьютера в современном мире	2	
октябрь	06.10		Устройство компьютера. Назначение	2	
	13.10		Виды операционных систем. Операционная система Windows	2	
	20.10		Рабочий стол, элементы рабочего стола - ярлыки, значки	2	
	27.10		Панель задач. Настройка времени и даты	2	
ноябрь	3.11		Мышь, виды щелчков, виды контекстного меню	2	
	10.11		Программа «Страна Фантазия» (работа с мышью)	2	
	14.11		Выполнение заданий - программа «Страна Фантазия»	2	
	24.11				
декабрь	1.12		Клавиатура: устройство, назначение кнопок и клавиш	2	
	8.12		Клавиатурные сочетания.	2	
	15.12		Языковая раскладка клавиатуры. Переключение режимов работы клавиатуры	2	
	22.12		Запуск программ Блокнот и Калькулятор	2	
	29.12		Окна, виды окон, элементы окна.	2	
январь	12.01		Изменение размера окна.	2	
	19.01		Файлы и папки в среде Windows	2	

	26.01		Работа с файлами и папками в среде Windows	2	
февраль	2.02		Клавиатурный тренажёр	2	
	9.02		Стандартные программы.	2	
	16.02		Ввод и редактирование текста в программе Блокнот	2	
март	3.03		Выполнение арифметических действий на Калькуляторе	2	
	10.03		Калькулятор	2	
	17.03		Текстовой редактор Word.	2	
	24.03		Основные приложения и службы Microsoft Office	2	
	31.03		Меню, панель инструментов	2	
апрель	6.04		Поля, ориентация бумаги.	2	
	13.04		Редактирование текста.	2	
	20.04		Редактирование текста	2	
	27.04		Размер, цвет, шрифт, стиль	2	
	4.05		Размер, цвет, шрифт, стиль	2	
май	11.05		Создание открытки	2	
	18.05		Создание объявления	2	
	25.05		Итоговое занятие	2	

## Календарный учебный график

3 группа - среда 12.30-14.50

Месяц	Дата проведения		Наименование темы, раздела	Количество часов	Примечание
	план	факт			
	<b>Знакомство с компьютером и его программами</b>				
сентябрь	3.09		Вводное. Техника безопасности при работе с компьютером и электроприборами. Правила поведения в кабинете.	2	
	10.09		Знакомство с программой «Фантазия». Виды информации.	2	
	17.09		Графическая информация. Языки людей и языки программирования	2	
	24.09		Страна Фантазия	2	
октябрь	1.10		Компьютерная грамотность Применение компьютера в современном мире	2	
	8.10		Устройство компьютера. Назначение	2	
	15.10		Устройство компьютера. Назначение	2	
	22.10		Виды операционных систем. Операционная система Windows	2	
	29.10		Рабочий стол, элементы рабочего стола - ярлыки, значки	2	
ноябрь	05.11		Ярлыки и значки рабочего стола	2	
	12.11		Панель задач. Настройка времени и даты	2	
	19.11		Мышь, виды щелчков, виды контекстного меню	2	
	26.11		программа «Страна Фантазия» (работа с мышью)	2	
декабрь	03.12		Выполнение заданий - программа «Страна Фантазия»	2	
	10.12		Клавиатура: устройство, назначение кнопок и клавиш	2	
	17.12		Клавиатурные сочетания. Языковая раскладка клавиатуры. Переключение режимов работы клавиатуры	2	
	24.12		Окна, виды окон, элементы окна.	2	
январь	13.01		Изменение размера окна.	2	
	20.01		Файлы и папки в среде Windows	2	
	27.01		Работа с файлами и папками в среде Windows	2	
февраль	3.02		Клавиатурный тренажёр	2	
	10.02		Стандартные программы. Запуск	2	

		программ Блокнот и Калькулятор		
	17.02	Ввод и редактирование текста в программе Блокнот	2	
	24.02	Выполнение арифметических действий на Калькуляторе	2	
март	04.03	Калькулятор	2	
	11.03	Текстовой редактор Word.	2	
	18.03	Основные приложения и службы Microsoft Office	2	
	25.03	Меню, панель инструментов	2	
апрель	01.04	Поля, ориентация бумаги.	2	
	08.04	Редактирование текста.	2	
	15.04	Размер, цвет, шрифт, стиль	2	
	22.04	Размер, цвет, шрифт, стиль	2	
	29.04	Создание открытки	2	
май	06.05	Создание объявления	2	
	13.05	Итоговое занятие	2	
	20.05	Итоговое занятие. Викторина	2	

### Тест по программе Scratch

1. Как переводится с английского название программы?

Варианты ответов

- А. Царапка
- Б. Котёнок
- В. Лисёнок

2. Для чего предназначена программа Скетч?

- А. Для программирования в режиме конструктора
- Б. Для рисования мультиков
- В. Для написания сайтов

3. Каких блоков нет в программе (несколько вариантов ответа)?

- А. Движение
- Б. Внешность
- В. Фигуры
- Г. Контроль
- Д. Сенсоры
- Е. Картинки

4. Что такое спрайт?

- А. Объект программы
- Б. Напиток
- В. Загадочное существо

5. Что такое скрипт?

- А. Звуки в программе
- Б. Программа, по которой действует герой
- В. Отдельные действия спрайта

6. Можно ли вставить песню, скачанную через Интернет, в качестве звука в программу?

- А. Нет
- Б. Да
- В. Да, предварительно записав её через микрофон

7. Можно ли рисовать спрайт самим?

- А. Да
- Б. Нет

8. Можно ли с помощью данной программы создавать игры?

- А. Да
- Б. Нет

9. Есть ли в Скетч графический редактор?

- А. Нет
- Б. Да

10. Зачем спрайту нужны костюмы?

- А. Для красоты
- Б. Чтобы не замёрзнуть
- В. Для создания анимации

Ответы:

- 1.Б
- 2.В
- 3.А
- 4.Б
- 5.В
- 6.В
- 7.В
- 8.Б
- 9.А
- 10.А

Приложение № 2

Оценочные материалы

**Тест по программе Power Point**

1. Какую клавишу нужно нажать, чтобы вернуться из режима просмотра презентации:
  - Backspace.
  - + Escape.
  - Delete.
2. Выберите правильную последовательность при вставке рисунка на слайд:
  - + Вставка – рисунок.
  - Правка – рисунок.
  - Файл – рисунок.
3. Есть ли в программе функция изменения цвета фона для каждого слайда?
  - + Да.
  - Нет.
  - Только для некоторых слайдов.
4. Microsoft PowerPoint нужен для:
  - Создания и редактирования текстов и рисунков.
  - Для создания таблиц.
  - + Для создания презентаций и фильмов из слайдов.
5. Что из себя представляет слайд?
  - Абзац презентации.
  - Страницу презентации.
  - + Основной элемент презентации.
6. Как удалить текст или рисунок со слайда?
  - Выделить ненужный элемент и нажать клавишу Backspace.
  - Щелкнуть по ненужному элементу ПКМ и в появившемся окне выбрать «Удалить».
  - + Выделить ненужный элемент и нажать клавишу Delete.
7. Какую клавишу/комбинацию клавиш необходимо нажать для запуска демонстрации слайдов?
  - Enter.
  - + F5.
  - Зажать комбинацию клавиш Ctrl+Shift.
8. Какую клавишу/комбинацию клавиш нужно нажать, чтобы запустить показ слайдов презентации с текущего слайда?
  - Enter.
  - + Зажать комбинацию клавиш Shift+F5.
  - Зажать комбинацию клавиш Ctrl+F5.
9. Каким образом можно вводить текст в слайды презентации?
  - Кликнуть ЛКМ в любом месте и начать писать.
  - + Текст можно вводить только в надписях.

- Оба варианта неверны.

тест

10. Какую функцию можно использовать, чтобы узнать, как презентация будет смотреться в напечатанном виде?

+ Функция предварительного просмотра.

- Функция редактирования.

- Функция вывода на печать.

11. Какой способ заливки позволяет получить эффект плавного перехода одного цвета в другой?

- Метод узорной заливки.

- Метод текстурной заливки.

+ Метод градиентной заливки.

12. В Microsoft Power Point можно реализовать:

- Звуковое сопровождение презентации.

- Открыть файлы, сделанные в других программах.

+ Оба варианта верны.

13. Выберите пункт, в котором верно указаны все программы для создания презентаций:

- PowerPoint, WordPress, Excel.

- PowerPoint, Adobe XD, Access.

+ PowerPoint, Adobe Flash, SharePoint.

14. Как запустить параметры шрифта в Microsoft PowerPoint?

- Главная – группа абзац.

+ Главная – группа шрифт.

- Главная – группа символ.

15. Объектом обработки Microsoft Power Point является:

- Документы, имеющие расширение .txt

+ Документы, имеющие расширение .ppt

- Оба варианта являются правильными.

16. Презентация – это...

- Графический документ, имеющий расширение .txt или .psx

+ Набор картинок-слайдов на определенную тему, имеющий расширение .ppt

- Инструмент, который позволяет создавать картинки-слайды с текстом.

17. Для того чтобы активировать линейки в Microsoft Power Point, нужно выполнить следующие действия:

- В меню Вид отметить галочкой пункт Направляющие.

- В меню Формат задать функцию Линейка.

+ В меню Вид отметить галочкой пункт Линейка.

## Критерии оценивания презентаций

Название критерия	Оцениваемые параметры
Тема презентации	Соответствие темы презентации заявленной теме выступления
Дидактические и методические цели и задачи презентации	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Соответствие целей поставленной теме</li> <li>• Достижение поставленных целей и задач</li> </ul>
Выделение основных идей презентации	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Соответствие целям и задачам</li> <li>• Содержание умозаключений</li> <li>• Вызывают ли интерес у аудитории</li> <li>• Количество идей (рекомендуется для запоминания аудиторией не более 4-5)</li> </ul>
Содержание	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Достоверная информация об исторических справках и текущих событиях</li> <li>• Все заключения подтверждены достоверными источниками</li> <li>• Язык изложения материала понятен аудитории</li> <li>• Актуальность, точность и полезность содержания</li> </ul>
Подбор информации для создания проекта – презентации	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Графические иллюстрации для презентации</li> <li>• Статистика</li> <li>• Диаграммы и графики</li> <li>• Экспертные оценки</li> <li>• Ресурсы Интернет</li> <li>• Примеры</li> <li>• Сравнения</li> <li>• Цитаты и т.д.</li> </ul>
Подача материала проекта – презентации	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Хронология</li> <li>• Приоритет</li> <li>• Тематическая последовательность</li> <li>• Структура по принципу «проблема-решение»</li> </ul>
Логика и переходы во время проекта – презентации	<ul style="list-style-type: none"> <li>• От вступления к основной части</li> <li>• От одной основной идеи (части) к другой</li> <li>• От одного слайда к другому</li> <li>• Гиперссылки</li> </ul>
Заключение	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Яркое высказывание - переход к заключению</li> <li>• Повторение основных целей и задач выступления</li> <li>• Выводы</li> <li>• Подведение итогов</li> <li>• Короткое и запоминающееся высказывание в конце</li> </ul>
Дизайн презентации	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Шрифт (читаемость)</li> <li>• Корректно ли выбран цвет (фона, шрифта, заголовков)</li> <li>• Элементы анимации</li> </ul>
Техническая часть	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Грамотное оформление текста, правила, пунктуация</li> <li>• Подходящий словарь</li> </ul>

## Лист оценивания

СОЗДАНИЕ СЛАЙДОВ	Максимальное количество баллов	Самооценка	Оценка группы	Оценка учителя
Титульный слайд с заголовком	5			
Минимальное количество – 10 слайдов	10			
Использование дополнительных эффектов PowerPoint (смена слайдов, звук, графики)	5			
Библиография	5			
Содержание	5			
Использование эффектов анимации	10			
Вставка графиков и таблиц	5			
Грамотное создание и сохранение документов в папке рабочих материалов	5			
Текст хорошо написан и сформированные идеи ясно изложены и структурированы	10			
Слайды представлены в логической последовательности	5			
Красивое оформление презентации  Дружеский интерфейс	10			
Грамматика  Подходящий словарь  Отсутствие ошибок и опечаток	10			
<b>Общие баллы</b>				
<b>Окончательная оценка:</b>				

## Пример создания презентации

1	Открыть PowerPoint (ПУСК – Программы – PowerPoint или значком  на рабочем столе или панели задач)
2	Выбрать Пустую презентацию
3	Создание слайда – автомакет Титульный слайд Формат – Фон – Другие цвета - выбрать подходящий цвет. Способы заливки – выбрать способ. Формат – Применить шаблон оформления – выбрать подходящий шаблон
4	Заголовок слайда – Ввести название презентации Подзаголовок слайда – Ввести текст: Ф.И. автора, класс.
5	Вставка – Новый слайд – выбрать подходящий автомакет
6	Произвести оформление слайда согласно п. 3
7	Произвести заполнение слайда согласно разметке слайда.
8	Создать новый слайд с помощью значка на панели инструментов 
9	Произвести оформление и заполнение слайда.
10	Создать и заполнить необходимое количество слайдов.
11	Переходить по готовым слайдам можно с помощью левой панели PowerPoint
12	Осуществить анимацию объектов слайдов можно с помощью: Показ слайдов –  Настройка анимации или значка на панели инструментов 
13	Запустить презентацию на выполнение клавишей F5 или с помощью Показ слайдов.