

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №4  
Труновского муниципального района Ставропольского края

Принято на заседании  
Педагогического совета  
МКОУ СОШ №4  
\_\_\_\_\_ Л.В.Щеглова  
от « 29 » августа 2024г.  
Протокол № 1

Утверждаю  
Директор МКОУ СОШ №4  
«30» августа 2024г.  
Приказ по школе № 219-01.16



Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)  
программа технической направленности  
**«Мастерская Power Point»**

Уровень программы: базовый  
Возрастная категория: 12-13 лет  
Класс: 7  
Количество детей в группе: 12  
Срок реализации: 1 год  
Количество часов в год: 108  
ID- номер программы в АИС «Навигатор»: 21987

Автор-составитель: Плужникова Елена Петровна  
педагог дополнительного образования

п. им Кирова, Ставропольский край  
Год составления программы 2024 г.

## Содержание

### **Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»:**

- 1.1. пояснительная записка;
- 1.2. цель и задачи программы;
- 1.3. содержание программы;
- 1.4. планируемые результаты;

### **Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»:**

- 2.1. календарный учебный график;
- 2.2. условия реализации программы;
- 2.3. формы аттестации;
- 2.4. оценочные материалы;
- 2.5. методические материалы;
- 2.6. список литературы.

## Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»

### 1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Мастерская PowerPoint» относится к техническому направлению реализации внеурочной деятельности в рамках ФГОС.

Программа внеурочной деятельности составлена в соответствии с требованиями ФГОС и учётом нормативно-правовых документов:

1. Федеральным законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030»
3. Постановление Правительства РФ от 18.09.2020г № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»
4. Федеральный закон от 31 июля 2020 г № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»
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. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г №629 « Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
7. Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г №467 «Об утверждении Целевой модели развития систем дополнительного образования детей»
8. Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 г №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
9. Приказ Министерства науки и высшего образования РФ, Министерства просвещения РФ от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»
10. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 г №09-3242 «О направлении информации»
11. Методические рекомендации к письму ГБУ ДО «КЦЭТК» №639 от 28.09.2021 г
12. Устав учреждения МКОУ СОШ №4
13. Положение об учебно- методическом комплексе к дополнительной общеобразовательной программе МКОУ СОШ №4

Сегодня компьютер – это уникальный инструмент для творчества и развития. Времяпровождение за компьютером может стать интереснейшим и полезным хобби, которое развивает, мотивирует к деятельности и расширяет горизонты.

Обучающийся в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках, обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни. Умение представлять информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми - одно из условий образовательной компетентности ученика, мультимедийные презентации наиболее популярное и доступное средство представления текстовой,

графической и иной информации. Появилось и новые возможности в создании презентаций – интерактив.

**Интерактивные презентации** – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о сложных процессах и продуктах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление. Данная программа поможет обучающимся в процессе проектной деятельности освоить азы художественного мастерства, расширить горизонты мировоззрения, развить фантазию и воображение.

**Актуальность программы** состоит в том, что программа направлена на выработку устойчивых навыков использования компьютерных технологий при проектной деятельности, развивая исследовательские и творческие способности обучающихся. В результате изучения программы MS PowerPoint 2013 (2016) обучающиеся смогут 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.

**Новизна программы** состоит в том, что данная программа достаточно универсальна, имеет большую практическую значимость. Она доступна обучающимся.

**Педагогическая целесообразность** заключается в том, что содержание программы, формы, методы и технологии обучения способствуют не только наиболее эффективному решению комплекса обучающих, развивающих, воспитательных задач, достижению поставленной цели, но и формированию критического и креативного мышления, коммуникативных навыков и навыков работы в команде, пробуждается интерес к изучению новых компьютерных технологий, вырабатывается интерес к новой практической самостоятельной деятельности.

**Отличительной особенностью** программы является то, что основным методом обучения является метод проектов. Проектная деятельность позволяет развить исследовательские и творческие способности обучающихся, дает возможность рационально сочетать теоретические знания и их практическое применение для решения конкретных проблем окружающей действительности в совместной деятельности подростков.

**Возраст обучающихся:** предлагаемая программа «Мастерская PowerPoint» предназначена для обучающихся 7 класса общеобразовательных учреждений (13-14 лет), с учетом возрастных возможностей восприятия и усвоения теоретического материала и практических занятий.

**Сроки реализации:** программа рассчитана на 1 год.

**Режим занятий:** рабочая программа рассчитана на 108 учебных часа: занятия проходят 2 раза в неделю по 1 и по 2 часа

## 1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

**Цель программы:** научить обучающихся создавать уникальные презентации.

**Задачи программы:**

- сформировать критическое и креативное мышление;
- развить коммуникативные навыки и навыки работы в команде;
- пробудить интерес к изучению новых компьютерных технологий;
- выработать интерес к новой практической самостоятельной деятельности.

## 1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел I. Всё, что нужно знать о PowerPoint .

Назначение и функциональные возможности PowerPoint. Создание презентации. Работа со слайдами. Работа с объектами (таблица, текст, фигуры, изображения, речь и т.д)

**Цель:** познакомить учащихся с программой PowerPoint. Показать возможности программы. Определить значимость и возможности программы.

**Формы:** лекции, практика.

## **Раздел II. Мастерская PowerPoint.**

Работа со слайдами по ссылкам. Звук. Синтезаторы речи. Звук для оформления. Разные варианты вставки и настройки звука. Настройка звука в играх, заданиях, квестах и т.д. Вставка и настройка звука в играх, заданиях, квестах. Вставка и настройка видео. Создание интерактивных кубиков. Создание интерактивных заданий, используя анимацию и триггеры (тесты, самопроверка, фонарь и другое). Создание интерактивных заданий, используя шаблоны с макросами.

**Цель:** развивать смекалку, находчивость, фантазию, интерес, компьютерную грамотность.

**Формы:** лекции, практика.

## **Раздел III. Создание интерактивных квестов в PowerPoint**

Подготовка квеста: идея, легенда, локации, персонажи, элементы. Начало создания квеста: размер, ориентация, слайд с легендой, слайд с навигацией по уровням. Основные задания в квесте: поиск предметов, найди лишнее, расшифруй код, викторина, тайное письмо, подбери ключ и другое.

**Цель:** развивать смекалку, находчивость, прививать интерес к технологическим возможностям.

**Формы:** развивающие игры, лекции, практика.

### **Обобщение изученного**

Обобщение и систематизация знаний. Презентации обучающихся. Итоговое занятие.

## **1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### **Уровни освоения обучающимися учебного материала программы:**

**высокий уровень** – обучающийся хорошо знает теоретический материал, владеет терминологией и осознанно употребляет термины, умеет самостоятельно применять на практике полученные знания и умения, максимально проявляя творчество и фантазию;

**средний** – обучающийся в целом знает теоретический материал, частично владеет терминологией, умеет применять на практике полученные знания и умения, стараясь проявлять творчество и фантазию, изредка прибегая к помощи педагога;

**низкий уровень** - обучающийся обладает минимальным объемом знаний и умений, не способен выполнять задания без помощи педагога.

### **Метапредметные результаты.**

#### **Критерии выявления уровня развития компетенции.**

##### **Критическое мышление:**

**высокий уровень:** обучающийся анализирует полученную информацию и дает ее оценку, инициирует проверку правильности утверждения, находит новые источники информации, формулирует стратегические вопросы, опровергает чужие аргументы, если уверен в правильности своих;

**средний уровень:** обучающийся старается анализировать полученную информацию и дать ее оценку, иногда инициирует проверку правильности утверждения и находит новые источники информации, опровергает чужие аргументы, даже если не совсем уверен в правильности своих;

**низкий уровень:** обучающийся крайне редко анализирует полученную информацию и

дает ее оценку, не инициирует проверку правильности утверждения и не ищет новые источники информации, опровергает чужие аргументы, не предоставляя своих.

#### **Креативное мышление:**

**высокий уровень:** обучающийся активно предлагает идеи, ценит и развивает оригинальные идеи других, находит оригинальные решения, продолжает поиск новых идей и решений даже после завершения задания, умеет применять базовые умения в нестандартной ситуации;

**средний уровень:** обучающийся иногда предлагает собственные идеи и развивает оригинальные идеи других, старается находить оригинальные решения и применять базовые умения в нестандартной ситуации;

**низкий уровень:** обучающийся крайне редко предлагает собственные идеи, не развивает оригинальные идеи других, предпочитает работать по образцу.

#### **Коммуникативность:**

**высокий уровень:** обучающийся способен грамотно выражать свои мысли, чувства и факты в устной и письменной форме, задает вопросы и отвечает на вопросы других, разъясняет свои идеи, умеет разрешать конфликтные ситуации, предлагая компромиссные решения, умеет слушать и слышать, договариваться с другими членами коллектива, убеждать, аргументировать свою позицию и принимать чужую;

**средний уровень:** обучающийся способен выражать свои мысли, чувства и факты в устной и письменной форме, иногда задает вопросы и отвечает на вопросы других, пытается разъяснить свои идеи, разрешать конфликтные ситуации, договариваться с другими членами коллектива, убеждать, аргументировать свою позицию и принимать чужую;

**низкий уровень:** обучающийся испытывает трудности в выражении своих мыслей, чувств и фактов в устной и письменной форме, практически не задает вопросов и избегает отвечать на вопросы других, не стремится разъяснить свои идеи, разрешать конфликтные ситуации, договариваться с другими членами коллектива.

#### **Кооперативность:**

**высокий уровень:** обучающийся ориентирован на достижение общего результата, активно предлагает идеи для выполнения коллективного задания, учитывает мнения и аргументы оппонентов, предлагает взять на себя определенную часть работы и встраивает свою работу в работу команды, разделяет ответственность за выполнение работы командой;

**средний уровень:** обучающийся старается предлагать идеи для выполнения коллективного задания, пытается учитывать мнения и аргументы оппонентов, иногда предлагает взять на себя определенную часть работы и встраивает свою работу в работу команды, отчасти разделяет ответственность за выполнение работы группой;

**низкий уровень:** обучающийся крайне редко предлагает идеи для выполнения коллективного задания, не учитывает мнения и аргументы оппонентов, не предлагает взять на себя определенную часть работы, не разделяет ответственность за выполнение работы группой.

#### **Личностные результаты:**

**высокий уровень:** обучающийся проявляет трудолюбие и любознательность, стремление к познанию нового, умеет работать самостоятельно и помогает другим, не ожидая просьбы с их стороны. Умеет использовать полученные на занятиях знания в практической деятельности. Принимает участие в конкурсах. Участвует в социальных акциях и социально-значимых делах. Внимателен и тактичен по отношению к другим;

**средний уровень:** обучающийся неплохо усваивает материал, но не проявляет самостоятельности и инициативы в получении дополнительной информации. Принимает

участие в социальных акциях и социально-значимых делах, но если есть возможность, то откажется. Может помочь другим, но только по их просьбе;

**низкий уровень:** обучающийся сосредоточен исключительно на собственной персоне, не думая об окружающих. Если ему что-то непонятно, то он не спросит сам у педагога. Не участвует в социально-значимой деятельности и конкурсах. Тактичность кажется ему проявлением слабости.

## Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

### 2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

#### Учебный график

Название курса	Класс Возраст	Преподаватель	День недели, время				
			Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница
«Мастерская PowerPoint»	7 кл. 12-13 лет	Плужникова Е.П.					

#### Учебно-тематический план

№ недели	№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Дата проведения	
			Всего	Теория	Практика	По плану	По факту
<b>Раздел 1</b>							
<b><i>Всё, что нужно знать о PowerPoint</i></b>							
1	1.1.	Назначение и функциональные возможности PowerPoint. Правила безопасной работы в компьютерном классе.	3	1	2	3.09 6.09	
2	1.2.	Объекты и инструменты PowerPoint	3	1	2	10.09 13.09	
3	1.3	Этапы создания презентации. Способы оформления слайдов.	3	1	2	17.09 20.09	
4	1.4	Работа с фоном.	3	1	2	24.09	

						27.09	
5	1.5	Вставка рисунка в презентацию. Обработка рисунка.	3	1	2	1.10 4.10	
6	1.6	Вставка звука, музыки, речь, видео и другое в презентацию. Анимация.	3	1	2	8.10 11.10	
7	1.7	Работа с сортировщиком слайдов. Анимация слайдов. Показ слайдов.	3	1	2	15.10 18.10	
8	1.8	Дополнительные возможности. Оформление.	3	1	2	22.10 25.10	
9	1.9	Запуск и откладка презентации. Способы сохранения презентации.	3	1	2	29.10 1.11	
10	1.10	Конкурс презентаций.	3		3	5.11 8.11	
<b>Раздел 2</b>							
<b><i>Мастерская PowerPoint</i></b>							
11	2.1.	Ссылки	3	1	2	12.11 15.11	
12	2.2.	Звук. Синтезаторы речи.	3	1	2	19.11 22.11	
13	2.3	Звук для оформления (фоновый, звук перехода, звук на отдельных слайдах)	3	1	2	26.11 29.11	
14	2.4	Разные варианты вставки и настройки звука.	3	1	2	3.12 6.12	
15	2.5	Применение звука в играх, заданиях, квестах и т.д.	3		3	10.12 13.12	
16	2.6	Видео. Варианты вставки и настройки.	3	1	2	17.12 20.12	
17-18	2.7	Варианты заданий:	6	2	4	24.12 27.12	



		игральный кубик, спиннер, таймер				7.01 10.01	
19	2.8	Анимация, триггеры	3	1	2	14.01 17.01	
20-22	2.9	Интерактивные задания: мемори, тесты, шкала времени, филворд, фонарь и другие	9	3	6	21.01 24.01 28.01 31.01 4.02 7.02	
23-25	2.10	Шаблоны с макросами. Основные моменты. Варианты заданий.	9	3	6	11.02 14.02 18.02 21.02 25.02 28.02	
26	2.11	Интерактивные задания на соотнесение.	3	1	2	4.03 7.03	
<b>Раздел 3</b> <b>Создание интерактивных квестов в PowerPoint</b>							
27	3.1	Игра-квест. Знакомство.	3	3		11.03 14.03	
28	3.2	Подготовка к созданию квеста.	3	1	2	18.03 21.03	
29	3.3	Начало создания квеста.	3		3	25.03 28.03	
30-31	3.4	Основные задания в квесте.	6		6	1.04 4.04 8.04 11.04	
32	3.5	Настройки и использование квестов.	3		3	15.04 18.04	
33-34	5.5	Защита проектов «Интерактивная игра»	6		6	22.04 25.04 29.04 6.05	
<b>Обобщение изученного</b>							
35	5.6	Систематизация изученного, анализ работы	3		3	13.05 16.05	
36	5.7	Итоговое занятие	3		3	20.05 23.05	
<b>ИТОГО</b>			<b>108</b>	<b>28</b>	<b>80</b>		

**Количество учебных недель – 36**

**Количество учебных дней: за год – 108, в неделю – 3**

**Продолжительность занятия** – 40 минут, перерыв между занятиями – не менее 20 минут.

**Начало учебного года** 2 сентября 2024 года, окончание – 26 мая 2025 года.

## **2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### **Материально-техническое обеспечение**

Занятия проводятся в лаборатории центра «Точка роста»

Для реализации программы необходимо:

1. Учебный кабинет центра «Точка роста»
2. Оборудование центра «Точка роста»:
  - 2.1. Электронная панель, укомплектованная выделенным каналом выхода в Интернет, необходимым программным обеспечением.
  - 2.2. Белая доска
  - 2.3 Ноутбуки для учащихся
3. Канцелярские принадлежности: ручки, тетради; файлы, папки и др.
4. Наглядный материал: мультимедийные презентации, тематические видеоматериалы, интерактивные презентации.

### **Информационное обеспечение**

<http://www.klyaksa.net/>

<http://www.uroki.net>

<https://www.intel.ru/content/www/ru/ru/homepage.html>

<http://www.legenda-dance.ru>

<http://www.myshared.ru>

<http://www.izo-school.ru>

### **Кадровое обеспечение программы**

Программу может реализовывать педагог дополнительного образования, имеющий педагогическое образование по предмету, обладающий профессиональными компетенциями учителя математики, прошедший курсы повышения квалификации по работе с оборудованием центров «Точка роста» естественно-научной и технологической направленностей.

## **2.3 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ**

Для отслеживания результативности образовательного процесса по программе используются следующие виды контроля:

- предварительный контроль (проверка знаний учащихся на начальном этапе освоения программы) - собеседование;
- текущий контроль (в течение всего срока реализации программы);
- итоговый контроль (заключительная проверка знаний, умений, навыков по итогам реализации программы).

Реализация программы предусматривает следующие формы промежуточной и итоговой аттестации:

- выполнение творческих работ; создание презентаций и видеороликов.
- индивидуальный письменный и устный опрос, фронтальный опрос;
- конкурсы;
- презентация и защита индивидуальных проектов и творческих работ;

- Также к формам аттестации могут относиться:
- участие обучающихся в конкурсах, олимпиадах и конференциях разных уровней.

## 2.4 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Формы отслеживания и фиксации предъявления образовательных результатов учащихся могут быть представлены в виде: грамот, дипломов, сертификатов, портфолио учащихся, отчетных выставок.

## 2.5 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Для организации и осуществления учебных действий по данной образовательной программе используются разнообразные формы, методы, технологии, выбор которых определяется целями и задачами каждого конкретного занятия, и его содержанием

Форма обучения	очно-заочная;
Формы организации образовательного процесса	индивидуальная, групповая
Форма проведения учебного занятия	традиционная, мастер-класс, творческая мастерская, самостоятельная работа, работа в рамках проекта, защита проекта, «мозговой штурм», игра, конкурс, презентация, консультация
Форма подведения итогов, контроля	опрос, викторина, тест, конкурс на лучшую работу, рефлексия содержания учебного материала, рефлексия деятельности на занятии, презентация творческой работы, защита проекта, выставка;
Педагогические технологии	игровые технологии, технология сотрудничества, технология обучения в сотрудничестве, технология дифференцированного обучения, информационные технологии, технология формирования критического мышления, здоровьесберегающие технологии, технология исследовательского обучения, технология развивающего обучения;
Методы обучения	словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, поисковый, исследовательский, проектный, самостоятельная работа (в том числе под руководством педагога, с дозированной помощью педагога);
Методы формирования ключевых компетенций	<b>критическое мышление:</b> анализ учебной информации; обсуждение предложений, в том числе поступивших в результате проведения «мозгового штурма», работа в рамках проектной деятельности, рефлексия содержания учебного материала и деятельности на занятии, анализ недостатков и достоинств творческих работ; <b>креативность:</b> создание проблемных ситуаций, «мозговой штурм», работа в рамках творческих, исследовательских тренинги и упражнения на развитие

	<p>креативных навыков, импровизация и т.д;  <b>коммуникативные навыки:</b> выступление в качестве оппонентов на защите работ, проектов, обсуждение предложений, рефлексия содержания учебного материала и деятельности на занятии;</p> <p><b>умение работать в команде (координация, кооперация):</b> участие в составе команды в играх, конкурсах, тренинги и упражнения на формирование навыка работы в команде;</p>
--	--

## 2.6 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Список литературы для педагога:

1. Ламберт Д. Microsoft PowerPoint 2016. Русская версия. Серия Шаг за шагом. / Джоан Ламберт. - М.: ЭКОМ Паблишерз, 2018. - 498 с.
2. Алексей Каптерев Мастерство презентаций/ А. Каптерев - Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 336 с.
3. Лазарев, Дмитрий Презентация: Лучше один раз увидеть! / Дмитрий Лазарев. - М.: Альпина Паблишер, 2015. - 142 с.
4. 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.

### Список электронных ресурсов для обучающихся:

<http://www.klyaksa.net/>  
<http://www.uroki.net>  
<https://www.intel.ru/content/www/ru/ru/homepage.html>  
<http://www.legenda-dance.ru>  
<http://www.myshared.ru>  
<http://www.izo-school.ru>