

**Робота
гуртка
“Користувач
ПК 3**



Станція ЮНИХ ТЕХНІКІВ



вул. Садова, 3

Керівник гуртка

Нікуліна

Надія

Олександрівна



знайти найбільш оптимальні для гуртківців технології пізнання теоретичної бази знань з основ інформатики та здобуття ними практичних навичок використання засобів сучасних комп'ютерних технологій у повсякденній практиці.

Завдання керівника гуртка:

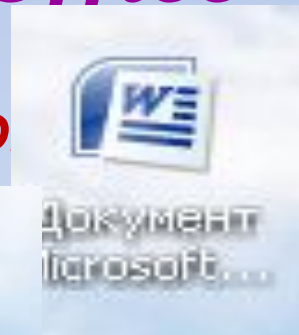
виробити в гуртківців практичні навички роботи з пристроями введення, виведення інформації, редактором текстів *Word*, графічними редакторами, електронними таблицями *Excel*, програмою презентацій *Power Point*, розвинути творчі здібності і нахили дитини в процесі ігрової діяльності, що направлена на розвиток пізнавальної активності, виникненню



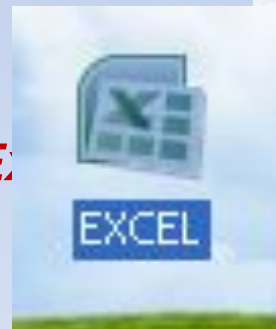
У зв'язку з популяризацією комп'ютерних технологій, стимулювання творчого, інтелектуального самовдосконалення, розвитку логічного мислення у дітей та юнацтва, виникає потреба в удосконаленні програм

Microsoft Office

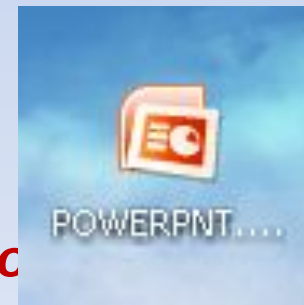
текстового редактора Word



електронних таблиць Excel



програми презентацій - Power Point



ВИКОРИСТАННЯ РІЗНОМАНІТНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ ТА ВИХОВАННЯ НА ГУРТКУ

Пасивна модель навчання

- лекція, читання, пояснення, демонстрація матеріалу

Активна модель навчання

- самотійна робота

Інтерактивна модель навчання

- Методи, що використовуються для введення в тему заняття та активізації роботи учнів
- Методи розробки та поглиблення нового змісту навчання
- Методи контролю мети навчання та завершення навчальної теми, заняття.



Метод гри на гуртку:

- Заняття – гра*
- Заняття “конкурс - гра”*
- Відкрите заняття*
- з елементами гри*
- Підсумкове заняття*
- з елементами гри*



Заняття - гра

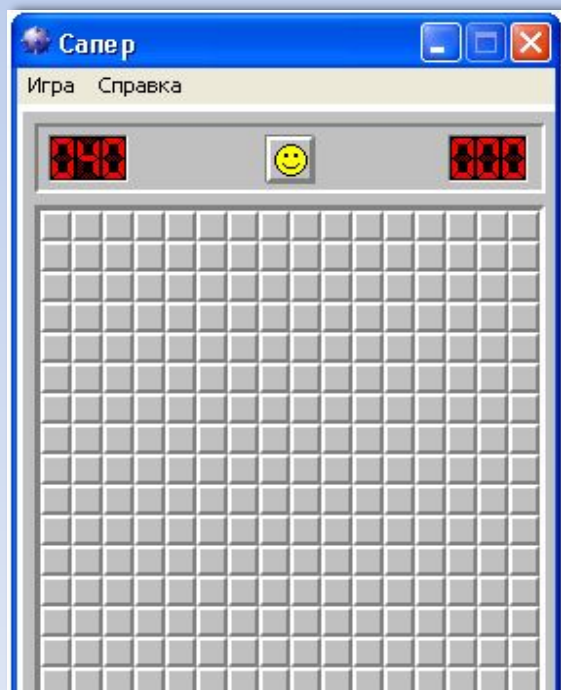
Гра – є основним видом діяльності дитини, найважливішим засобом у вихованні особливо дітей молодшого та середнього шкільного віку. У грі формуються майже всі особливості і можливості особистості дитини. У грі виробляються спритність, допитливість, зацікавленість, ініціативність, творчість, вміння працювати в команді, а



Заняття конкурс - гра

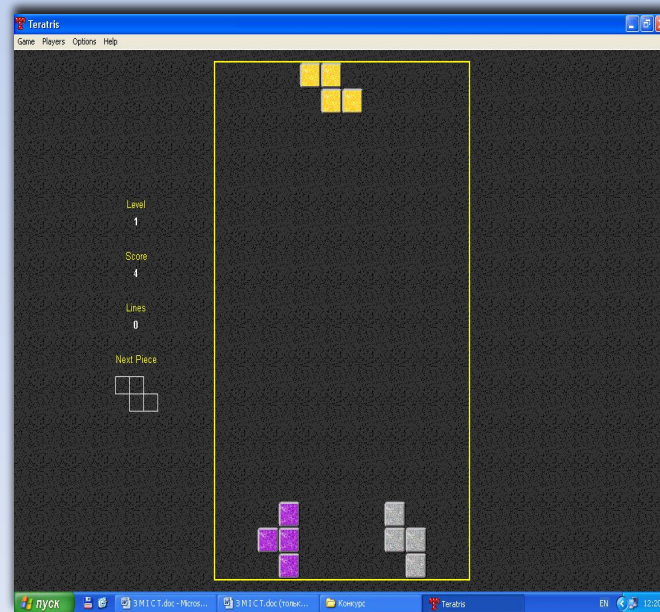
ЛОГІЧНА ГРА «САПЕР»

Мета гри – розмінувати мінне поле якнайшвидше і при цьому не підірватися на мінах



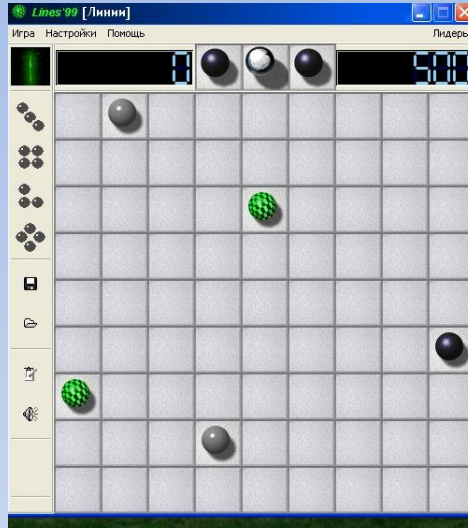
ЛОГІЧНА ГРА «TERATRIS»

Мета гри – набрати максимальне число очок, які нараховуються при знищенні кожного слою ігрового поля.



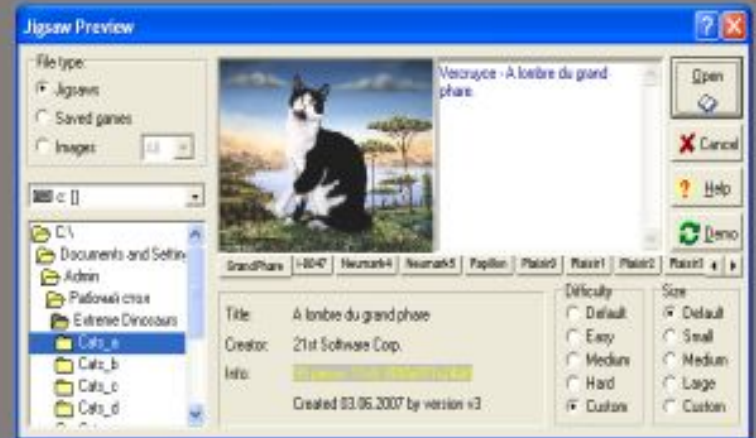
ЛОГІЧНА ГРА « LINES »

Мета гри – набрати максимальне число очок які нараховуються при знищенні п'яти шарів, що розташовані за вказаною командою (погоризонталі, повертикалі) або чотирьох шарів, що розташовані за вказаною командою (квадратом, ромбом), а також трьох шарів, які потрібно розташувати кутом



ЛОГІЧНА ГРА “ПАЗЛИ”

Мета гри – за допомогою пазлів на який розбитий відповідний малюнок, скласти його зображення.



ВІДКРИТЕ ЗАНЯТТЯ З ЕЛЕМЕНТАМИ ГРИ



ПІДСУМКОВЕ ЗАНЯТТЯ З ЕЛЕМЕНТАМИ ГРИ



УЧАСТЬ ГУРТКІВЦІВ В ОБЛАСНИХ КОНКУРСАХ

Конкурс на кращого знавця логічних ігрових програм



Конкурс з інформаційних технологій “Користувач ПК”



Переможець конкурсу з інформаційних технологій
Касянчук Андрій

I місце в номінації рограми POWER POINT

**УЧАСНИКИ ВСЕУНРАЇНСЬКОГО
КОНКУРСУ – ЗАХИСТУ
НАКОВО – ДОСЛІДНИЦЬКИХ РОБІТ
УЧНІВ – ЧЛЕНІВ МАЛОЇ АКАДЕМІЇ НАУК
УКРАЇНИ**



Зозуляк Владислава
***Тема роботи : “Створення
мультиплікаційної анімації в
програмі Adob Flesh CS5”***



Бруй Костянтин
***Тема роботи: “Розробка програмного
забезпечення для імітаційного
моделювання систем масового
обслуговування на прикладі автомийки”***



“Щоб бути хорошим педагогом, необхідно любити те чому навчаєш і тих, кого навчаєш ”

НАШІ ДОСЯГНЕННЯ

ПЕРЕМОЖЦІ КОНКУРСУ

КРАЩИЙ ЗНАВЕЦЬ ЛОГІЧНИХ ІГРОВИХ ПРОГРАМ



Савицький Костянтин

Іванов Денис



Переможець конкурсу з інформаційних технологій *Касянчук Андрій*

I місце в номінації рограми POWER POINT

