

**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:**

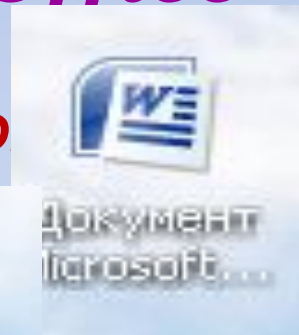
виробити в гуртківців практичні навички роботи з пристроями введення, виведення інформації, редактором текстів *Word*, графічними редакторами, електронними таблицями *Excel*, програмою презентацій *Power Point*, розвинути творчі здібності і нахили дитини в процесі ігрової діяльності, що направлена на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



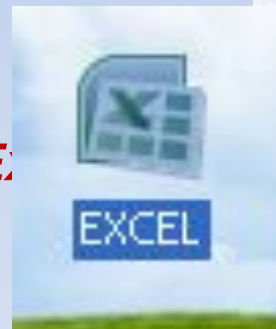
**У зв'язку з популяризацією комп'ютерних технологій, стимулювання творчого, інтелектуального самовдосконалення, розвитку логічного мислення у дітей та юнацтва, виникає потреба в удосконаленні програм**

## **Microsoft Office**

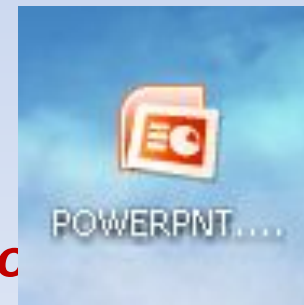
**текстового редактора Word**



**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*

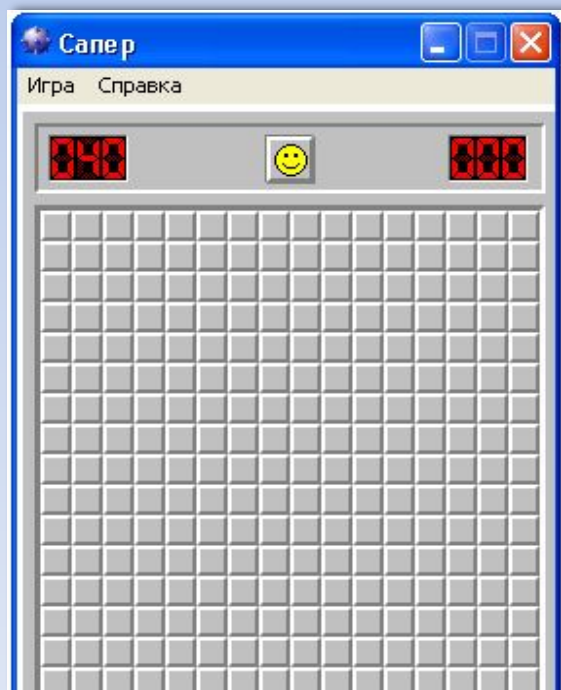




# Заняття конкурс - гра

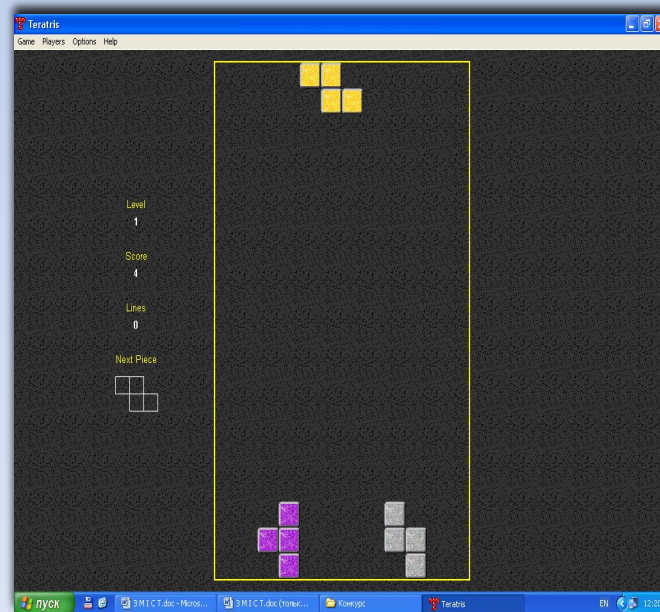
## ЛОГІЧНА ГРА «САПЕР»

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



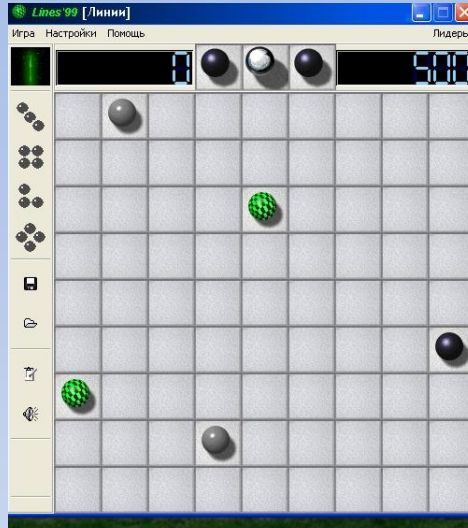
## ЛОГІЧНА ГРА «TERATRIS»

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



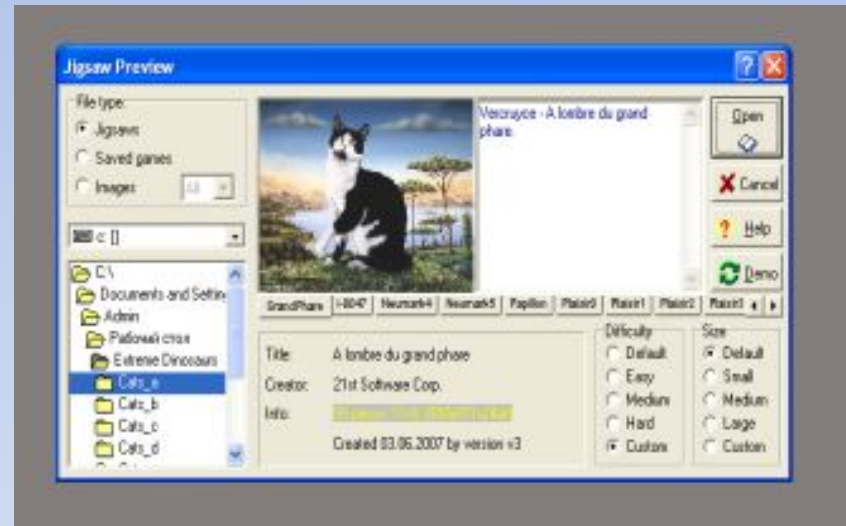
## ЛОГІЧНА ГРА « LINES »

**Мета гри** – набрати максимальне число очок які нараховуються при знищенні п'яти шарів, що розташовані за вказаною командою ( погоризонт - талі, 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**



