

Рассмотрено
на педагогическом совете
МБОУ «Боевая СОШ»
Протокол № _____ от _____ 2024г.

Утверждаю
Директор МБОУ «Боевая СОШ»
_____ Т. Б. Сушко
Приказ № 63
от 28 августа 2024 г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 64D83EEE1C9AC49A5FFD7EBA8C09665B
Владелец: Сушко Татьяна Борисовна
Действителен с 15.05.2024 до 08.08.2025

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
**«Основы компьютерной
грамотности»**

Направленность: техническая

Целевая аудитория: 11-13 лет

Сроки реализации программы: 1 год; количество часов: 68

Составитель:
Брагина Наталья Васильевна,
педагог дополнительного образования

п. Боевой

2024 г.

1. Пояснительная записка

Программа модифицированная, за основу взят и переработан ряд программ других работников школ и педагогов дополнительного образования.

Программа «Основы компьютерной грамотности» реализует цифровую направленность. Уровень программы базовый.

Образовательная программа предназначена для детей от 11 до 13 лет.

Количество детей в группе до 10 человек.

Состав групп постоянный. Принцип набора – свободный. Специального отбора не проводится.

Программа рассчитана на 1 год обучения. Режим занятий: 2 часа в неделю.

XXI век – эпоха информационного общества. Необходимость новых знаний, информационной грамотности, умения самостоятельно получать знания способствовала возникновению нового вида образования – инновационного, в котором информационные технологии призваны сыграть системообразующую, интегрирующую роль.

В Концепции модернизации российского образования поставлена важная задача: подготовить подрастающее поколение к жизни в быстро меняющемся информационном обществе. Ключевую роль в решении этих задач играет владение современным человеком информационно-коммуникационными технологиями.

Курс компьютерного кружка в школе вносит значимый вклад в формирование информационного компонента общеучебных умений и навыков, выработка которых является одним из приоритетов общего образования. Знания, умения и навыки, полученные учащимися на занятиях компьютерного кружка по данной программе, необходимы учащимся для продолжения образования и последующего освоения базового курса информатики и ИКТ.

Особенностью данной программы является то, что она знакомит школьников с прикладными компьютерными программами и основами программирования, где большое количество часов отводится на практическую (проектную) деятельность.

Программа значительно расширяет возможности формирования универсальных учебных и предметных навыков.

Цель программы:

развитие интеллектуальных и творческих способностей детей через обучение начальным знаниям в области информатики, элементарным навыкам работы на ПК, развитие логического и алгоритмического мышления.

Задачи:

- освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создание проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;
- расширение спектра умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов);

создание условий для овладения способами и методами освоения новых инструментальных средств, формирования умений и навыков самостоятельной работы; формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;

Актуальность программы заключается в необходимости освоения детьми передовых способов восприятия информации, благодаря которым они не только смогут существенно расширить свой кругозор, заняться самообразованием, но и стать конкурентоспособными на рынке труда, своевременно приспосабливаться к непрерывно меняющимся условиям современного мира.

Какую бы специальность они впоследствии ни выбрали, полученные знания пригодятся в жизни.

Новизна программы заключается в том, что она не только дополняет знания и расширяет круг практических навыков обучающихся в области информатики, но предусматривает индивидуальное творчество в наиболее интересных и полезных направлениях: работа в текстовом редакторе Word, в графическом редакторе Paint, в программах PowerPoint и Publisher.

Педагогическая целесообразность реализации настоящей программы в её ориентировании на практические умения, которым в школе уделяется недостаточно внимания. Программа позволяет приобрести устойчивые навыки работы на персональном компьютере, обеспечивает развитие внимания, памяти, мышления, познавательного интереса у детей.

Предназначение данной программы состоит в том, чтобы показать детям, что сегодня работать с компьютером, а не только играть, может практически любой человек.

Программа направлена на развитие познавательной и творческой активности обучающихся, на формирование таких качеств мышления, как гибкость и критичность

Программа построена на принципах:

- доступности - при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого - к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

- наглядности - на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы, мультимедийные презентации.

- сознательности и активности - для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

Особенность данной программы заключается в том, что зачастую программы «Paint», «PowerPoint» направлены на обучение средних и старших школьников, а данная программа рассчитана на работу и с младшими школьниками.

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия проводятся два раза в неделю, продолжительностью один академический час и состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий используются 4 формы работы:

- *демонстрационная*, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- *фронтальная*, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- *индивидуальная*, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.
- *групповая* - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению заданий. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание так называемых мини-групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Планируемые результаты работы по программе

Предметные результаты:

По окончании курса обучения воспитанники должны

Знать:

- возможности текстового редактора Word: приемы редактирования, форматирования, способы управления параметрами, методы создания графических объектов, способы встраивания объектов;
- назначение и возможности графического редактора Paint, основные понятия, используемые при работе с графическими редакторами;
- назначение и работу программ Publisher, PowerPoint, основные понятия, используемые при работе, возможности.

Уметь:

- работать с программами Word, Paint, PowerPoint, Publisher;
- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- составлять и защищать творческие мини-проекты;

Личностные результаты:

У обучающихся будут сформированы:

- культура взаимодействия с другими людьми в условиях информационного общества;
- ответственное отношение к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;
- самостоятельность в обучении.

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия

Дети научатся:

- определять и формулировать цель деятельности на занятии, формулировать учебные задачи;
- работать по предложенному плану, инструкции;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей деятельности;
- совместно с педагогом давать оценку своей деятельности на занятии.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающиеся научатся:

- грамотно выражать собственные мысли;
- высказывать свою позицию и аргументировать её;
- договариваться с окружающими, приходить к единому мнению, находить компромисс.

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающиеся научатся:

- работать с разнообразными информационными источниками, перерабатывать информацию;
- осуществлять мыслительные операции: сравнение, синтез, обобщение, классификация;
- преобразовывать, анализировать информацию при выполнении упражнений на компьютере и при выполнении компьютерных проектов;
- устанавливать причинно-следственные связи.

2. Учебно- тематический план

№ п/п	Название разделов и тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие. Техника безопасности при работе за компьютером. Входной контроль знаний.	1	1	
Раздел 1. Знакомство с компьютером (1 ч)				
1.1	Устройство компьютера. Окна, ярлыки. Программы	1	1	
Раздел 2. Изучение возможностей текстового редактора Microsoft Word (13 часов)				
2.1	Текстовый редактор Microsoft Word	2	0,5	1,5
2.2	Редактирование и форматирование документа	2	0,5	1,5
2.3	Создание таблиц	2	0,5	1,5
2.4	Редактирование таблиц	2	0,5	1,5
2.5	Создание комбинированного документа	2	0,5	1,5
2.6	Создание рисунка	2	0,5	1,5
2.4	Итоговая работа по теме текстовый редактор Microsoft Word	1		1
Раздел 3. Изучение возможностей графического редактора Paint (12 часов)				
3.1	Графический редактор Paint. Понятие компьютерной графики. Панель инструментов и приемы работы с инструментами, палитра.	1	1	
3.2	Выделение и удаление фрагментов	1		1
3.3	Перемещение и преобразование фрагментов	2		2
3.4	Создание своего рисунка при помощи конструирования графических объектов	2		2
3.5	Создание надписей	1		1
3.6	Создание рисунка при помощи копирования фрагментов	2		2
3.7	Раскрашивание готовых образцов рисунков при помощи инструментов: «Кисть», «Распылитель», «Ластик»	1		1

3.8	Создание Новогодней открытки. Итоговая работа по программе Paint	2		2
Раздел 4. Изучение возможностей программы Publisher (20 часов)				
4.1	Знакомство с программой Publisher. Возможности программы. Интерфейс Publisher. Использование каталога Microsoft Publisher.	1	1	
4.2	Создание, форматирование страниц.	1	0,5	0,5
4.3	Публикации. Вставка страницы. Копирование, вставка текстов и картинок из других источников. Использование автозамещения текста. Связывание текстовых рамок.	1	0,5	0,5
4.4	Вставка графических объектов из файлов и библиотеки макетов. Группировка. Привязка. Работа с несколькими объектами. Форматирование объектов.	2	0,5	1,5
4.5	Палитра цветов. Параметры страницы. Изменение, создание колонтитулы. Зеркальные колонтитулы.	1	0,5	0,5
4.6	Создание открыток к праздникам, юбилеям.	2		2
4.7	Создание визиток.	1		1
4.8	Создание календарей на месяц, год.	2		2
4.9	Создание тематических публикаций («Дорога и дети», «Зимние игры», «Мой друг», «Праздники», «Красная книга», «Роботы» и др.	3		3
4.10	Создание буклетов.	3		3
4.11	Итоговая работа по программе Publisher. Создание и защита индивидуального проекта.	3		3
Раздел 5. Изучение возможностей программы PowerPoint (20 часов)				
5.1	Знакомство с основными понятиями и инструментами PowerPoint. Алгоритм создания презентации.	1	1	
5.2	Приемы создания и оформления презентаций.	4	1	3
5.3	Создание презентации «Времена года» в программе Microsoft Power Point	5		5
5.4	Создание презентации с элементами анимации «Животные» в программе PowerPoint	5		5
5.5	Итоговая работа по программе PowerPoint. Создание и защита тематической презентации	5		5
	Итоговая аттестация/ защита индивидуальных проектов	1		1
	Всего	68	11	57

3. Содержание программы

Вводное занятие (1 час)

Теория: Правила поведения и ТБ в кабинете. Входной контроль знаний

Раздел 1. Знакомство с компьютером (1 час)

Устройство компьютера. Окна программы, ярлыки, пиктограммы. Прикладные программы

Теория: Познакомить обучающихся с правилами техники безопасности при работе на компьютере, с квалификацией существующих устройств компьютера, их назначением и применением, устройство ввода и вывода информации. Основные объекты и понятия операционной системы «Windows» (рабочий стол, ярлыки, пиктограммы)

Практика: игра «Найди ярлык», загадки, кроссворд, игра «Найди основные устройства компьютера»

Раздел 2. Изучение возможностей текстового редактора Microsoft Word (13 часов)

Теория: Знакомство с интерфейсом текстового редактора «Microsoft Word», с устройством клавиатуры.

Практика: Набор текста. Способы выделения текста при помощи мыши и клавиатуры. Редактирование и форматирование текста: изменение межзнакового интервала, табуляция, применение специальных эффектов, установка межстрочного интервала и др. Создание и форматирование объектов. Копирование объектов и изменение их взаимного расположения. Создание и редактирование таблиц (построение стандартной таблицы, рисование таблицы, создание сложной таблицы, ввод данных в таблицу, добавление и удаление строк, столбцов, объединение ячеек в таблице). Вставка таблицы в документ. Добавление текста. Изменение размеров таблицы. Выравнивание текста в ячейках. Разбиение ячеек. Выравнивание текста в ячейках. Размещение текста и графики в таблице. Создание рисунка средствами Microsoft Word.

Раздел 3. Изучение возможностей графического редактора Paint (12 часов)

Теория: Понятие компьютерной графики. Компьютерная графика (векторная, растровая). Инструменты рисования. Настройка инструментов.

Практика: Освоение режимов работы графического редактора. Раскрашивание готовых образцов рисунков. Создание своего рисунка. Создание Новогодней открытки.

Раздел 4. Изучение возможностей программы Publisher (20 часов)

Теория: Знакомство с программой Publisher. Возможности программы.

Практика: Интерфейс Publisher. Использование каталога Microsoft Publisher. Создание пустой страницы. Использование элементов панелей управления линейки и направляющие линейки. Настройка границ. Создание, изменение размера и положения текстового поля. Форматирование абзаца, использование выравнивания. Форматирование символов и слов. Публикации. Вставка страницы. Копирование, вставка текстов и картинок из других источников. Использование автозамещения текста. Связывание текстовых рамок. Использование автоматического преобразования. Размещение текста в имеющемся поле. Параметры печати. Вставка графических объектов из файлов и библиотеки макетов. Группировка. Привязка. Работа с несколькими объектами. Форматирование объектов. Палитра цветов. Параметры страницы. Изменение, создание колонтитулы. Зеркальные колонтитулы. Создание открыток к праздникам, юбилеям. Создание визиток. Создание календарей на месяц, год. Создание тематических публикаций («Дорога и дети», «Зимние игры», «Мой друг», «Праздники», «Красная книга», «Роботы» и др. Создание буклетов.

Раздел 5. Изучение возможностей программы PowerPoint (20 часов)

Теория: Понятие презентации. Знакомство с программой PowerPoint. Алгоритм создания презентации.

Основные инструменты для подготовки и показа презентаций. Приемы создания и оформления презентаций. Знакомство с элементами анимации.

Практика: Создание простой презентации на основе шаблона. Создание индивидуальных слайдов, презентаций, защита презентаций. Создание презентаций на тему «Животные», «Времена года». Итоговая аттестация/ защита индивидуальных проектов.

4. Контрольно- оценочные средства

Для подведения итогов по результатам освоения материала по пройденным темам используется входной, текущий и итоговый контроль. Контроль проходит посредством практических занятий по каждой теме.

Виды контроля	Содержание	Методы
Входной контроль	Уровень первоначальных знаний по компьютерным технологиям	Тестирование, анкетирование, наблюдение
	Сформированность общеучебных умений	анкетирование, наблюдение
Освоение учебного материала по темам раздела		
Текущий контроль	Устройство ПК, Word, Paint, Power Point	Выполнение заданий, создание и защита мини проектов

	Оценка самостоятельности, возможностей, умения спланировать работу, способность к самоконтролю.	Наблюдение
Итоговый контроль	Контроль выполнения поставленных задач	Зачетные работы, защита творческих проектов, тестирование

5. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение	Информационно-образовательные ресурсы	Учебно-методическое обеспечение	Кадровое обеспечение
Кабинет цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста», оборудованный 10 персональными компьютерами с доступом к сети Интернет; интерактивный комплекс;	<ol style="list-style-type: none"> https://interneturok.ru/subject/informatika/class/5 https://informatikagmk.uz.ru/14LD/pr7_buklet_b_juddetn_1.pdf https://infolesson.kz/prakticheskaya_rabota_sozdanie_kompyuternyh_publicaciy-348141.htm https://nsportal.ru/npo-spo/informatika-i-vychislitel'naya-tekhnika/library/2019/03/12/prakticheskaya-rabota-po https://dist.berpt.ru/pluginfile.php/31421/mod_resource/content/0/Задание%20Publisher%20%28Только%20Практическая%202.pdf https://stlad.narod.ru/dist_obuch/sitnikova/PowerPoint/prakticheskaja_rabota.pdf https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2012/04/05/prakticheskie-zadaniya-po-rabote-s-power-point 	Мультимедийные презентации; контрольно-оценочные средства; инструкции	Педагог дополнительного образования; курсовая переподготовка (ежегодно)

6 Список литературы

1. Нормативные правовые документы:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации № 678-р от 31.03.2022)

3. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Министерства просвещения Российской Федерации № 629 от 27.07.2022);

4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".

2. Список литературы для педагогов:

1. Максимова Л. Г. Социально-культурологический подход в преподавании пропедевтического курса информатики// Информатика и образование. – М.2008. № 12 С. 25-27

2. Семакин И.Г. и др. Информатика. Базовый курс. М.: Лаборатория Базовых Знаний,2006

3. Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1999. - с.336.

3.Список литературы для обучающихся и родителей:

1. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 1996.

2. Гейн А.Г., Сенокосов А.И. Справочник по информатике для школьников. - Екатеринбург: «У-Фактория», 2010.

3. Информатика. 5-6 класс. Начальный курс. /Под ред. Н.В. Макаровой. - СПб.: Питер.

4.Электронно- образовательные ресурсы:

<https://interneturok.ru/subject/informatika/class/5> Информатика- электронный курс (тесты, видеоуроки, дополнительные материалы)

Инструкция «Инструменты программы Paint»

Запуск программы Paint

1. Щелкнуть левой клавишей мыши (ЛКМ) по кнопке *Пуск*;
2. В *Главном меню* выбрать команду *Программы*;
3. В появившемся подменю выбрать команду *Стандартные*;
4. В следующем подменю выбрать команду *Графический редактор Paint*.

Набор инструментов

Рассмотрим отдельно панель инструментов (рис. 1).



Рис. 1. Панель инструментов

В программе Paint существует 16 различных инструментов.

Палитра

При запуске программы по умолчанию устанавливается черный цвет кисти, а цвет фона – белый. Изменить установленные цвета можно при помощи *Палитры цветов* (рис. 2). Здесь можно выбрать 2 цвета: цвет, которым мы рисуем (рис. 2 – 1), и дополнительный цвет – цвет фона (рис. 2 – 2).



Рис. 2. Палитра цветов

Чтобы выбрать цвет, которым вы хотите рисовать, установите указатель мыши на квадратик с нужным цветом в палитре и щелкните ЛКМ. Для выбора дополнительного цвета – ПКМ.

Инструмент Кисть (рис. 3 – 1) предназначена для рисования произвольных линий. При этом можно выбрать подходящую форму кисти (рис. 3 – 2).



Рис. 3. Инструмент Кисть

Заливка (рис. 4) заполняет замкнутые контуры цветом изображения или цветом фона.



Рис. 4. Инструмент Заливка

Ластик (рис. 5) предназначен для стирания отдельных частей рисунка. Выбор цвета ластика осуществляется с помощью ПКМ в палитре цветов. Ластиком также можно рисовать (как кистью).



Рис. 5. Инструмент Ластик

Выбор цвета (рис. 6) изменяет цвет изображения или цвет фона на цвет любой точки рисунка.



Рис. 6. Инструмент Выбор цвета

Карандаш (рис. 7) служит для рисования произвольной линии.



Рис. 7. Инструмент Карандаш

Распылитель (рис. 8 – 1) позволяет добиваться эффекта пульверизатора. Можно выбрать ЛКМ вид распыления (рис. 8 – 2).



Выделение произвольной области (рис. 11) служит для выбора фрагмента рисунка неправильной формы.



Рис. 11 Инструмент Выделение произвольной области

и рисунка.
е (рис. 9 –



Рис. 9. Инструмент Лупа

Выделение (рис. 10) служит для выбора прямоугольного фрагмента рисунка.



Рис. 10. Инструмент Выделение

Инструкция «Рисование различных фигур в Paint

На вкладке Главная в группе Фигуры щелкните готовую фигуру: Линия;

— Кривая;

— Овал;

— Прямоугольник и скругленный прямоугольник;

— Треугольник и прямоугольный треугольник;

— Ромб;

— Пятиугольник;

— Шестиугольник;

— Стрелки (стрелка вправо, стрелка влево, стрелка вверх, стрелка вниз);

— Звезды (четырёхугольная, пятиугольная, шестиугольная);

— Сноски (закругленная прямоугольная сноска, овальная сноска, сноска-облако);

— Сердце;

— Молния.

Чтобы нарисовать фигуру, перетащите.

Чтобы нарисовать равностороннюю фигуру, удерживайте клавишу Shift при перетаскивании указателя.

Когда фигура выбрана, можно изменить ее вид, выполнив одно или несколько следующих действий:

- Чтобы изменить стиль линии, в группе Фигуры щелкните Контур и выберите стиль линии.

- Если фигуре не нужен контур, щелкните Контур и выберите Без контура.

- Чтобы изменить размер контура, щелкните Размер и выберите размер линии (толщину).

- В группе Цвета нажмите Цвет 1 и выберите цвет контура.

- В группе Цвета нажмите Цвет 2 и выберите цвет для заливки фигуры.

- Чтобы изменить стиль заливки, в группе Фигуры щелкните Заливка и выберите стиль заливки.

- Если фигуре не нужна заливка, щелкните Заливка и выберите Без заливки.

Инструкция «Как создать презентацию в PowerPoint»

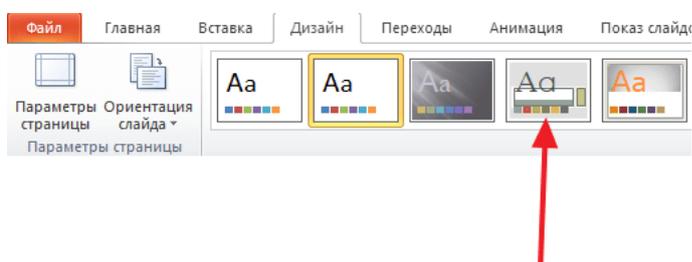
1. Запускаем PowerPoint

Запустить программу PowerPoint. Это можно сделать с помощью ярлыка на рабочем столе.

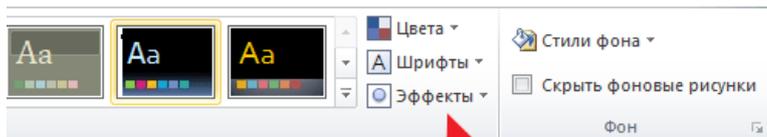
Если же на вашем рабочем столе нет ярлыка PowerPoint, то откройте меню «Пуск» и введите в поиск «PowerPoint».

2. Выбираем дизайн презентации

На вкладке «Дизайн» выберите один из доступных вариантов



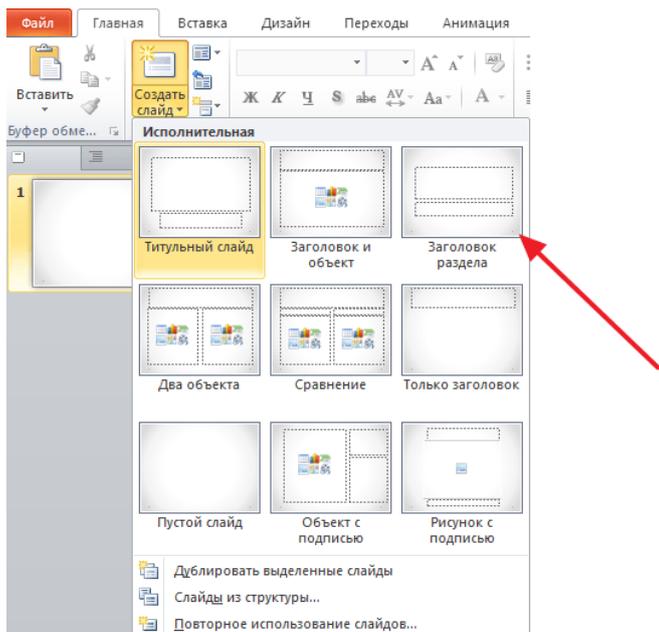
Справа от списка готовых дизайнов, есть кнопки «Цвета», «Шрифты», «Эффекты» и «Стили фона». С помощью этих кнопок вы можете изменить цвет и шрифт текста, цвет фона презентации, а также добавить дополнительные эффекты.



3. Создание слайдов

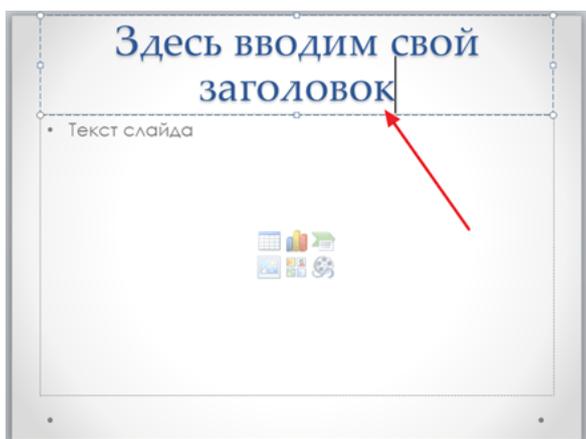
После выбора дизайна, можно начинать создавать слайды будущей презентации. Делается это

при помощи кнопки «Создать слайд», которая находится на вкладке «Главная». Нажмите на стрелку вниз, под кнопкой «Создать слайд», так чтобы открылось меню с доступными слайдами. В открывшемся меню вы увидите слайды нескольких типов. Это «Титульный слайд, слайд «Заголовок и объект», слайд «Заголовок раздела», слайд «Два объекта» и т.д. Выберите подходящий вам тип слайда и кликните по нему мышкой.

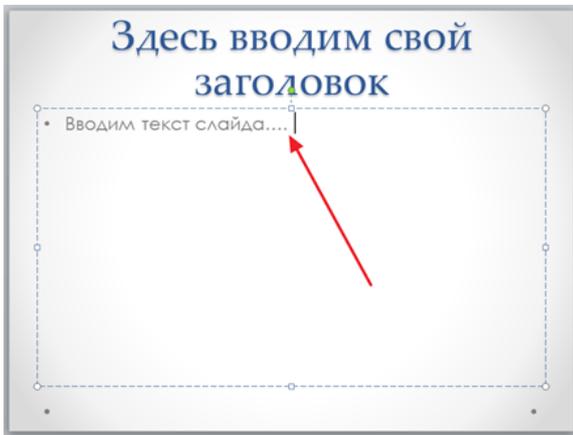


4. Заполнение созданных слайдов

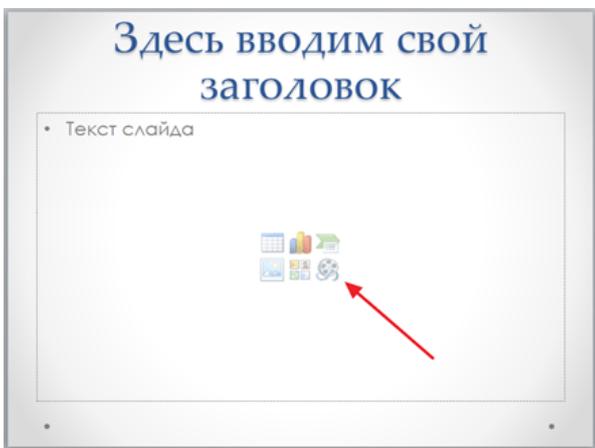
Изменим заголовок слайда, для этого кликаем два раза мышкой по надписи «Заголовок слайда» и вводим другой текст.



После того, как заголовок введен, можно заполнять пустое поле под заголовком, если под заголовком должен быть текст, то кликаем по пустому полю и вводим нужный текст.



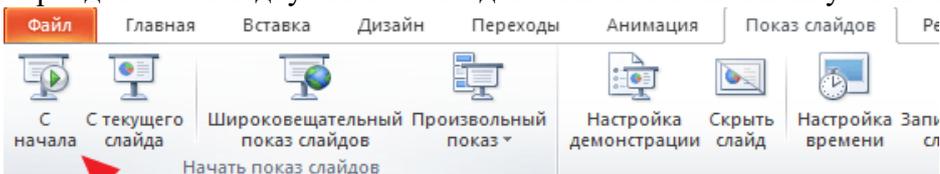
Если же под заголовком должна быть какая-то другая информация, то для этого нужно воспользоваться кнопками, которые находятся посередине этого поля. Здесь доступно шесть кнопок для вставки таблиц, диаграмм, рисунков SmartArt, фотографий, картинок из библиотеки PowerPoint и видео.



Для того чтобы добавить еще один слайд вернитесь на вкладку «Главная», нажмите на кнопку «Создать слайд» и добавьте в презентацию еще один слайд. После этого можно будет заполнить информацией еще один слайд. Повторяйте эту процедуру пока презентация не будет готова.

5. Предварительный просмотр презентации

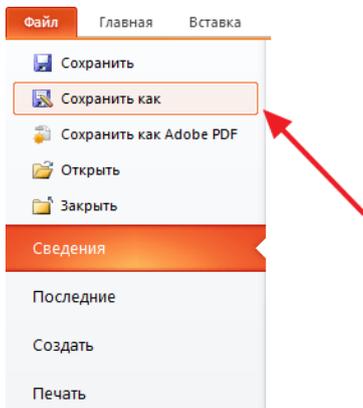
Перейдите на вкладку «Показ слайдов» и нажмите на кнопку «С начала».



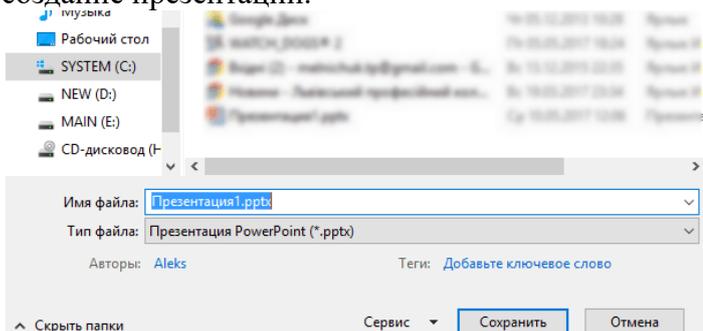
Если нажать на кнопку «С текущего слайда», то воспроизведение презентации начнется не с начала, а с того кадра, на котором вы остановились при работе с презентацией.

6. Сохранение презентации

Открыть меню «Файл» и выбрать вариант «Сохранить как».



В открывшемся окне выбрать папку и нажать на кнопку «Сохранить». Вы получите файл презентации PowerPoint в формате PPTX, который потом можно будет открыть и продолжить создание презентации.



Если ваша презентация уже готова к показу, то ее нужно сохранить в другом формате. В меню «Файл – Сохранить как» перед сохранением презентации изменить формат на «Демонстрация PowerPoint».

После такого сохранения вы получите файл в формате PPSX. Преимуществом данного формата является то, что презентация начинает воспроизводиться сразу после его открытия, при этом интерфейс программы PowerPoint даже не появляется. Но, файлы в формате PPSX нельзя редактировать, поэтому презентацию обязательно нужно сохранять и в формате PPTX и в PPSX.

