

**Управление образования администрации Нанайского  
муниципального района**

**Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования  
«Центр внешкольной работа с. Троицкое»**

Утверждена  
педагогическим советом  
протокол от 11.12.2023г. № 2  
Директор МАУДО ЦВР  
Л.Ф.Маренко  
приказ от 11.12.2023г. № 88 -од



**Краткосрочная дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Компьютерная азбука»**

Направленность: техническая  
Срок реализации программы: 16 часов  
Возраст обучающихся: 9-12лет  
Уровень освоения: стартовый

Автор-составитель:  
А.В. Лагода педагог  
дополнительного образования

с. Троицкое  
2023г.

## **I. Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1. Пояснительная записка.**

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная азбука» разработана в соответствии:

– Федеральным законом от 29 декабря 2012 № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением правительства РФ от 31 марта 2022 года №678-р;

- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»

- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденным Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629.

- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам в муниципальных образовательных учреждениях Нанайского муниципального района Хабаровского края, утвержденном Постановлением администрации Нанайского муниципального района Хабаровского края от 17.05.2021 г. № 428;

- Положением о дополнительной общеобразовательной программе в Хабаровском крае, утвержденном приказом КГАОУ ДО РМЦ от 26.09.2019 № 383-П;

- Санитарными правилам СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденными 28.09.2020 г. № 28 (регистрационный номер 61573 от 18.12.2020 г.).

- Устава МАУДО ЦВР с. Троицкое

Изучение компьютерных программ даёт возможность заниматься самообразованием, социализирует и мотивирует на продолжение дальнейшего образования. Элементарная компьютерная грамотность пригодится каждому, кто хочет учиться, работать и общаться в современном мире.

Развитие информационных технологий сегодня идет стремительными темпами. Мультимедийные свойства компьютера в домашних, учебных, при общении других повседневных видах деятельности являются неотъемлемой частью современной информационной культуры. Поэтому, очень важно уже в младшем школьном возрасте привить ребенку интерес к новым знаниям и пониманию базового устройства программ прикладной направленности для дальнейшего применения этих знаний и умений в будущей жизнедеятельности современного человека.

Для решения данной задачи была разработана краткосрочная дополнительная краткосрочная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная азбука».

Направленность программы – техническая Данная программа научит грамотно использовать возможности компьютера в учебе и повседневной жизни

**Актуальность.** В современном мире, где информация имеет огромное значение, жизненно важно научиться правильно работать с ней и использовать различные инструменты для этой работы. Одним из этих инструментов является компьютер, который стал универсальным помощником человеку в различных сферах деятельности.

Важнейшей задачей изучения информационных технологий является развитие информационной культуры, уровень которой наряду с общей культурой, становится необходимой характеристикой грамотного и полноценного члена информационного общества XXI века.

Необходимость приобщения школьников к современным информационным технологиям обусловлена быстрыми темпами появления новых устройств и технологий, радикальными изменениями технологических средств получения и обработки информации, прежде всего в части работы с аудио- и видеоинформацией, и качественно изменившейся ситуацией в области доступа к мировым информационным ресурсам глобальной сети Internet.

Ведущая идея данной программы: привлечение к познанию основ компьютерной грамотности, что позволит учащимся младших и средних классов понять, что общение с компьютерными технологиями не сводится только к развлекательным играм, что знакомясь в дальнейшем с возможностями компьютерных программ, легче осваивать основной общеобразовательный учебный предмет средней школы - информатику, компьютерное управление и широко применять в практической деятельности полученные знания.

**Новизна.** В новых условиях общественного развития как никогда необходимы творческие личности. Поэтому одна из основных задач обучения детей в объединении «Компьютерная азбука» – ознакомить учащихся с некоторыми нестандартными возможностями офисных программ: «Word» и «PowerPoint».

**Педагогическая целесообразность.** Одним из главных видов компьютерной грамотности являются творческие игровые действия. Они представляют собой эмоциональную реакцию, активный действенный отклик на события, дающие возможность ребенку опробования себя в различных ролях, подражая избранным героям. Возникающая игровая ситуация ставит ребенка в положение участника, а не зрителя.

В целом данная краткосрочная программа направлена на обеспечение научно-технического образования детей, формирования у них начальных знаний о компьютерных технологиях. Полученные знания и умения по программе помогут учащемуся в их дальнейшем обучении. Обучение по программе позволит не только познакомиться с персональным компьютером,

но и грамотно, и эффективно использовать компьютер, расширит представления учащихся о сферах применения информационно-коммуникационных технологий. Программа дает возможность активизировать познавательную деятельность учащихся, реализовать им свои изобразительные, творческие, исследовательские способности посредством информационных технологий.

Отличительной особенностью программы является ее мобильность: техническая сложность предлагаемых заданий дифференцируется под возраст данной группы. При этом учитывается факт создания ситуации успеха по итогу выполнения задания.

Программа предназначена для детей школьного возраста 9-12 лет.

Особое место в методике обучения программы «Компьютерная азбука» уделяется познавательным и развивающим аспектам через освоение простейших графических программ, презентаций, что способствует развитию и проявлению творческой инициативы.

Образовательная программа «Компьютерная азбука» является краткосрочной, имеет ознакомительный уровень и рассчитана на 16 часов обучения в течении 4-х недель.

Режим занятий: – 2 раза в неделю по 2 часа.

Особенности организации образовательного процесса.

Формы проведения занятий – практическое выполнение заданий. Возможно применение дистанционных технологий при помощи социальных платформ,

Темы программы выстроены таким образом, чтобы в игровой форме осваивать офисные программы. Темы выстроены по принципу «от простого к сложному»: от простейших заданий в текстовом редакторе «Word» «Автофигуры», «Яркие таблицы», далее следуют в программе «PowerPoint» темы «Кто это?», «Дом», «Машинка», вставка «Smart-Art», далее комбинирование программ - «Растущий цветок» - комбинированное использование программ «Paint» и «PowerPoint»; или с добавлением усложнений в настройках анимации - «Солнце, облака и молния» в программе «PowerPoint», или в программе «PowerPoint». Темы выстроены таким образом, чтобы через смены работы в программах поддерживался интерес и творческая активность учащихся.

## **1.2. Цель и задачи.**

Цель программы – приобщение к культуре освоения информационных технологий, раскрытие творческих способностей учащихся с учетом индивидуальных особенностей.

Задачи.

Предметные задачи:

1. Научить учащихся основам работы с офисными программами Word и PowerPoint.
2. Научить соблюдению правил техники безопасности при обращении с приборами и оборудованием.

Личностные:

1. Развивать личностные способности владения компьютером, дать практические навыки, технологии и приемы работы на компьютере.
2. Содействовать развитию внимательности, пространственного мышления и воображения.

Метапредметные задачи:

1. Формировать представления о взаимосвязи компьютерных технологий и различных видов искусств.
2. Формировать мотивацию к творческо-продуктивной деятельности.

### 1.3. Учебный план.

№ п/п	Название предмета, разделы.	Количество часов			Формы работы	Формы контроля
		Всего	Теория	Практика		
1	Вводное занятие. Введение в программу. Инструктаж по ТБ. Работа с программой «Word»	2	0.5	1.5	Группа	Беседа
2.	Работа с программой «Word»	2	-	2	Очно, группа	Практическая работа, педагогическое наблюдение
3.	Работа в программе «PowerPoint».	10	2	8	Очно, группа	Практическая работа, педагогическое наблюдение
4.	Работа в программе «Paint» Итоговое занятие	2	0.5	1.5	Очно, группа	Практическая работа, педагогическое наблюдение
•	ИТОГО	16	3	13		

#### 1.3.1.Содержание программы

Содержание краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерная азбука» даст учащимся представления о возможностях компьютера, его использовании в практической деятельности. В ходе реализации краткосрочной программы, учащиеся познакомятся с офисными программами «Word» и «PowerPoint», простейшим редактором «Paint».

1. Вводное занятие. 2 час.

Теория. Введение в программу. Инструктаж по ТБ.

Практика. Работа с программой «Word».

2. Работа с программой «Word». 2 час.

Теория. В программе «Word» учащиеся освоят такие темы как: «Вставка автофигуры», «Формат автофигуры», «Копирование и перемещение

автофигуры», «Формат листа», «Колонки», «Форматирование текста», «Таблицы».

Практика. Выполнение творческих заданий в работе с разными геометрическими автофигурами, формирование на их основе несложных картинок или узоров (орнаментов). В темах «Работа с текстом и таблицами», в игровой форме ближе познакомятся с возможностями редактирования текста, таблиц и освоят «горячие» клавиши.

Форма контроля - Практическая работа, педагогическое наблюдение

3. Работа в программе «Power Point» 10 час.

Теория. В программе «PowerPoint» учащиеся познакомятся с такими возможностями программы как: «Работа с автофигурами: вставка, редакция, группировка», анимация объектов: Вход, Выделение, Пути перемещения, настройка действия, времени, формата анимации и т.д.

Практика .Создание презентаций, настройка анимации, использование вставки Smart-Art, ее настройка и возможность практического применения на школьных предметах (русский, математика, окружающий мир и т.д.).

Форма контроля - Практическая работа, педагогическое наблюдение

4. Работа в программе «Paint» 2час.

Теория. Интерфейс программы

Практика. Рисование при помощи инструментов «фигура», «линия», «заливка», «распылитель»

Форма контроля - Практическая работа, педагогическое наблюдение.  
Подведение итогов.

#### **1.4.Планируемые результаты**

##### **Предметные**

1. Учащиеся на практике закрепят основные понятия работы с текстовым редактором Word.

2. Освоят основные приемы работы в программе PowerPoint.

##### **Личностные**

1. Учащиеся овладеют основными понятиями по работе с ПК.

2. Получат возможность выполнения творческих игровых заданий.

##### **Метапредметные**

1. Сформируется понятие о связи технического и художественного направлений за счет выполнения творческих заданий;

2. Сформируются начальные навыки эффективного распределения времени.

В итоге обучения по краткосрочной дополнительной общеобразовательной программе «Компьютерная азбука» учащиеся узнают, как грамотно использовать возможности персонального компьютера, сумеют использовать его в учебе и повседневной жизни, соблюдая правила безопасного обращения с ним.

Ознакомятся с основными офисными программами в игровой форме: текстовый редактор Word, PowerPoint.

У учащихся сформируется мотивация к творческо-продуктивной деятельности средствами работы на ПК и получают доступ к последующим выполнениям творческих игровых заданий.

Приобретут и закрепят теоретические знания и практические умения в технической направленности через выполнение творческих заданий, сформируются начальные навыки эффективного распределения времени.

## II. Комплекс организационно-педагогических условий.

### 2.1. Учебный график

№ п/п	Дата	Тема занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма контроля
		Вводное занятие. Инструктаж по Т.Б. Работа с программой «Word» «Яркие таблицы»	Групповая	2	Кабинет	Практическая работа, педагогическое наблюдение
		Работа с программой «PowerPoint». Создание игровой презентации «Кто это?»	Групповая	1	Кабинет	Практическая работа, педагогическое наблюдение
		«Word». Вставка «Автофигуры». Перемещение автофигур в тексте.	Групповая	2	Кабинет	Практическая работа, педагогическое наблюдение
		Создание презентации в программе «PowerPoint». Презентация «Дом»	Групповая	2	Кабинет	Практическая работа, педагогическое наблюдение
		Работа в программе «PowerPoint». Вставка Smart-Art (список, процесс). Настройка анимации	Групповая	1	Кабинет	Практическая работа, педагогическое наблюдение
		Работа в программе «Paint». «Волшебный ковер»	Групповая	1	Кабинет	Практическая работа, педагогическое наблюдение
		Создание презентации в программе «PowerPoint». Презентация «Машинка». Создание машинки, деревьев, дороги	Групповая	1	Кабинет	Практическая работа, педагогическое наблюдение
		Создание презентации в программе «PowerPoint». Презентация «Машинка». Настройка анимации на объекты	Групповая	2	Кабинет	Практическая работа, педагогическое наблюдение
		Работа в программе «Paint». «Узор» - пересохранение рисунка.	Групповая	1	Кабинет	Практическая работа,

						педагогическое наблюдение
		Работа в программе «PowerPoint». Презентация «Живой узор» – мультимедиа с пересохраненными рисунками.	Групповая	1	Кабинет	Практическая работа, педагогическое наблюдение
		Создание презентации в программе «PowerPoint». «Солнце, облака и молния» - создание из автофигур, форматирование объектов	Групповая	2	Кабинет	Практическая работа, педагогическое наблюдение

## 2.2. Материально-техническое обеспечение

Условия реализации программы

- компьютеры по количеству учащихся;
- ярко освещенное помещение, не менее 20 кв/м;
- интерактивная доска;
- монитор или видеопроектор;
- аудио колонки.

Кадровое обеспечение:

- педагог дополнительного образования с соответствующим образованием.

Информационное обеспечение:

- ноутбук и Интернет-подключение;
- коллекция цифровых образовательных ресурсов по информатике;
- коллекция цифровых графических ресурсов.

Формы аттестации не предусмотрены. Результат работы - сохраненные работы на ПК - учащиеся демонстрируют педагогу и друг другу в конце занятия методом коллективного просмотра.

## 2.3. Методическое обеспечение программы

В процессе реализации программы, воспитательно – образовательной работы с детьми планируется использование педагогических технологий: лично – ориентированной, проблемно-поисковой, здоровьесберегающей, и других, которые будут способствовать лучшему освоению материала программы. Учащиеся научатся выражать свои мысли и идеи в выполнении заданий, доводить начатое дело до конца, реализовывать себя в творчестве, смогут воплотить свои фантазии и идеи.

Реализация проблемно-поисковой технологии, планируется через постановку определенной задачи и поиска путей ее решения, которую необходимо будет выполнить учащемуся, исходя из полученных знаний, умений и последующего анализа выполненного задания.

Здоровьесберегающие технологии реализуются через проведение физкультминуток и релаксирующих пауз, учащиеся научатся управлять своим самочувствием и заботиться о своем здоровье.



В процессе такого обучения воспитанники учатся мыслить логически, творчески, они испытывают чувство глубокого удовлетворения, уверенности в своих возможностях и силах. Педагог оказывает педагогическую поддержку развития личности ребенка. Даже к самым слабым ребятам отношение на занятии спокойное и доброжелательное. Учитываются индивидуальные возможности и особенности ребенка при выборе форм, методов и приемов работы. Ребенка сравнивают с самим собой, а не с другими ребятами. У ребенка создается субъективное переживание успеха.

Обязательная смена деятельности позволяет учащемуся не только стать активным участником образовательного процесса, но и развивает самостоятельность в принятии решения. Все дети нуждаются в стимулировании, поэтому, любая активность, самостоятельность, малейшие успехи поддерживаются методом поощрения. Вся учебная деятельность нацелена на поддержание у детей оптимизма и уверенности в своих силах. Девиз занятий: «ты все можешь!». Вместе с тем, требования к тому, чтобы ребенок доводил свою работу до конца, чтобы качество выполненной работы было высоким, чтобы он преодолевал трудности, помогают воспитывать в нем силу воли, дисциплинированность, трудолюбие, терпение, ответственность за порученное дело.

### **Методическое сопровождение программы**

При освоении в программе «Word» таких тем как «Вставка автофигуры», «Формат автофигуры», «Копирование и перемещение автофигуры», учащимся дается возможность развить пространственное мышление, применить свои творческие способности в работе с разными геометрическими автофигурами, составляя на их основе несложные картинки или узоры (орнамент)

Например, создается новый документ. В закладке «Вставка» - «Фигуры» выбирается поочередно Овал, Прямоугольник, Равнобедренный треугольник. Внимание! Все фигуры «рисуются» в документе с помощью кнопки Shift (левой рукой удерживается кнопка, одновременно правой рисуется фигура). В этом случае фигуры будут равносторонними (овал будет кругом, прямоугольник – квадратом, треугольник – равнобедренным). Фигуры рисуются по одной. Далее, удерживая правую кнопку мыши, фигура перетаскивается в сторону, в появившемся меню необходимо выбрать «копировать» - фигура скопируется именно в то место, куда приведена мышь (как на рисунке №1).

После того, как поставлены все фигуры (они все по умолчанию голубого цвета), необходимо их раскрасить. Для этого нужно выделить (щелкнуть) необходимую фигуру (она выделится рамочкой), в закладке «Средства рисования» выбрать «Заливка фигуры» - щелкнуть на нужный цвет (красный, желтый, синий, зеленый) (рис1).

### **2.4. Форма контроля.**

Форма контроля проводится в форме практической работы, педагогического наблюдения. Занятия проводятся в специально

оборудованном кабинете. Контроль за осуществлением краткосрочной образовательной программы проводится в форме выполнения практической работы, опроса.

## **2.5.Список используемых источников**

1. Макаровой Н.В. Информатика. Изд. ПИТЕР, С-Петербург, 2002
2. Программно- аппаратная организация IBMPC. Москва, Радио и связь, 1992
3. Фигурнов В.Э. IBMPC для пользователя. Москва Финансы и статистика, 1997
4. Микляев А. Настольная книга пользователя IBMPC. «Салон», Москва,1997
5. Зозуля Ю. Очевидное обучение, 2007
6. Леонтьев В. Детская компьютерная энциклопедия, 2005
7. Экслер А. Персональный компьютер, 2007

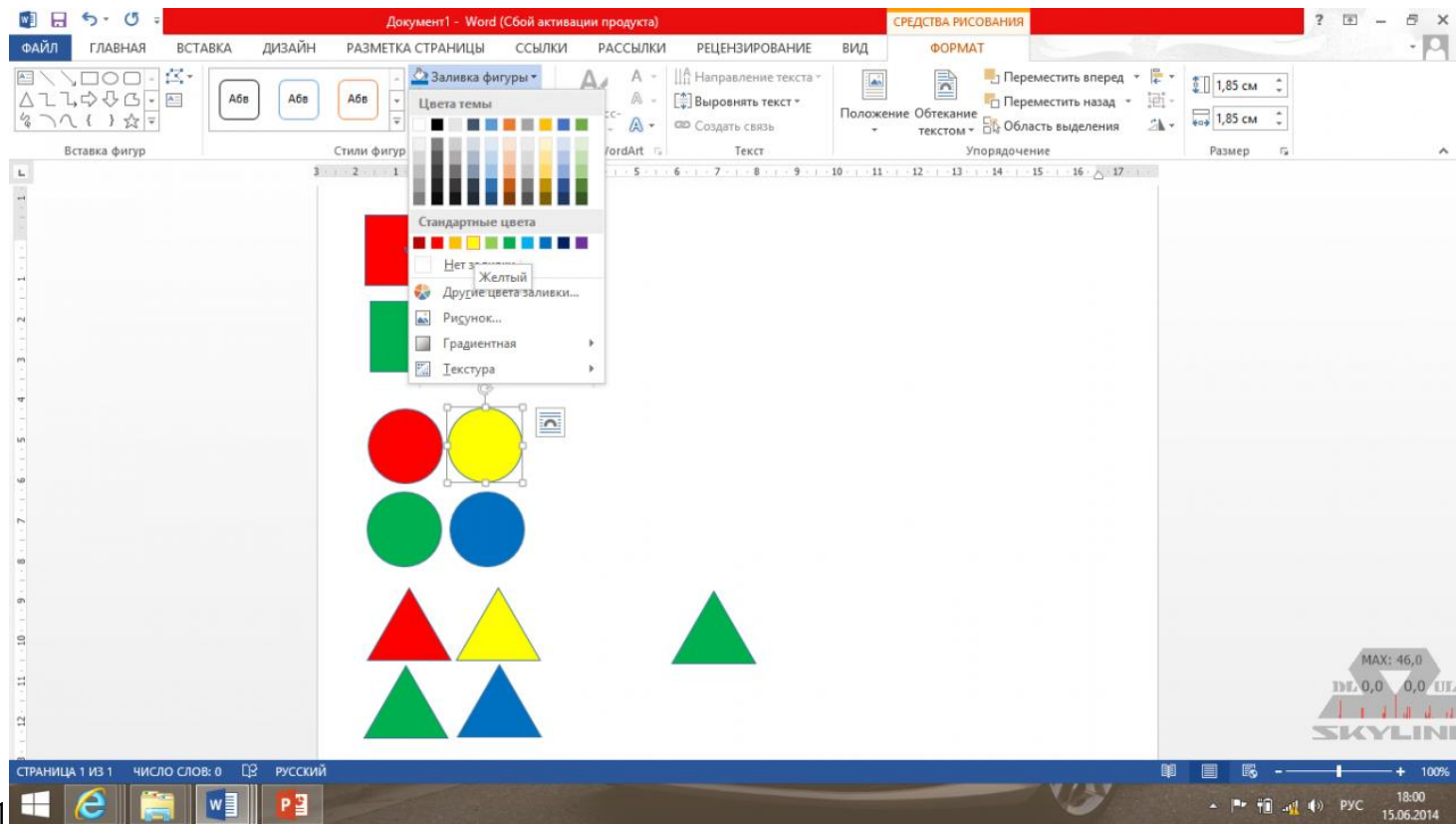


рис. 1

Провести такую операцию необходимо со всеми автофигурами. Далее, используя функцию копирования через правую кнопку путем одновременного перетаскивания автофигур, создать тематическую картину узор или орнамент из предоставленных автофигур (рис2):

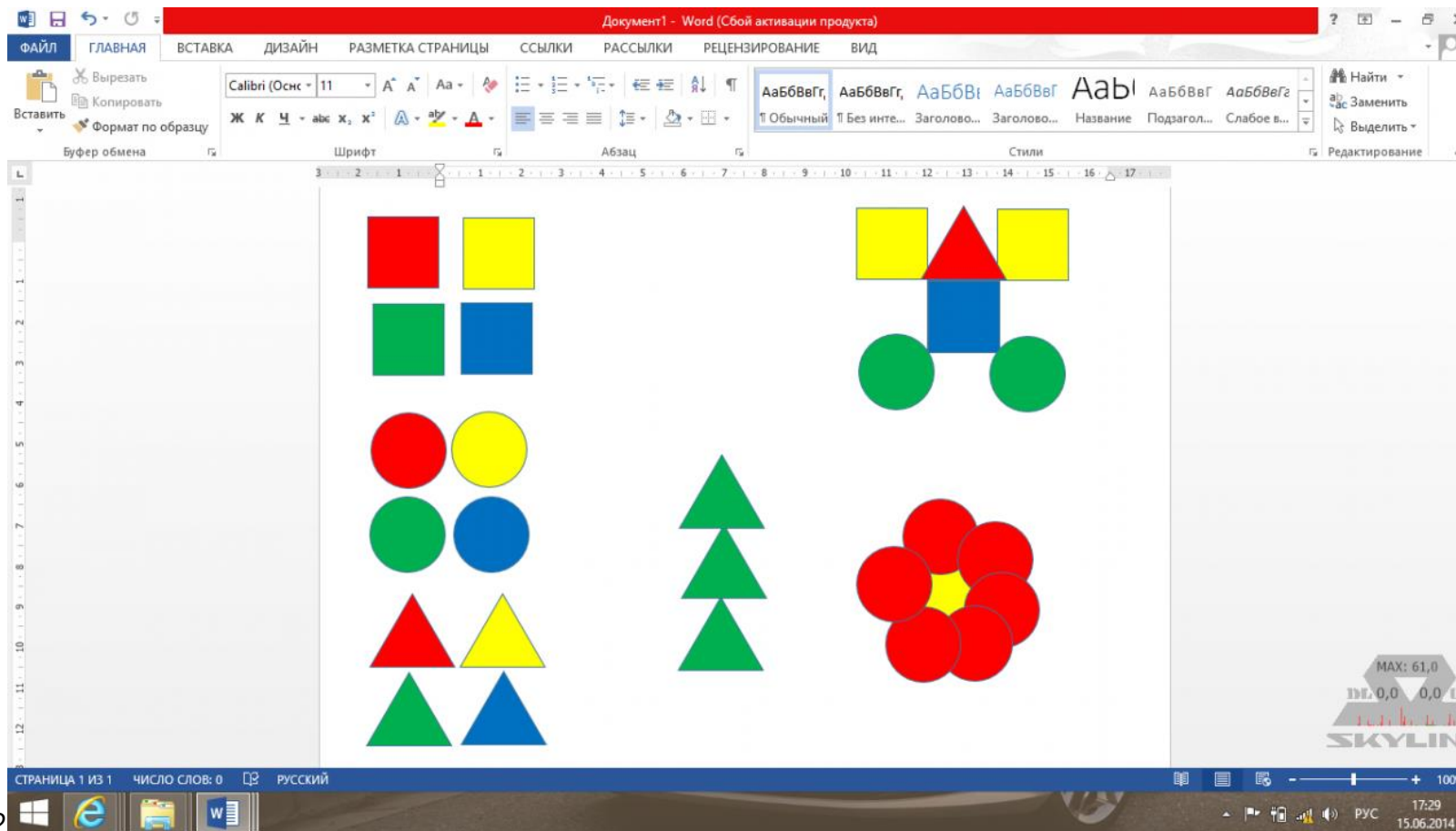
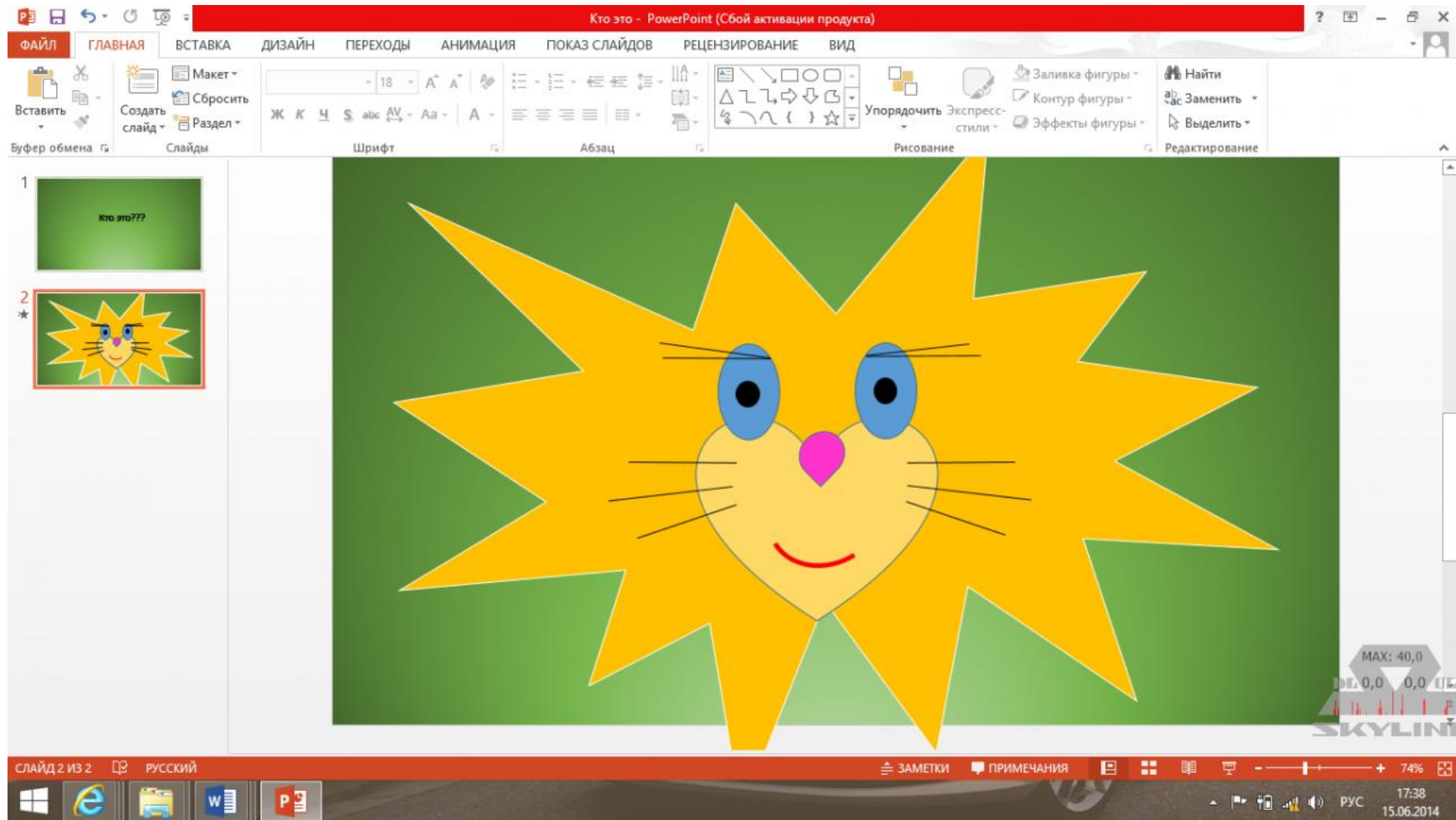


рис. 2

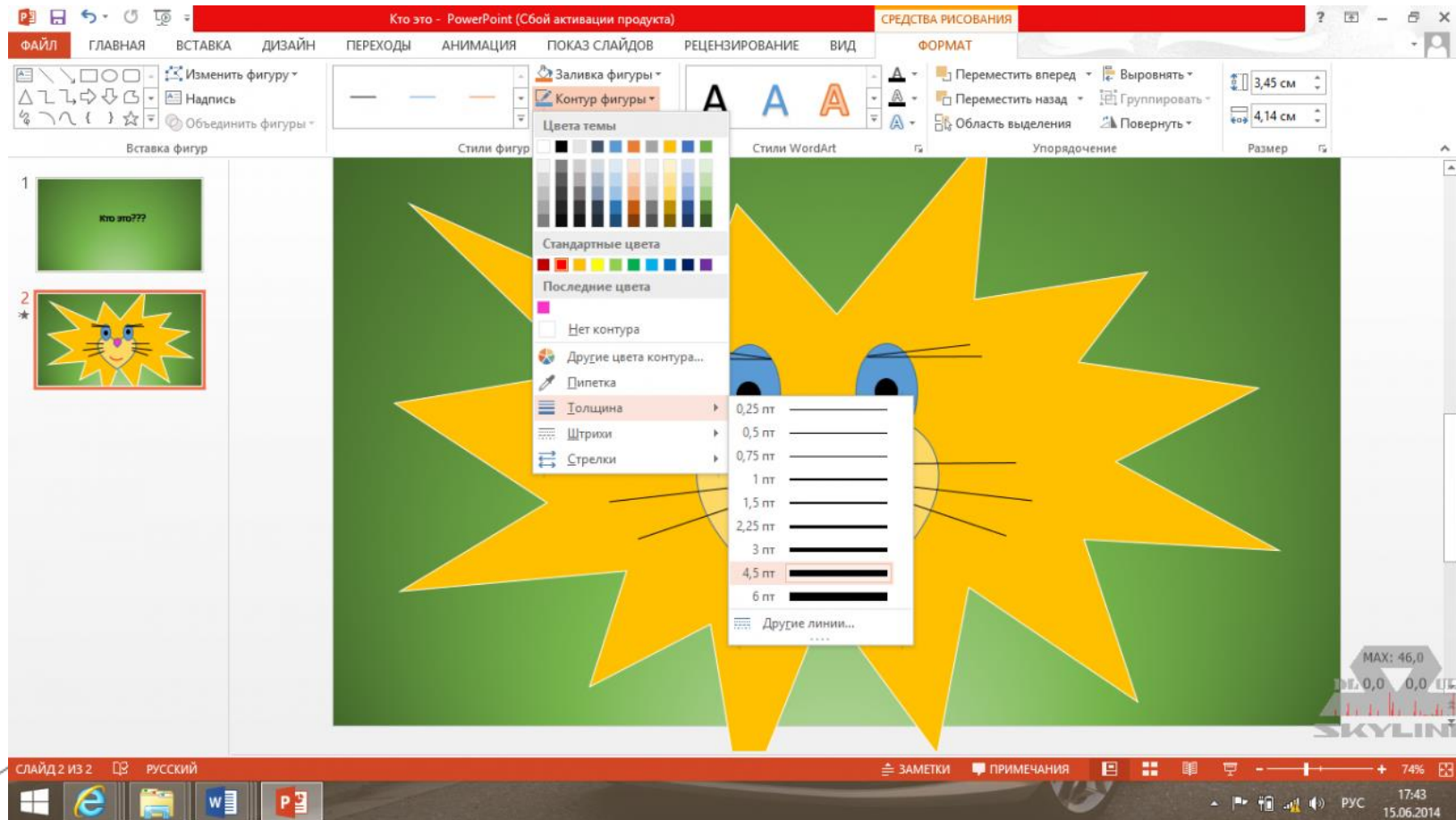
В программе «PowerPoint» учащиеся познакомятся с такими возможностями программы как: «Работа с автофигурами: вставка, редакция, группировка», анимация объектов: Вход, Выделение, Пути перемещения, настройка действия, времени, формата анимации.

Например, начиная презентацию «Кто это?» создается пустой слайд, в котором выбирается (через «формат фона») фон слайда с градиентной заливкой, далее – вставка автофигур: круг, сердце, линия, капля, пятно 1 или 2, дуга. Далее все фигуры

выстраиваются в необходимом порядке и через закладку «работа с рисунками» заливаются в необходимые цвета (как показано на рис.3):



Автофигурам «Линия» и «Дуга» через закладку «Средства рисования» необходимо поменять цвет и толщину: (рис.4)



Когда голова львенка готова приступаем к настройке анимации. На панели инструментов выбираем Анимация – Область анимации (в этом случае появится справа панель редактирования анимации). Далее в хаотичном порядке, используя кнопку Ctrl на клавиатуре щелкаем на все автофигуры львенка. Когда все элементы выделены (как показано на рис.5), щелкаем на панели Анимация – Выцветание или любой другой эффект анимации.

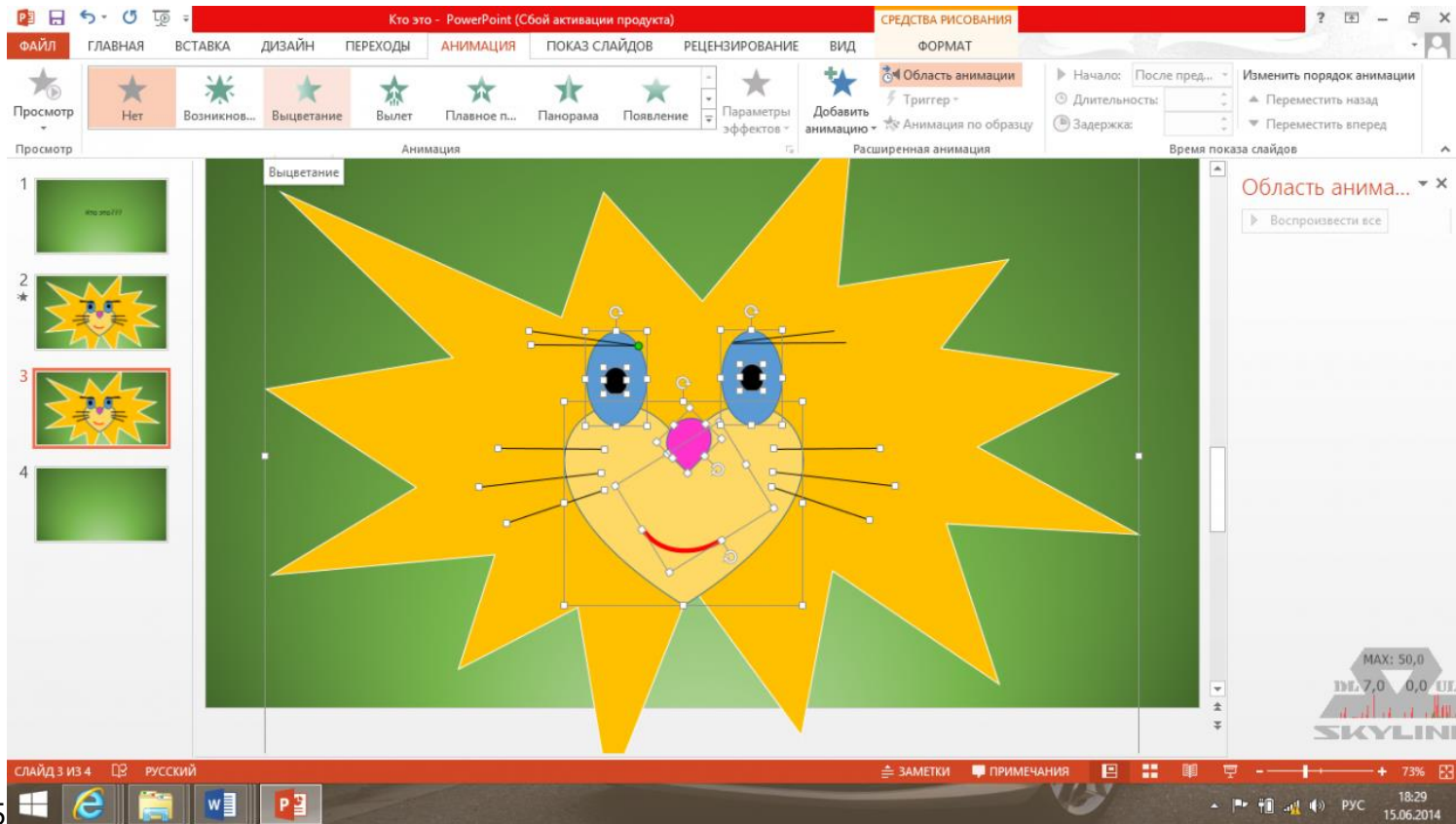


рис. 5

На правой панели появятся все установленные эффекты, которые по умолчанию начинаются «по щелчку». Чтобы все эффекты работали автоматически необходимо настроить начало анимации. Для этого сразу же после установки эффектов внизу на правой панели нажимаем на черный треугольник и в появившемся меню выбираем Время:





Who this - PowerPoint (Сбой активации продукта)

ФАЙЛ ГЛАВНАЯ ВСТАВКА ДИЗАЙН ПЕРЕХОДЫ АНИМАЦИЯ ПОКАЗ СЛАЙДОВ РЕЦЕНЗИРОВАНИЕ ВИД

Просмотр Нет Возникнов... Выцветание Вылет Плавное п... Панорама Появление Параметры эффектов

Область анимации Начало: После пред... Длительность: 00,50 Задержка: 00,00 Изменить порядок анимации Переместить назад Переместить вперед

Анимация Расширенная анимация Время показа слайдов

1 2 3 4

Область анима...  
▶ Воспроизвести выбранные  
1 ★ Овал 4  
★ Овал 5  
★ Овал 3  
★ Овал 2  
★ Прямая соедин...  
★ Прямая соедин...  
★ Сердце 1  
★ Контур 15

▶ Запустить щелчком  
▶ Запустить вместе с предыдущим  
▶ Запустить после предыдущего  
▶ Параметры эффектов...  
▶ Время...  
▶ Скрыть расширенную временную шкалу  
▶ Удалить

★ Пятно 1 26

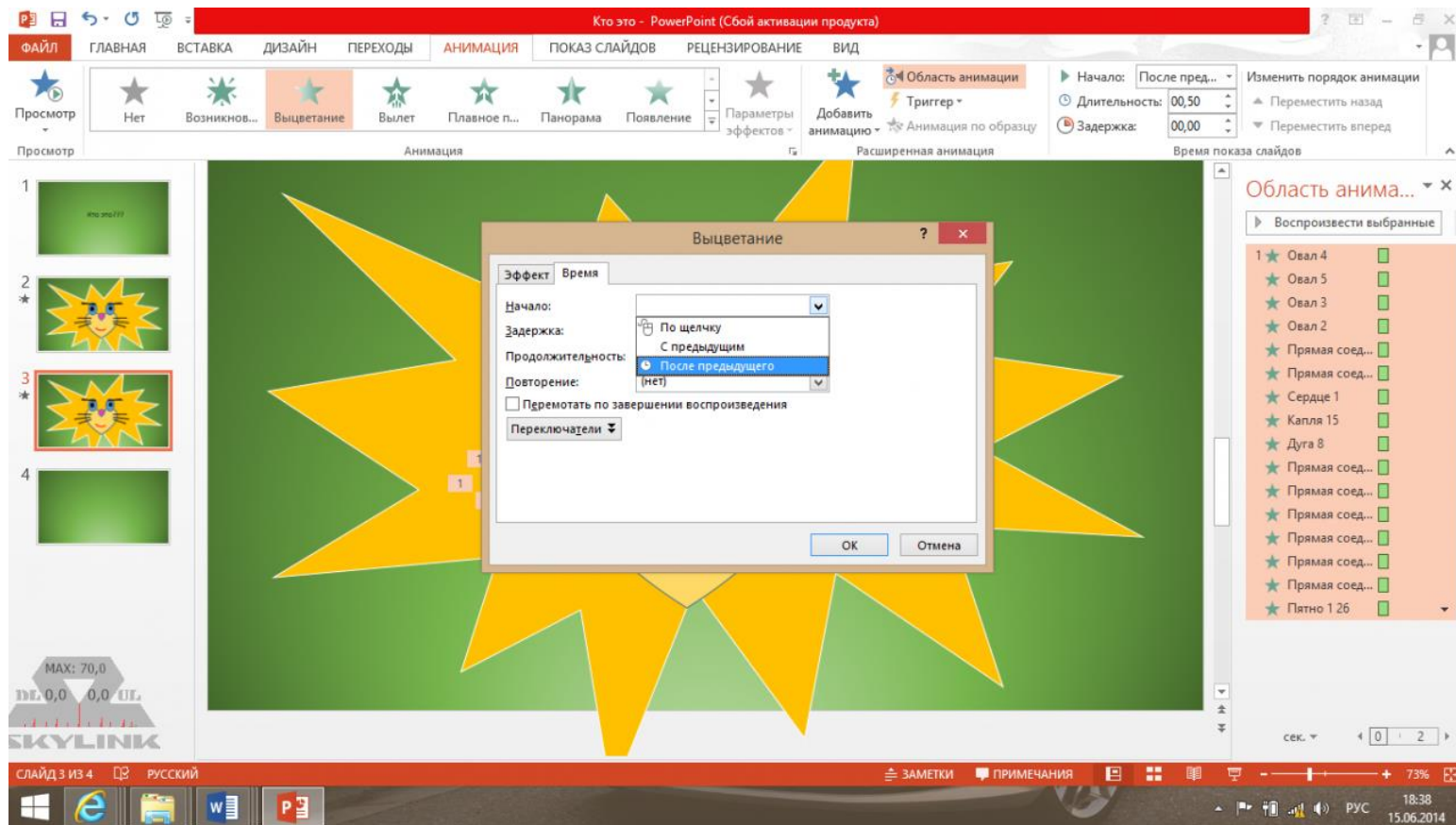
сек. 0 2

MAX: 48,0  
0,0 0,0 0,0

SKYLINK

СЛАЙД 3 ИЗ 4 РУССКИЙ ЗАМЕТКИ ПРИМЕЧАНИЯ 73%

18:37  
15.06.2014



→ В открывшемся меню выбираем

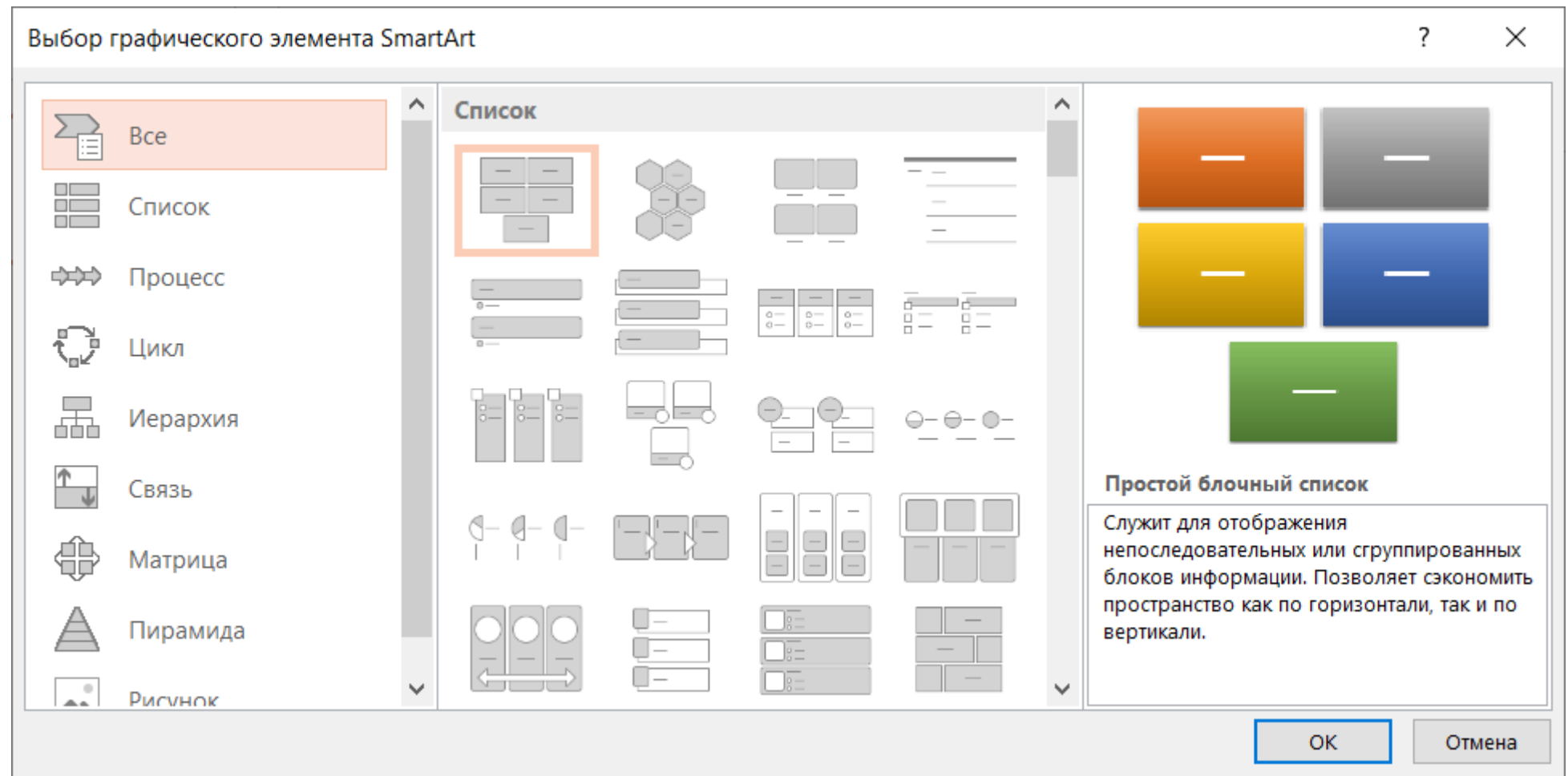
Начало – После предыдущего:

→ Далее – Продолжительность – 2 сек.-Ок.

В программе «PowerPoint» интересна работа со вставкой Smart-Art и настройка анимации данной вставки. Рисунки SmartArt – это такие картинки с готовыми блоками. Вы выбираете блок, который вам нужен, и просто вставляете его в свою презентацию.

Объекты SmartArt используются для визуального представления информации, это могут быть графические списки или схемы процессов.

Добавление графики SmartArt производится одноименной командой из группы «Иллюстрации» вкладки «Вставка», а диалоговое окно «Выбор рисунка SmartArt».



В диалоговом окне «Выбор рисунка SmartArt» диаграммы разбиты по категориям и к каждой есть свое описание, т.е. для визуализации какого рода информации она используется. Как правило, пользователю доступно несколько альтернативных вариантов SmartArt на выбор, что упростит процесс подбора под тот или иной вид отчета, презентации и т.п.

После вставки рисунка SmartArt можно будет настроить текст диаграммы, это можно сделать кликая по элементам диаграммы и изменяя их, но лучше вызвать боковую панель SmartArt (называется «Область текста») и заполнить текст там.

Управление структурой рисунка SmartArt (изменение макета, формы отдельных фигур, управление уровнями...)

Стилевое оформление SmartArt (можно отдельно изменить цвета, а можно стиль самого макета, например, сделать объемным)

Возвращение к первоначальным настройкам

После преобразования можно каждой фигурой управлять в отдельности (Внимание! Преобразовать в фигуры, внести изменения и преобразовать обратно нельзя)

The screenshot shows the Microsoft Office ribbon with the SmartArt section. The 'SmartArt Styles' gallery is visible, showing various diagram templates. A 'SmartArt Task Pane' is open on the left, displaying a list of text for the diagram: 'office-growit.com', 'Центр обучения', 'Поддержка клиентов', 'Справка функций Excel', 'Форум', and 'Услуги'. The diagram itself is a hierarchical tree structure with 'office-growit.com' at the top, branching into 'Центр обучения', 'Справка функций Excel', 'Форум', and 'Услуги'. Below 'Центр обучения' is a sub-item 'Поддержка клиентов'. The ribbon also shows 'Конструктор' and 'Формат' tabs, and a 'SmartArt Styles' gallery with various diagram templates.

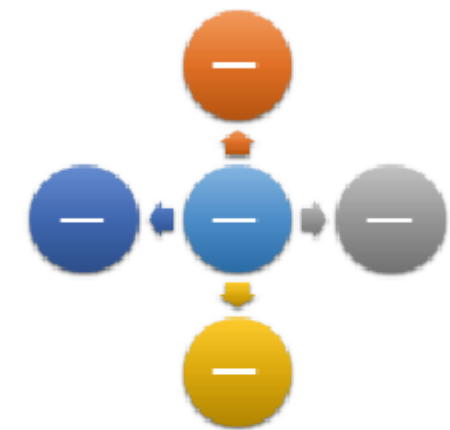
В рамках занятий учащимся предлагается познакомиться со вставкой «Цикл» через заполнение ассоциаций, связанных с Днем рождения. Дети с увлечением включаются в увлекательные воспоминания, связанные с их праздничными событиями.

# Выбор графического элемента SmartArt



- Все
- Список
- Процесс
- Цикл
- Иерархия
- Связь
- Матрица
- Пирамида
- Рисунок

Цикл

A grid of various SmartArt cycle diagrams, including circular arrows, rectangular cycles, and circular nodes. One diagram, a central circle with four arrows pointing to four surrounding circles, is highlighted with an orange border.

### Расходящаяся радиальная

Служит для отображения отношений к центральной идее. Первая строка текста уровня 1 соответствует центральному кругу. Внимание акцентируется не на центральной идее, а на окружающих ее фигурах. Неиспользуемый текст не отображается но остается доступным

OK Отмена

Вставка SmartArt - PowerPoint

ФАЙЛ ГЛАВНАЯ ВСТАВКА ДИЗАЙН ПЕРЕХОДЫ АНИМАЦИЯ ПОКАЗ СЛАЙДОВ РЕЦЕНЗИРОВАНИЕ ВИД АBBYY PDF T...

Создать слайд Таблица Изображения Фигуры SmartArt Диаграмма Приложения Ссылки Примечание Текст Символы Мультимедиа

Слайды Таблицы Иллюстрации Примечания

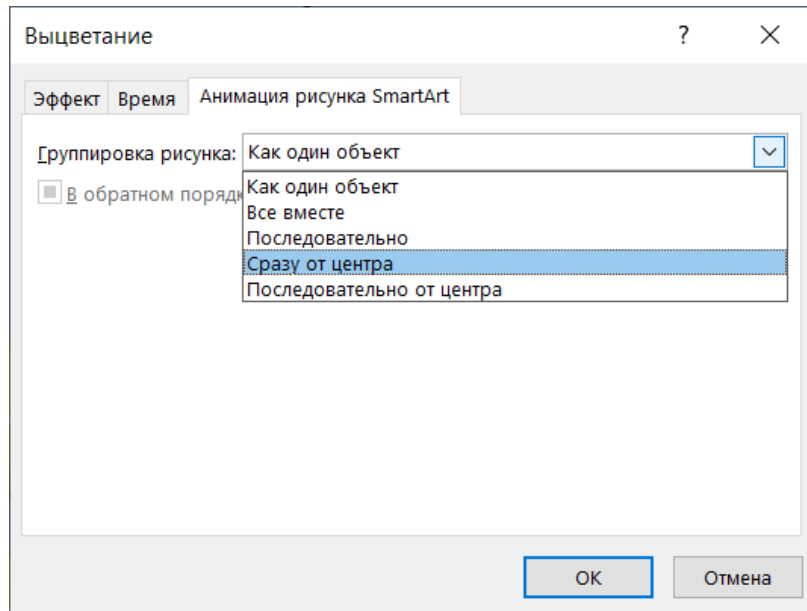
1 Вставка SmartArt  
2 Иллюстрация  
3 День рождения

# День рождения

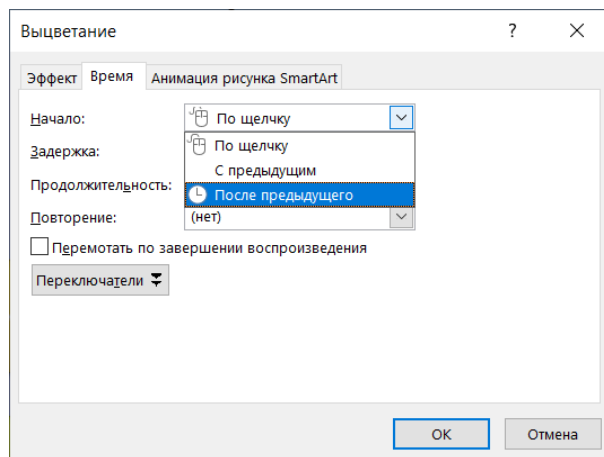
```
graph TD; A(День рождения) --> B(Сюрприз); A --> C(Подарки); A --> D(Торт); A --> E(Друзья); A --> F(Кафе); A --> G(Шарики); A --> H(Радость); A --> I(Внимание); A --> J(Любовь); A --> B;
```

16:47  
30.03.2021

При настройке анимации обязательно необходимо обратить внимание на свойства последовательности срабатывания анимации – последовательно или последовательно от центра:



В этом же контекстном меню во вкладке «Время» выбрать начало срабатывания анимации – «После предыдущего»



Ахметов К. Курс молодого бойца, 2006

8. Электронный ресурс: <https://msoffice-prowork.com/courses/powerpoint/ppointpro/ppointpro-lesson7/>

## ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

### СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат	669156940959655819463310575184336563501118402992
Владелец	Сафронова Елена Николаевна
Действителен	С 29.01.2025 по 29.01.2026



**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 669156940959655819463310575184336563501118402992

Владелец Сафронова Елена Николаевна

Действителен с 29.01.2025 по 29.01.2026