

ПРОГРАММА
ЛАГЕРЯ С ДНЕВНЫМ ПРЕБЫВАНИЕМ
УЧАЩИХСЯ «ЦЕНТРА СЕМЕЙНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОЯ ШКОЛА»
В ПЕРИОД ЛЕТНИХ КАНИКУЛ 2026 ГОДА
«Веселый Byte»

Возраст детей: 6,5-11 лет
Срок реализации программы: июнь 2026г.
Разработала программу педагог:

Замышевская П.П.

2026 год

Информационная карта

Полное название программы	Программа детского оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Веселый Byte»
Цель программы	Создание условий для полноценного и безопасного летнего оздоровительного отдыха детей
Участники программы, количество	Дети 6,5-11 лет в количестве 60 человек
Срок реализации программы	Июнь 2026 года, суббота и воскресенье выходной.
Направленность программы	Техническая
Краткое содержание программы	Программа содержит: мероприятия, реализующие программу; условия реализации, ожидаемые результаты.
Ожидаемый результат	Занятость и оздоровление детей, развитие коммуникативных, технических и познавательных способностей, расширение кругозора, самореализация, саморазвитие и самосовершенствование
Название организации	ЦСО «Моя школа»
Автор программы	Замышевская П.П.
Адрес организации:	607686, Городской округ Нижний Новгород Кстовский район. Посёлок Опытный, улица Садовая, дом 131А. География участников: г. Нижний Новгород, Нижегородская область. Сроки проведения: 13 июля– 31 июля 2026г.

Пояснительная записка

Летние каникулы составляют значительную часть годового объема свободного времени школьников, но далеко не все родители могут предоставить своему ребенку полноценный, правильно организованный отдых. В настоящее время общество осознало необходимость осуществления культурных целей образования, ориентированных на личность и ее саморазвитие в конкретных педагогических системах, в том числе в летний период. 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.

Система образования по-прежнему остается главным организатором занятости, отдыха и оздоровления детей. Летняя занятость детей сегодня - это не только социальная защита, это еще и пространство для творческого развития, обогащения духовного мира и интеллекта ребенка, что создает условия для социализации молодого человека с учетом реалий современной жизни.

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 дополнительная краткосрочная общеобразовательная общеразвивающая программа «Веселый Buty».

Цели и задачи программы

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

Образовательные 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 задачи:

1. Развивать личностные способности владения компьютером, дать практические навыки, технологии и приемам 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.

Возраст участников программы

Программа рассчитана на детей от 6,5 и до достижения 11 лет.

Срок реализации программы

Июль 2026 года, 21 день суббота, воскресенье выходной.

Формы и методы реализации программы

Данная программа реализуется через использование групповых, индивидуальных и коллективных форм работы, которые осуществляются с использованием традиционных методов:

- * игры;
- * соревнования;
- * праздники;
- * презентации;
- * экскурсии;
- * прогулки;
- * анкетирование.

Одним из важнейших средств и методов организации воспитательного пространства является создание условий для проявления самостоятельности, инициативы, принятия решений и его самореализации.

Принципы, используемые при планировании и проведении летней площадки

Принципы:

- * принцип нравственного отношения друг к другу, к окружающему миру;
- * принцип творческого отношения к делу;
- * принцип добровольности участия в делах;
- * принцип учета возрастных особенностей детей;
- * принцип доступности выбранных форм работы;
- * принцип безопасности при проведении всех мероприятий.
- * принцип добровольного включения ребёнка в ту или иную деятельность;
- * принцип доверия ребёнку в выборе средств достижения поставленной цели, в основном на вере в возможность каждого ребёнка и его собственной вере в достижении негативных последствий в процессе

педагогического воздействия; учёт интересов учащихся, их индивидуальных вкусов.

Тип программы

Данная программа по продолжительности является краткосрочной, т.е. реализуется в течение одной смены. По своей направленности является комплексной, т. е. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления здорового образа жизни, развития, отдыха и воспитания детей в условиях летней оздоровительной площадки с дневным пребыванием.

Направленность программы

техническая

Механизм реализации программы

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

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

Кадровое обеспечение:

- Педагоги 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.

Аналитический:

- * подведение итогов смены;
- * выработка перспектив деятельности организации;
- * анализ предложений, поступивших от детей, родителей, педагогов по деятельности летней оздоровительной площадки в будущем.

Условия реализации программы

**Программа разработана с учётом законодательных
нормативно- правовых документов:**

- * конвенцией ООН о правах ребёнка;
- * конституцией РФ;
- * законом «Об образовании»
- * федеральным законом «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации» от 24.07.98 г. № 124 – ФЗ;
- * трудовым кодексом Российской Федерации от 2002г. №197-ФЗ;
- * приказом Министерства образования и науки РФ от 13.07.2001г. № 2688 «Об утверждении порядка проведения смен профильных лагерей с дневным пребыванием детей, лагерей труда и отдыха».

Режим дня

Время	Девиз	Мероприятие
8.00	«Мы вам рады!»	Прием детей
8.30	«Чтобы быть весь день в порядке, Надо делать нам зарядку!»	Зарядка
9.00	«Вот баранки, вафли. сушки. Подставляй скорее кружку!»	Завтрак
10.00	«Все скорей сюда, Чтоб узнать распорядок дня»	Линейка
10.00	«Твори! Выдумывай! Пробуй!»	Занятия в творческих объединениях
	«Кто-то любит танцевать, Кто-то петь и рисовать, Только бездельники час этот маются, А все ребята делом занимаются»	Мероприятия по плану
11.30	«Лишь слышав зов игры, Быстро на улицу выбежим мы, Ждет нас здесь много забав интересных, Соревнований, прогулок чудесных»	Подвижные игры, спортивные мероприятия, экскурсии, прогулки.
13.00	За столом серьёзный вид! Приналяжем и покажем наш здоровый аппетит!	Обед
13.30	Пусть волною позитива Накрывает отдых твой!	Отдых
14.00	Минутка твоего успеха!	Линейка.
14.30-15.00	Очень весело гулять нам!	Прогулка.
	До свиданья! День прошел!	Уход домой.

						наблюдение
		Работа с программой «PowerPoint». Создание игровой презентации «Кто это?»	Групповая	1	Учебный класс	Практическая работа, педагогическое наблюдение
		«Word». Вставка «Автофигуры». Перемещение автофигур в тексте.	Групповая	1	Учебный класс	Практическая работа, педагогическое наблюдение
		Создание презентации в программе «PowerPoint». Презентация «Дом»	Групповая	1	Учебный класс	Практическая работа, педагогическое наблюдение
		Работа в программе «PowerPoint». Вставка Smart-Art (список, процесс). Настройка анимации	Групповая	1	Учебный класс	Практическая работа, педагогическое наблюдение
		Работа в программе «Paint». «Волшебный ковер»	Групповая	1	Учебный класс	Практическая работа, педагогическое наблюдение
		Создание презентации в программе «PowerPoint». Презентация «Машинка». Создание машинки, деревьев, дороги	Групповая	1	Учебный класс	Практическая работа, педагогическое наблюдение
		Создание презентации в программе «PowerPoint». Презентация «Машинка». Настройка анимации на объекты	Групповая	1	Учебный класс	Практическая работа, педагогическое наблюдение

	Работа в программе «Paint». «Узор» - пересохранение рисунка.	Групповая	1	Учебный класс	Практическая работа, педагогическое наблюдение
	Работа в программе «PowerPoint». Презентация «Живой узор» – мультимедиа с пересохраненными рисунками.	Групповая	1	Учебный класс	Практическая работа, педагогическое наблюдение
	Создание презентации в программе «PowerPoint». «Солнце, облака и молния» - создание из автофигур, форматирование объектов	Групповая	1	Учебный класс	Практическая работа, педагогическое наблюдение
	Создание презентации в программе «PowerPoint». Презентация «Солнце, облака и молния»	Групповая	1	Учебный класс	Практическая работа, педагогическое наблюдение
	«Word». «Будь здоров!». Работа с таблицей и вставкой изображений	Групповая	1	Учебный класс	Практическая работа, педагогическое наблюдение
	Работа в программе «PowerPoint». Вставка Smart-Art (цикл, иерархия). Настройка анимации	Групповая	1	Учебный класс	Практическая работа, педагогическое наблюдение
	«Word». «Сказка» - работа с форматом листа.	Групповая	1	Учебный класс	Практическая работа, педагогическое наблюдение

		Групповая	1	Учебный класс	ческая работа, творческое решение
		ИТОГО		16	

Контроль и оценка результатов:

- * анкетирование детей с целью выявления их интересов, мотивов пребывания на летней оздоровительной площадке;
- * наблюдение за поведением детей во время игр, позволяющее выявить лидерские качества, уровень коммуникативности;
- * выставка изобразительного и прикладного творчества детей;
- * вручение грамот, памятных подарков за активное и творческое участие в жизни детской оздоровительной площадки

Ожидаемые результаты:

Предметные:

- учащиеся на практике закрепят основные понятия работы с текстовым редактором Word;
- Освоят основные приемы работы в программе PowerPoint;

Личностные:

- учащиеся овладеют основными понятиями по работе с ПК;
- получают возможность выполнения творческих игровых заданий;

Метапредметные:

- Сформируется понятие о связи технического и художественного направлений за счет выполнения творческих заданий;
- Сформируются начальные навыки эффективного распределения времени

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).

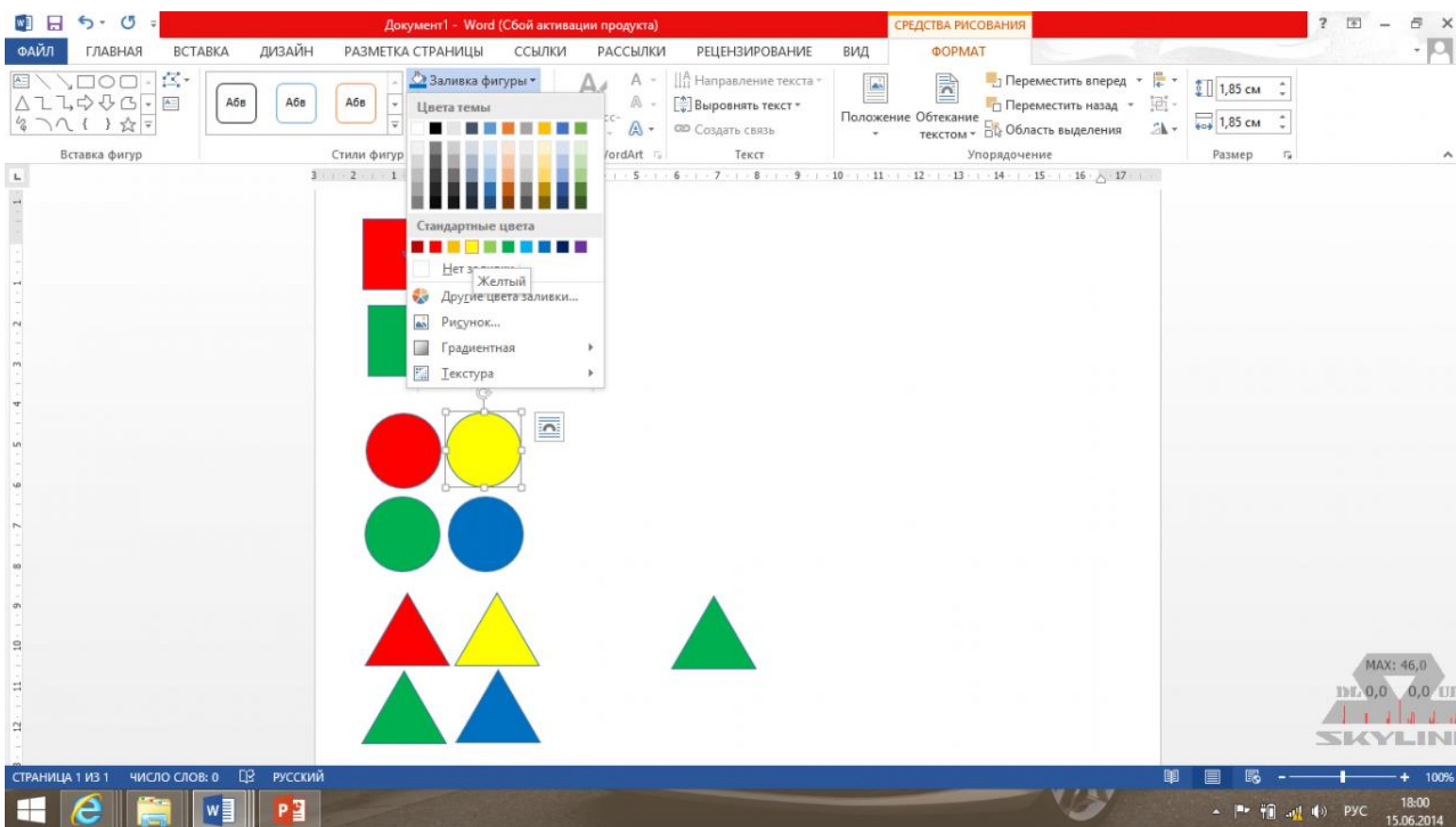


рис. 1

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):

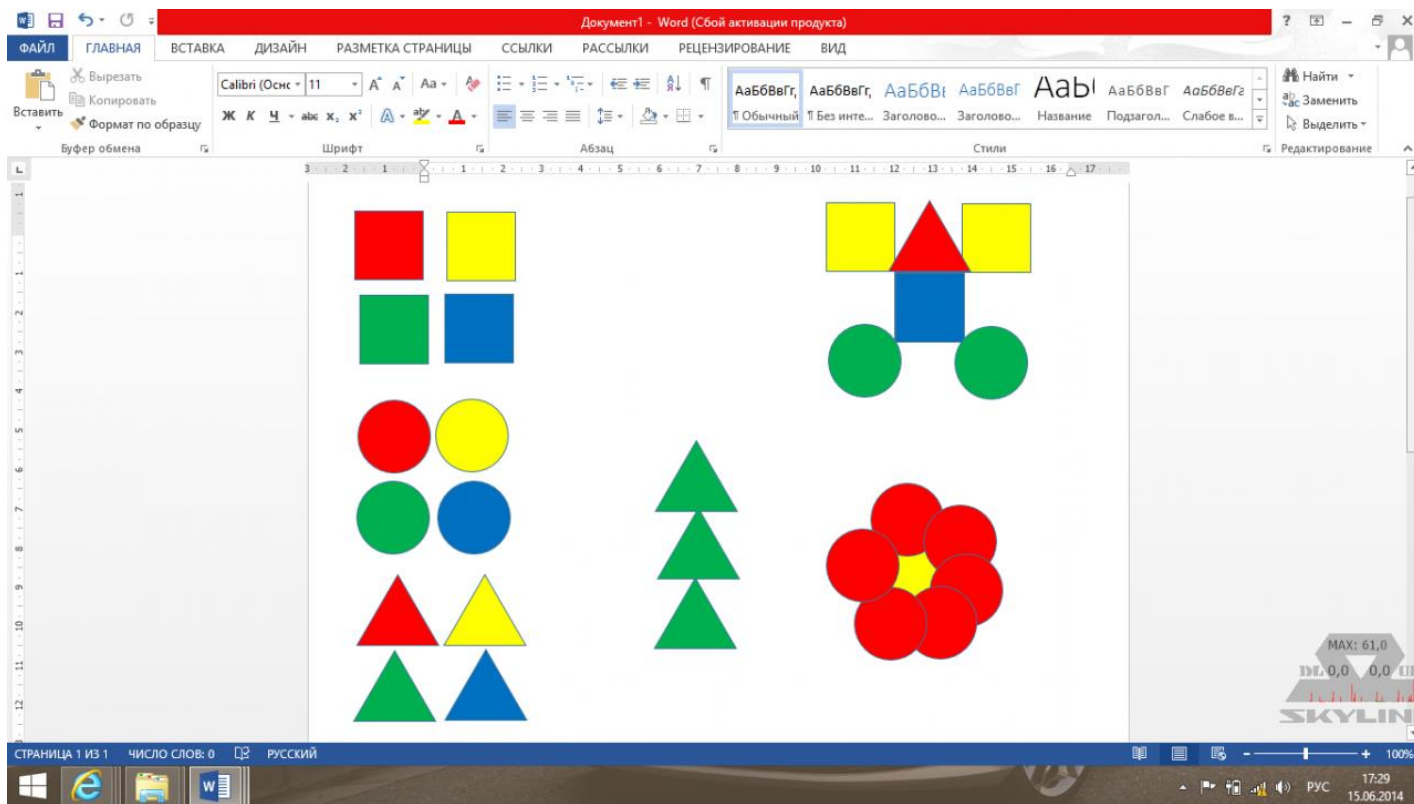
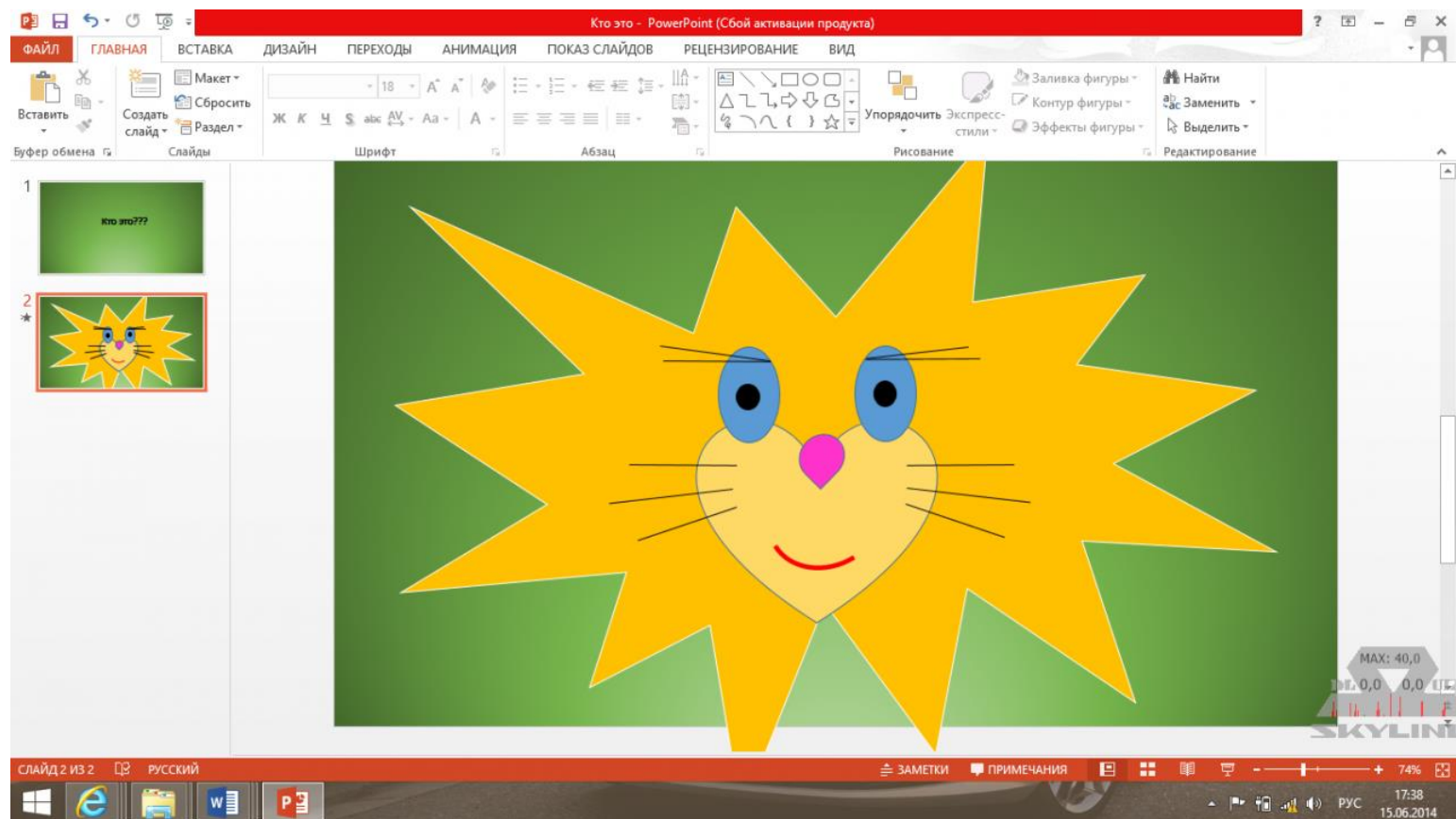


рис. 2



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)

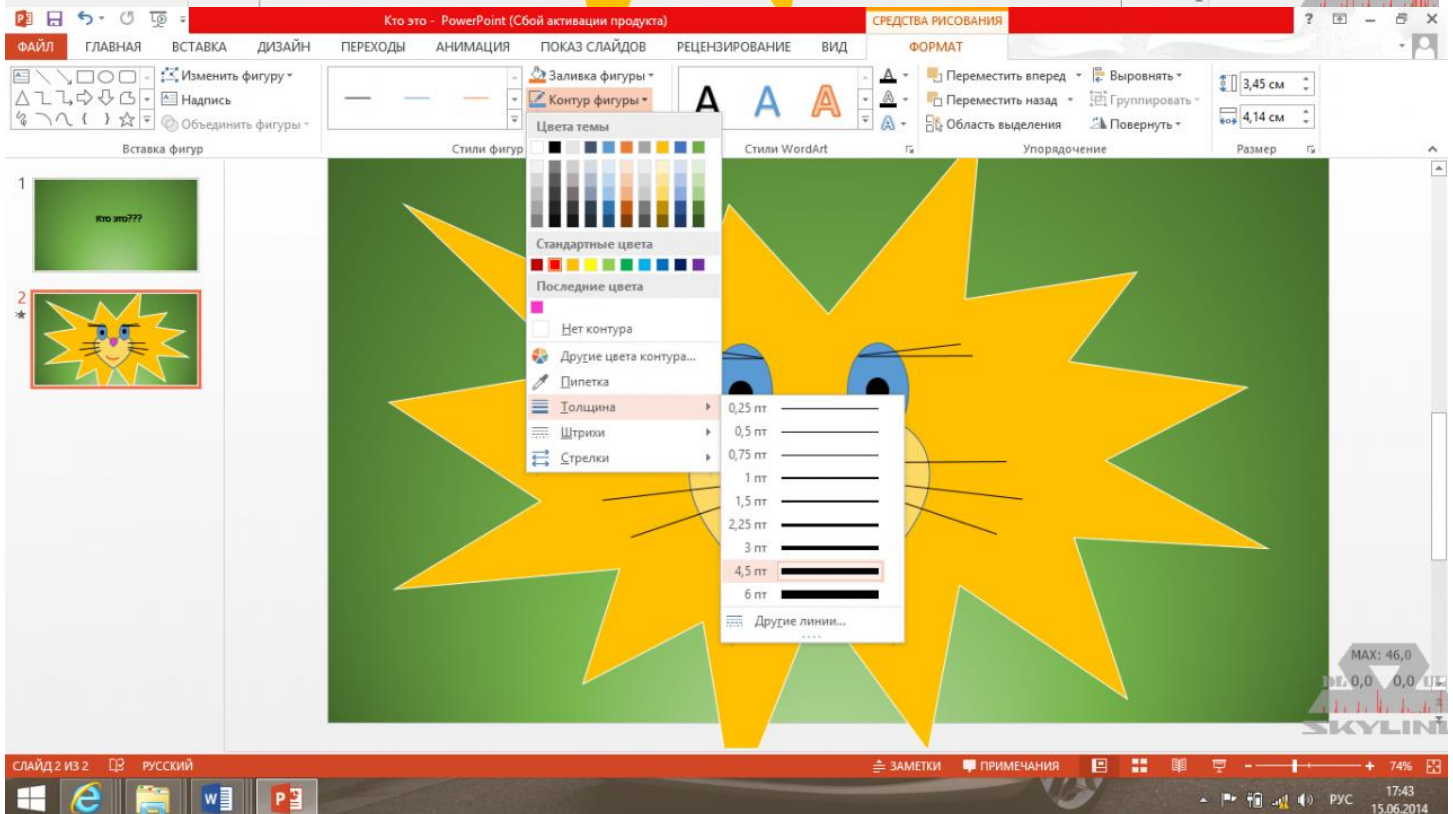
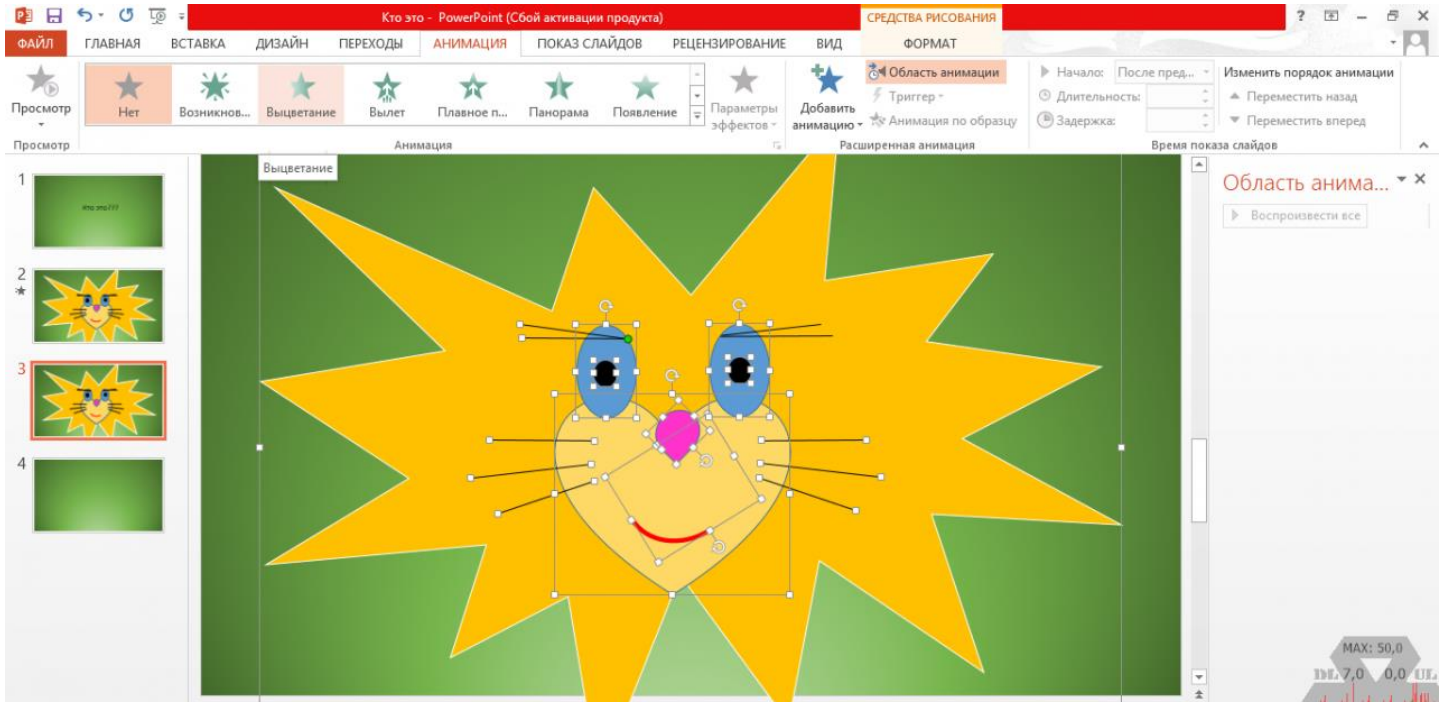


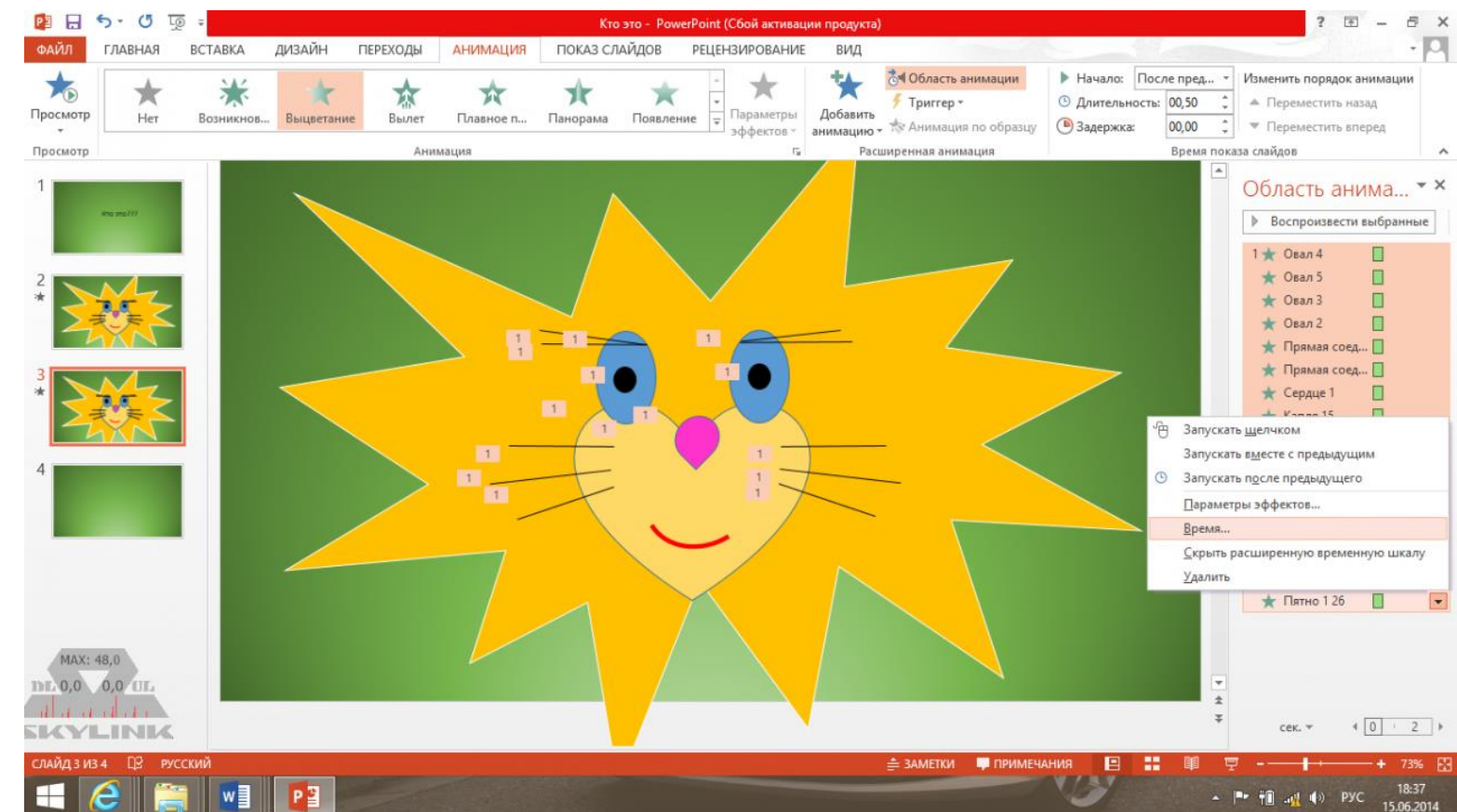
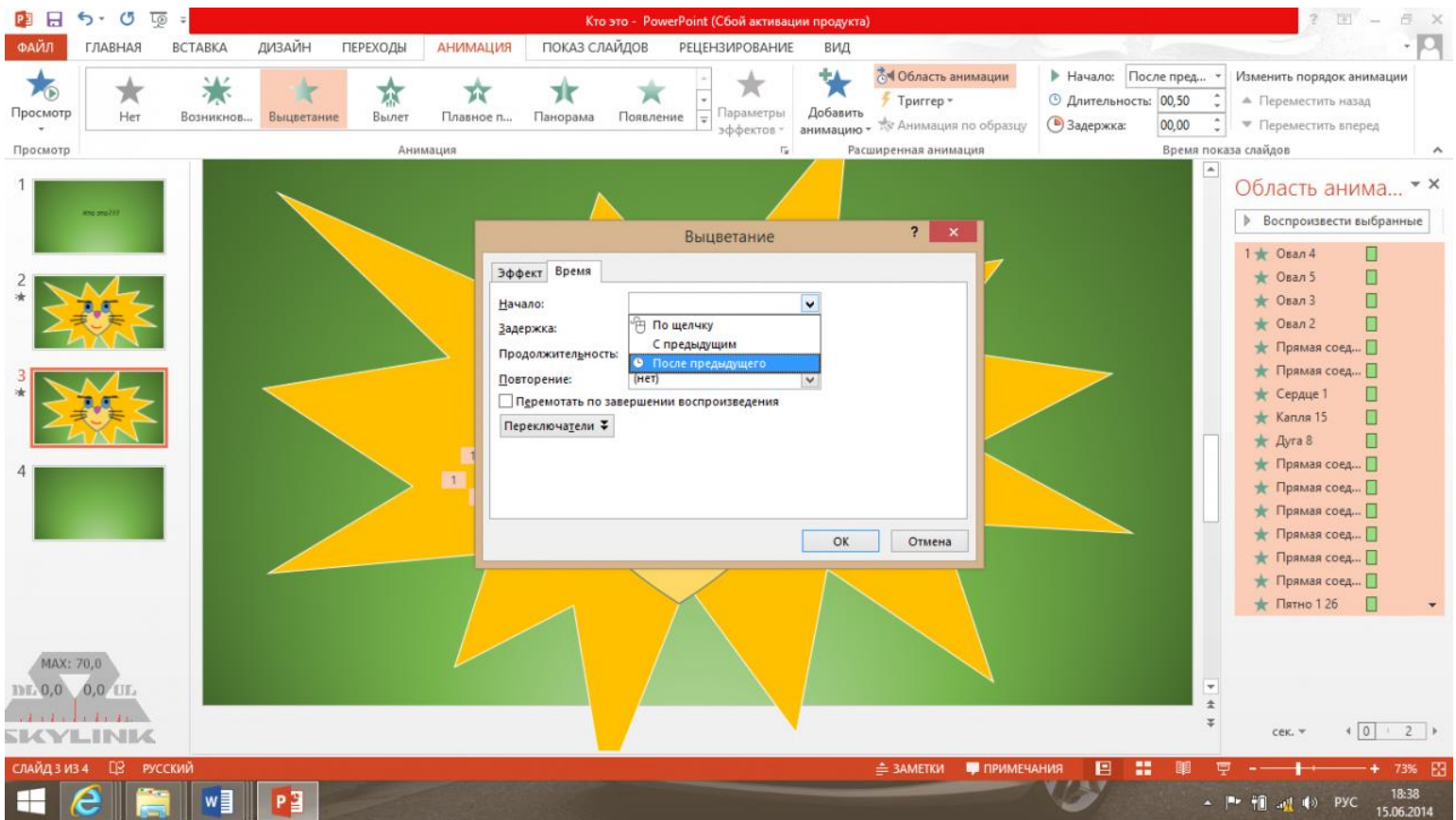
Когда голова львенка готова приступаем к настройке анимации. На панели инструментов выбираем Анимация – Область анимации (в этом случае появится справа панель редактирования анимации). Далее в хаотичном порядке, используя кнопку **Ctrl** на клавиатуре щелкаем на все автофигуры львенка. Когда все элементы 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 установи эффектов внизу на правой панели нажимаем на черный треугольник и в появившемся меню выбираем Время:





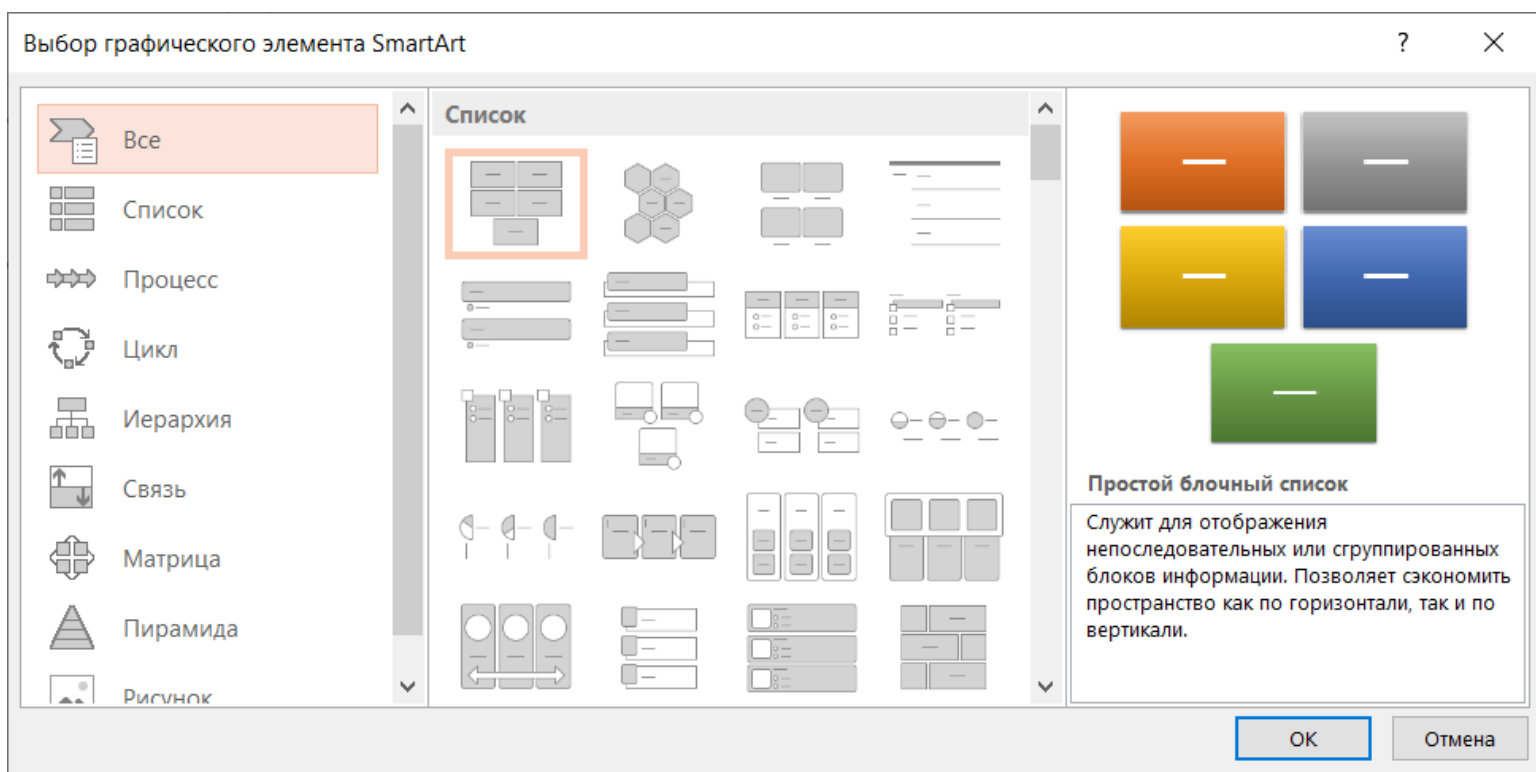
→ В открывшемся меню выбираем

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.

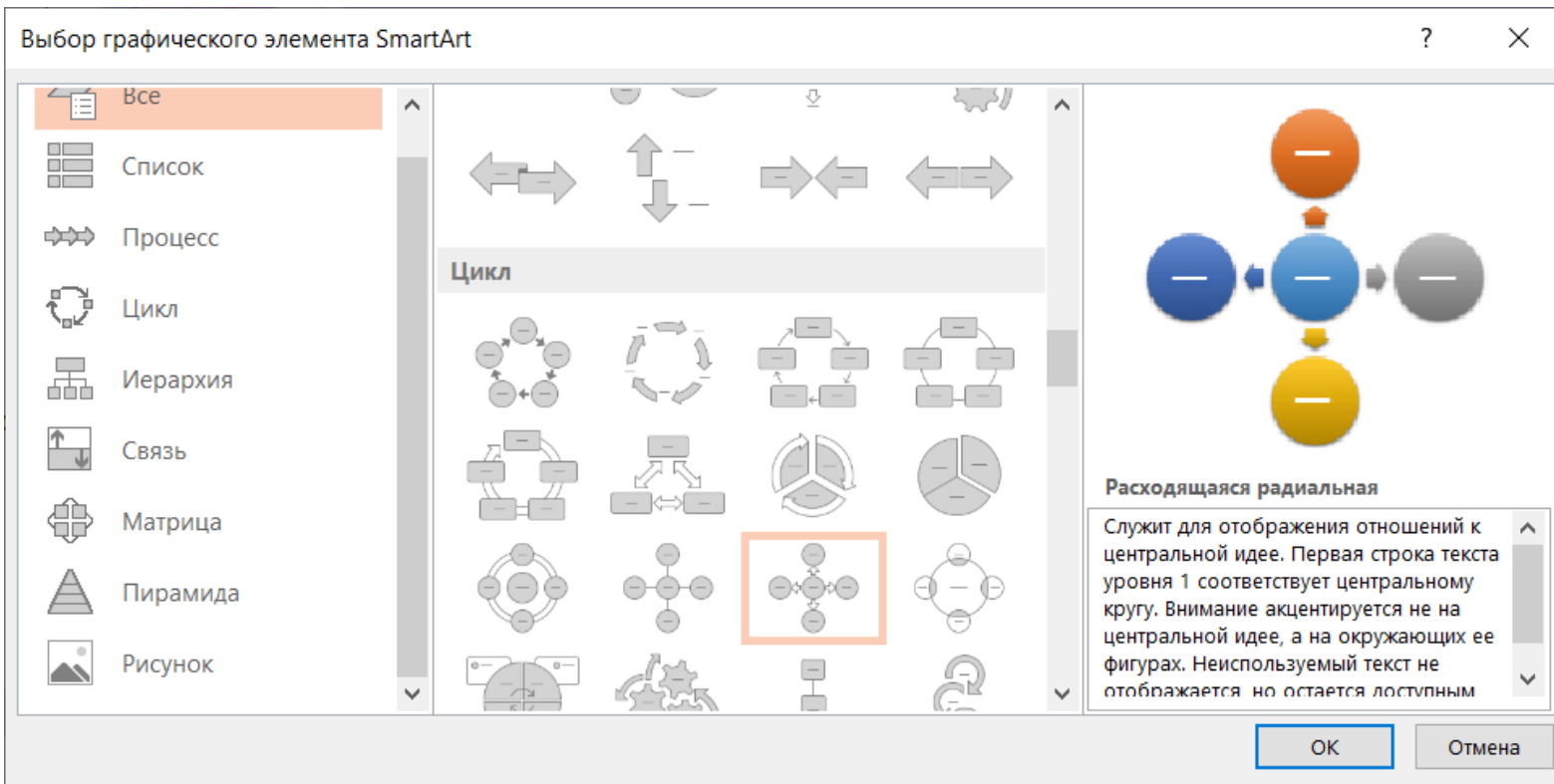
После вставки рисунка SmartArt можно будет настроить текст диаграммы, это можно сделать кликая по элементам диаграммы и изменяя их, но лучше вызвать боковую панель SmartArt (называется «Область текста») и заполнить текст там.

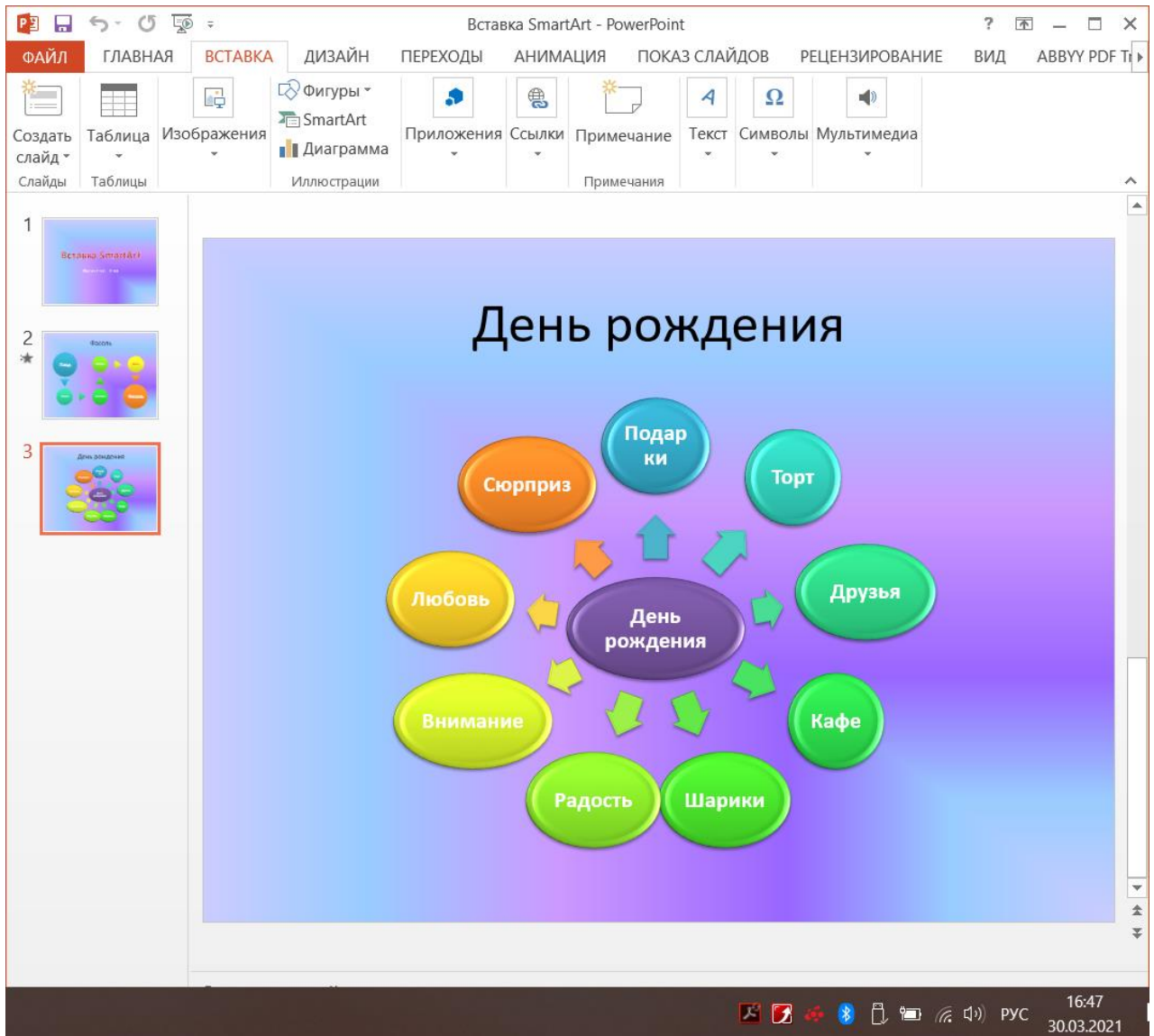
Управление структурой рисунка SmartArt (изменение макета, формы отдельных фигур, управление уровнями...)

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

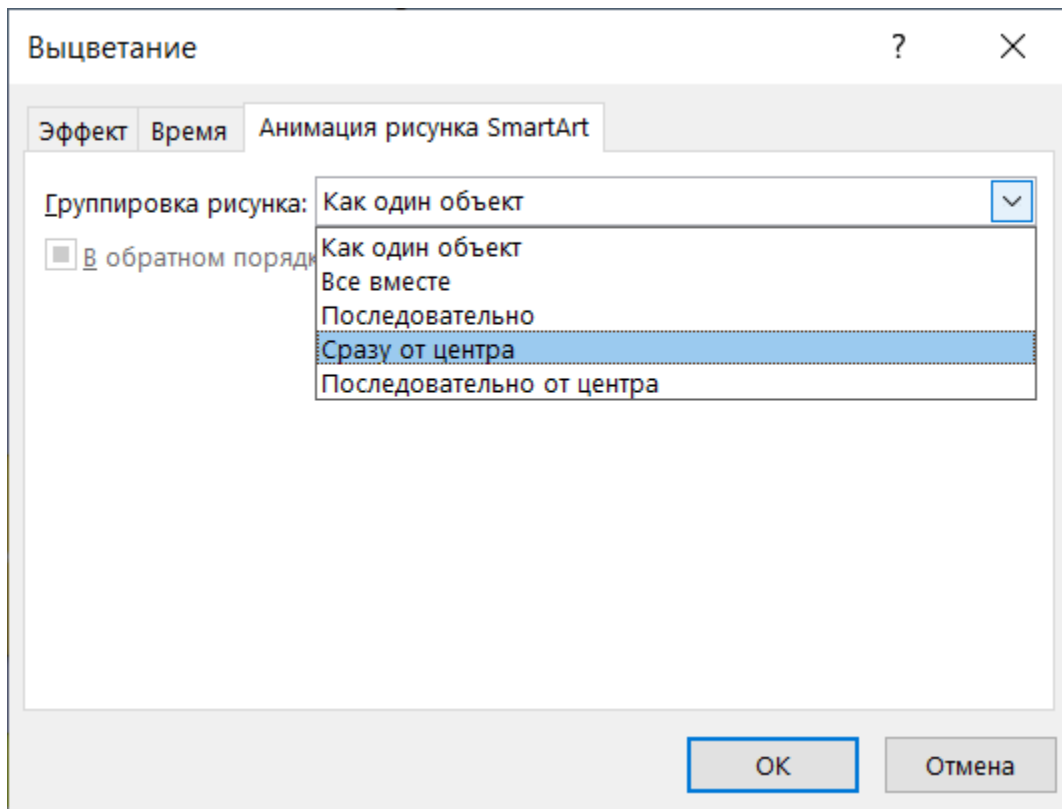


В рамках занятий учащимся предлагается познакомиться со вставкой «Цикл» через заполнение ассоциаций, связанных с Днем рождения. Дети с увлечением включаются в увлекательные воспоминания, связанные с их праздничными событиями.





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»

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
8. Ахметов К. Курс молодого бойца, 2006
9. Электронный ресурс:<https://msoffice-prowork.com/courses/powerpoint/ppointpro/ppointpro-lesson7/>

РЕЖИМ РАБОТЫ ЛАГЕРЯ
С ДНЕВНЫМ ПРЕБЫВАНИЕМ ДЕТЕЙ

Распорядок дня

Элементы режима дня	Пребывание детей
Сбор детей	8.00- 8.30
Зарядка	8.30-9.00
Завтрак	9.00-9.30
Линейка	9.30-10.00
Работа по плану отрядов, общественно полезный труд, работа кружков и секций	10.00-11.30
Прогулка на свежем воздухе	11.30-13.00
Обед	13.00-13.30
Свободное время. Отдых (Время работы старших ребят в качестве вожатых для младших (организация досуга)	13.30-14.20
Линейка по итогам дня	14.20-14.30
Прогулка. Уход домой	14.30-15.00

Анкета по выявлению степени удовлетворенности родителей организацией
оздоровительного лагеря с дневным пребыванием

Уважаемые родители!

Просим Вас принять участие в анкетировании, которое проводится с целью выявления степени удовлетворенности Вами организацией отдыха и оздоровления ваших детей.

Удовлетворены ли Вы?	ДА	Час- тично	НЕТ	Затруд- няюсь
организацией отдыха вашего ребенка				
организацией оздоровления вашего ребёнка				
организацией питания в лагере				
учетом индивидуальных особенностей вашего ребенка в лагере				
возможностью проявиться способностям и умениям вашего ребенка				
организацией досуговой занятости, перечнем мероприятий				
участием ребенка в мероприятиях				
организацией работы кружков и секций				
Ваши пожелания по организации работы лагеря				