


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа имени Тамерлана Кимовича Агузарова  
с.Нижняя Саниба»  
муниципального образования-Пригородный район РСО-Алания

Рассмотрено и одобрено  
на педагогическом совете  
Протокол № 1

Согласовано с зам.  
дир. по ВР  
 Багаева В.В./  
от «31» августа 2022 г.

«Утверждаю»  
дир. школы / Дюева И.Э./  
« 31 » 08 2022 г.



Программа  
внеурочной деятельности  
по информатике  
«Я познаю компьютер»  
7-10 класс

Уровень программы: базовый  
(ознакомительный, базовый или углубленный)

Срок реализации программы: 1 год (68 ч.)  
(общее количество часов)

Возрастная категория: от 12 до 16 лет

Вид программы: модифицированная  
(типовая, модифицированная, авторская)

Составитель: учитель Кулова М.Х.

с.Н.Саниба

2022-2023 уч.год.

## **Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности**

### **Тема 1. Техника безопасности. Введение. Развитие науки и техники. Новые информационные технологии**

Лекция. Познавательная деятельность.

Требования техники безопасности, технической эксплуатации и сохранности информации при работе на компьютере. Дети получают знания о том, что такое информационная технология и каков ее инструментарий; узнают этапы развития информационной технологии. Навыки безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в сети Интернет, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

### **Тема 2. Технология обработки текстовой информации**

Проект. Практическая работа. Познавательная деятельность. Проектная деятельность.

Изучив эту тему, дети смогут самостоятельно подготовить к изданию школьный журнал, газету, бюллетень и пр., красиво и грамотно оформить доклад. Получат начальные знания основ издательской деятельности.

### **Тема 3. Настольная издательская система Publisher. Публикации на все случаи жизни**

Проект. Практическая работа. Познавательная деятельность. Проектная деятельность.

Работая с настольной издательской системой Publisher, школьники быстро научатся создавать эффектные бюллетени, брошюры, объявления и веб-страницы, даже если раньше никогда не занимались издательским делом.

### **Тема 5. Технология обработки графической информации**

#### **Тема 6. Adobe Photoshop. Растровая графика**

#### **Тема 7. Corel Draw. Векторная графика**

Проект. Практическая работа. Познавательная деятельность. Проектная деятельность.

Изучив данные темы, ребята смогут создавать рисунки в любых графических форматах. Создавать коллажи и др.

### **Тема 8. Создание презентаций PowerPoint.**

Проект. Практическая работа. Познавательная деятельность. Проектная деятельность.

Данная тема знакомит с технологией создания различного рода презентаций, рекламы, «живых» объявлений и пр.

#### **Тема 9. Создание баз данных в среде Access.**

Проект. Практическая работа. Познавательная деятельность. Проектная деятельность

Цель данной темы научить пользоваться инструментарием работы в базе данных, который позволит школьникам создавать сложные мультимедийные продукты.

#### **Тема 4. Творческая работа. Выпуск газеты, создание визитки, оформление доклада и т.д.**

#### **Тема 10. Мультимедийные проекты.**

Проект. Практическая работа. Творческая деятельность. Проектно-исследовательская деятельность.

Здесь каждый может в полную силу проявить свою творческую индивидуальность, интеллект, художественный вкус, знания, полученные в результате изучения курса «Мир информатики».

#### **Тема 11. Подготовка к выставке работ курса «Я познаю компьютер».**

#### **Тема 12. Презентация работ.**

Художественная деятельность. Творческая деятельность. Выставка. Конкурс. Презентация работ.

### 3. Тематическое планирование по курсу «Я познаю компьютер»

№ п./п.	Тема	Кол-во часов	Из них практик.	Форма контроля
1	<b>Техника безопасности.</b> <b>Введение. Развитие науки и техники. Новые информационные технологии.</b>	1	-	Тест
2	<b>Технология обработки текстовой информации.</b>	17	13	
2.1	Введение в настольные издательские системы (аппаратный, программный и пользовательский уровни поддержки; объекты печатного издания)	1		Выпуск газеты «Школьные новости»,
2.2	Параметры страницы. Установка параметров страницы. Автоперенос.	1	1	
2.3	Правила ввода текста. Редактирование текста.	1	1	
2.4	Форматирование текста (шрифт, абзац, символы).	1	1	
2.5	Стилевое форматирование.	1	1	
2.6	Оформление заголовков и подзаголовков.	1	1	
2.7	Создание колонтитулов.	1	1	
2.8	Создание, редактирование и форматирование таблиц. Вставка диаграмм	1	1	
2.9	Работа с иллюстрациями.	1	1	
2.10	Макетирование страниц.	1	1	
2.11	Оформление титульного листа.	2	1	
2.12	Подготовка к печати. Печать	1	1	
2.13	Стандарты оформления документов в делепроизводстве. Бланк организации, визитка.	2	1	
2.14	Создание шаблонов. Создание документа с помощью мастера.	2	1	
3	<b>Настольная издательская система Publisher. Публикации на все случаи жизни.</b>	2	2	
3.1	Размещение объектов на странице. Задний план. Связывание текстовых рамок. Группировка и размещение объектов. Вращение и отражение объектов.	1	1	Создание обложки для доклада (дизайн оформления).
3.2	Изменение цветовых схем. Выполнение слияния. Работа с таблицами. Обтекание картинок текстом.	1	1	
4	<b>Творческая работа. Выпуск газеты, создание визитки, оформление доклада и т.д.</b>	3	3	Визитка, газета и т.д.
5	<b>Технология обработки графической информации.</b>	3	2	

5.1	Растровая и векторная графика (форматы графических файлов). Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в разных форматах. Преобразование файлов из одного формата в другой.	1		Макет эмблемы школы Создание игры «Паззлы» для начальных классов
5.2	Растровый графический редактор PAINT. Нюансы, или смешивание красок. Что можно делать с рисунками?	2	2	
<b>6</b>	<b>Adobe Photoshop. Растровая графика.</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	
6.1	Рабочий стол Adobe Photoshop.	1		Коллаж «Я и мои друзья»
6.2	Создание выделенных областей и работа с ними.	1	1	
6.3	Слои. Цветокоррекция и ретуширование.	2	2	
6.4	Работа с текстом. Печать изображений.	2	2	
<b>7</b>	<b>Corel Draw. Векторная графика.</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	
7.1	Инструменты черчения, кривые Безье.	2	2	Макет информационного банера школы
7.2	Свойства объектов. Эффекты. Импорт точечной графики.	3	3	
7.3	Основы создания банера.	1	1	
<b>8</b>	<b>Создание презентаций PowerPoint.</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	
8.1	Объекты в приложении PowerPoint. Запуск и настройка приложения PowerPoint.	1	1	Учебное пособие по любимому предмету
8.2	Создание фона, текста. Вставка рисунков.	1	1	
8.3	Настройка анимации текста, рисунков	1	1	
8.4	Запуск и наладка презентации.	1	1	
8.5	Добавление эффектов мультимедиа (звука, видеоклипа).	1	1	
8.6	Настройка анимации аудио- и видеоклипа.	1	1	
8.7	Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов.	1	1	
8.8	Работа с сортировщиком слайдов.	1	1	
8.9	Создание управляющих кнопок.	1	1	
8.10	Создание презентации (пособия) к уроку информатики или по др. предмету.	2	2	
<b>9</b>	<b>Создание баз данных в среде Access.</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	
9.1	Представление о базах данных. Виды моделей баз данных. Типы данных.	1		Банк данных «Моя библиотека»
9.2	Структура БД. Заполнение и настройка.	2	2	
9.3	Создание БД через форму. Объединение таблиц БД.	2	2	
9.4	Организация запроса. Удаление записей. Форматирование отчета.	2	2	
9.5	Настройка запуска БД.	1	1	
<b>10</b>	<b>Мультимедийные проекты.</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	
10.1	Представление о мультимедийных продуктах.	1		Мультимедийный проект
10.2	Создание мультимедийного проекта. Выбор темы, постановка проблемы, анализ объекта.	1	1	

10.3	Разработка сценария и синтез модели. Технология и форма представления информации.	1	1	
10.4	Синтез модели.	2	2	
10.5	Работа с проектом.	2	2	
10.6	Представление проекта.	1	1	
11	Подготовка к выставке работ курса «Мир информатики».	2	2	Выставка работ
12	Презентации работ.	1	1	
<b>Итого часов:</b>		<b>68</b>	<b>60</b>	

## Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата проведения	
			План	Факт
1	Техника безопасности. Введение. Развитие науки и техники. Новые информационные технологии.	1		
	<b>Технология обработки текстовой информации.</b>	<b>17</b>		
2	Введение в настольные издательские системы (аппаратный, программный и пользовательский уровни поддержки; объекты печатного издания)	1		
3	Параметры страницы. Установка параметров страницы. Автоперенос.	1		
4	Правила ввода текста. Редактирование текста.	1		
5	Форматирование текста (шрифт, абзац, символы).	1		
6	Стилевое форматирование.	1		
7	Оформление заголовков и подзаголовков.	1		
8	Создание колонтитулов.	1		
9	Создание, редактирование и форматирование таблиц. Вставка диаграмм	1		
10	Работа с иллюстрациями.	1		
11	Макетирование страниц.	1		
12-13	Оформление титульного листа.	2		
14	Подготовка к печати. Печать	1		
15-16	Стандарты оформления документов в делепроизводстве. Бланк организации, визитка.	2		
17-18	Создание шаблонов. Создание документа с помощью мастера.	2		
	<b>Настольная издательская система Publisher. Публикации на все случаи жизни.</b>	<b>2</b>		
19	Размещение объектов на странице. Задний план. Связывание текстовых рамок. Группировка и размещение объектов. Вращение и отражение объектов.	1		
20	Изменение цветовых схем. Выполнение слияния. Работа с таблицами. Обтекание картинок текстом.	1		
21-23	<b>Творческая работа. Выпуск газеты, создание визитки, оформление доклада и т.д.</b>	<b>3</b>		
	<b>Технология обработки графической информации.</b>	<b>3</b>		
24	Растровая и векторная графика (форматы графических файлов). Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в разных форматах.	1		
25-26	Растровый графический редактор PAINT. Нюансы, или смешивание красок. Что можно делать с рисунками?	2		
	<b>Adobe Photoshop. Растровая графика.</b>	<b>6</b>		
27	Рабочий стол Adobe Photoshop.	1		

28	Создание выделенных областей и работа с ними.	1		
29-30	Слои. Цветокоррекция и ретуширование.	2		
31-32	Работа с текстом. Печать изображений.	2		
	<b>Corel Draw. Векторная графика.</b>	<b>6</b>		
33-34	Инструменты черчения, кривые Безье.	2		
35-37	Свойства объектов. Эффекты. Импорт точечной графики.	3		
38	Основы создания банера.	1		
	<b>Создание презентаций PowerPoint.</b>	<b>11</b>		
39	Объекты в приложении PowerPoint. Запуск и настройка приложения PowerPoint.	1		
40	Создание фона, текста. Вставка рисунков.	1		
41	Настройка анимации текста, рисунков	1		
42	Запуск и наладка презентации.	1		
43	Добавление эффектов мультимедиа (звука, видеоклипа).	1		
44	Настройка анимации аудио- и видеоклипа.	1		
45	Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов.	1		
46	Работа с сортировщиком слайдов.	1		
47	Создание управляющих кнопок.	1		
48-49	Создание презентации (пособия) к уроку информатики или по др. предмету.	2		
	<b>Создание баз данных в среде Access.</b>	<b>8</b>		
50	Представление о базах данных. Виды моделей баз данных. Типы данных.	1		
51-52	Структура БД. Заполнение и настройка.	2		
53-54	Создание БД через форму. Объединение таблиц БД.	2		
55-56	Организация запроса. Удаление записей. Форматирование отчета.	2		
57	Настройка запуска БД.	1		
	<b>Мультимедийные проекты.</b>	<b>8</b>		
58	Представление о мультимедийных продуктах.	1		
59	Создание мультимедийного проекта. Выбор темы, постановка проблемы, анализ объекта.	1		
60	Разработка сценария и синтез модели. Технология и форма представления информации.	1		
61-62	Синтез модели.	2		
63-64	Работа с проектом.	2		
65	Представление проекта.	1		
66-67	<b>Подготовка к выставке работ курса «Мир информатики».</b>	<b>2</b>		
68	<b>Презентации работ.</b>	<b>1</b>		
<b>Итого часов:</b>		<b>68</b>		