

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 5»

Принята на заседании  
педагогического совета  
МКОУ «СОШ № 5»  
от « 14 » 06 2024 года  
Протокол № 7

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МКОУ «СОШ № 5»  
/ Т.Н. Мурадханова  
« 17 » 06 2024 года  
Приказ № 148



Рабочая программа курса внеурочной деятельности  
«Офисные приложения»

Класс -7  
Всего часов - 72  
Количество часов в неделю - 2

Составлена в соответствии с реализацией программ технологической направленности с использованием оборудования Центра «Точка роста»

Автор составитель:  
Атанасова А.Н.  
педагог дополнительного  
образования

с.Эдиссия  
2024г.

## Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Офисные приложения» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта общего образования (ФГОС ООО) на основе авторской программы курса информатики для 7-9 классов Л.Л. Босовой, которая адаптирована к условиям внеурочной деятельности.

Одна из основных задач образования ФГОС нового поколения – развитие способностей ребёнка и формирование универсальных учебных действий, таких как: целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекция, оценка, саморегуляция. С этой целью в программе предусмотрено значительное увеличение активных форм работы, направленных на вовлечение учащихся в динамическую деятельность, приобретение практических навыков самостоятельной деятельности. Программа направлена на обеспечение условий развития личности учащегося; творческой самореализации; умственного и нравственно-этического развития.

Необходимость разработки данной программы обусловлена потребностью развития информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), в системе непрерывного образования в условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества. Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново.

Дополнительное образование по информатике основной школы является частью организационного продолжения курса информатики.

### **Цель программы:**

Формирование информационной компетенции и культуры обучающегося посредством знакомства с различными программами и приложениями; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки, хранения и передачи информации, представленной в различных формах; развитие творческих способностей учащихся; воспитание бережного отношения к компьютерной технике.

Данная цель достигается решениями следующих задач:

#### **Задачи:**

- ✓ развивать основные навыки и умения использования компьютерных устройств;
- ✓ научить каждого школьника пользоваться ИКТ (текстовый редактор, графический редактор и др.);
- ✓ формировать у школьника представление об информационной деятельности человека и информационной этике как основах современного информационного общества;

- ✓ развивать познавательные, интеллектуальные и творческие способности обучающихся, выработать навыки применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Офисные приложения» рассчитана на обучающихся 7-9-х классов, сроком 1 год обучения. Всего 68 часов, по два часа в неделю.

**В процессе занятий учащиеся расширят свои знания:**

- о векторной и растровой графике, их отличительных особенностях;
- что такое текстовый редактор;
- чем отличаются анимация от мультипликации;
- о правилах создания презентации и слайд-шоу.

**Будут уметь:**

- создавать рисунки в среде растрового графического редактора Paint (создавать изображения и редактировать их);
- набирать и форматировать текст, вставлять в документ рисунки и художественный текст;
- создавать анимированные изображения, примитивные мультфильмы;
- создавать интерактивные компьютерные презентации.

Реализация этих задач будет способствовать дальнейшему формированию взгляда школьников на мир, раскрытию роли информатики в формировании естественнонаучной картины мира, развитию мышления, в том числе формированию алгоритмического стиля мышления, подготовке учеников к жизни в информационном обществе.

Кабинет информатики, в котором проводятся занятия, соответствует требованиям материального и программного обеспечения, оборудован согласно правилам пожарной безопасности.

Для развития устойчивого интереса к учебному процессу в дополнительном образовании по информатике «Мир информатики» используется учебник Босовой Л.Л. – (Информатика 7 класс. М.: Бином. Лаборатория знаний, 2013г., Информатика 8-9 класс. М.: Бином. Лаборатория знаний, 2014г.), а также используются презентации, цифровые образовательные ресурсы (ЦОР), электронные образовательные ресурсы (ЭОР).

На практических занятиях внеурочной деятельности используются здоровьесберегающие технологии – корригирующая гимнастика для глаз. (В.Ф. Репин, В.И. Павлов, Г.М. Чеботаревская «Компьютер и глаза. Корригирующая гимнастика для глаз», методическое пособие, Саратов, 2007).

Образовательные результаты формируются в деятельностной форме с использованием следующих методов:

- ✓ словесного (рассказ, объяснение, лекция, беседа, работа с учебником);
- ✓ наглядного (наблюдение, иллюстрация, демонстрация, презентация);
- ✓ практического (практические компьютерные работы);
- ✓ проектного.

## **1. Планируемые результаты освоения программы**

Сформулированная цель и решение поставленных задач реализуются через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам дополнительного общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя личностные, предметные, метапредметные результаты.

### **Личностные результаты:**

- у учащихся должно сформироваться ответственное отношение к изучению компьютерных технологий, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- сформироваться целостность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развиться осознанное и ответственное отношение к собственным поступкам при работе с информацией;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ;
- сформироваться коммуникативная компетентность в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности; понимание необходимости в выполнении компенсирующих физических упражнений (минизарядки) при работе на ПК.

### **Предметные результаты:**

#### **Учащийся научится**

- использовать термины «информация», «компьютерные технологии», «алгоритм», «программа», «программное обеспечение» и др.; понимать различия между употреблением этих терминов в быденной речи и в информатике;
- работать в графическом редакторе «Paint», текстовом редакторе «Word», программе создания мультимедийных презентаций «Power Point».

#### **Метапредметные результаты:**

##### **регулятивные:**

##### **учащийся научится**

- самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в познавательной деятельности;

##### **познавательные:**

##### **учащийся получит возможность научиться**

- владеть методами поиска и выделения необходимой информации из различных источников в разных формах (текст, рисунок, таблица, диаграмма, схема);
- анализировать, передавать и интерпретировать информацию (структурировать: переводить сплошной текст в таблицу, презентовать полученную информацию с помощью ИКТ);

**КОММУНИКАТИВНЫЕ:**

**УЧАЩИЙСЯ ПОЛУЧИТ ВОЗМОЖНОСТЬ НАУЧИТЬСЯ**

- осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- оказывать в сотрудничестве взаимопомощь.

## 2.Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

№ п./п.	Тема	Кол- во часов	Из них практик.	Форма контроля
1	<b>Техника безопасности. 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	
<b>4</b>	<b>Творческая работа. Выпуск газеты, создание визитки, оформление доклада и т.д.</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	Визитка, газета и т.д.
<b>5</b>	<b>Технология обработки графической информации.</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	
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 «Пазлы» 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	
<b>11</b>	<b>Подготовка к выставке работ курса .</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Выставка работ
<b>12</b>	<b>Презентации работ.</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
<b>Итого часов:</b>		<b>68</b>	<b>60</b>	

## **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 .

**Тема 11. Подготовка к выставке работ курса .**

**Тема 12. Презентация работ.**

Художественная деятельность. Творческая деятельность. Выставка.

Конкурс. Презентация работ.

## Календарно-тематическое планирование

№ занятия	Тема	Кол-во часов	Из них практик.	дата
1	<b>1. Техника безопасности. Введение. Развитие науки и техники. Новые информационные технологии.</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	
	<b>2. Технология обработки текстовой информации.</b>	<b>17</b>	<b>13</b>	
	Текстовые редакторы и их разновидности	1		
2	Создание документа в текстовом редакторе и редактирование. Прак.раб.	2	2	
3	Форматирование текста (шрифт, абзац, символы).Прак.раб.	2	2	
4	Оформление заголовков и подзаголовков. Создание колонтитулов.	2	2	
5	Создание, редактирование и форматирование таблиц. Вставка диаграмм. Работа с иллюстрациями.	2	2	
6-7	Макетирование страниц. Оформление титульного листа.	4	2	
8	Подготовка к печати. Печать	2	2	
9	Создание шаблонов. Создание документа с помощью мастера.	2	1	
	<b>3. Настольная издательская система Publisher. Публикации на все случаи жизни.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	

10	Работа с объектами на странице. Изменение цветовых схем. Работа с таблицами и картинками.	2	2	
11	<b>4.Творческая работа. Выпуск газеты, создание визитки, оформление доклада и т.д.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
	<b>5.Технология обработки графической информации.</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	
12	Растровая и векторная графика (форматы графических файлов). Преобразование файлов из одного формата в другой.	2		
13	Растровый графический редактор PAINT.	2	2	
	<b>6.Adobe Photoshop. Растровая графика.</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	
14	Рабочий стол Adobe Photoshop. Создание выделенных областей и работа с ними.	2	1	
15	Слои. Цветокоррекция и ретуширование.	2	2	
16	Работа с текстом. Печать изображений.	2	2	
	<b>7.Corel Draw. Векторная графика.</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	
17	Инструменты черчения, кривые Безье.	2	2	
18	Свойства объектов. Эффекты. Импорт точечной графики.	2	2	
19	Основы создания банера.Прак.раб.	2	2	
	<b>8.Создание презентаций PowerPoint.</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	
20	Запуск и настройка приложения PowerPoint.	2	2	
21	Настройка анимации текста, рисунков Запуск и наладка презентации.	2	2	
22	Добавление эффектов мультимедиа (звука, видеоклипа).	2	2	
23	Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов. Работа с сортировщиком слайдов.	2	2	
24	Создание управляющих кнопок. Создание презентации (пособия) к уроку информатики или по др. предмету.	2	2	
	<b>9.Создание баз данных в среде Access.</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	

25	Представление о базах данных.	2		
26	Структура БД. Заполнение и настройка.	2	2	
27	Создание БД через форму. Объединение таблиц БД.	2	2	
28	Организация запроса. Форматирование отчета. Настройка запуска БД.	2	2	
	<b>10.Мультимедийные проекты.</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	
29	Представление о мультимедийных продуктах. Создание мультимедийного проекта.	2	1	
30-31	Разработка сценария и синтез модели. Технология и форма представления информации.	4	4	
32	Работа с проектом. Представление проекта.	2	2	
33	<b>11.Подготовка к выставке работ курса</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
34	<b>12.Презентации работ.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>Итого часов:</b>		<b>68</b>	<b>60</b>	

## Перечень учебно-методического обеспечения

1. Дистанционный курс «Технологии разработки проекта» Калиновский В. Г. 2012г.
2. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
3. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.
4. Операционная система Windows
5. Пакет офисных приложений:
6. Оборудование кабинета информатики:
7. Растровый графический редактор Paint Операционная система Windows
8. Векторный графический редактор OpenOffice Draw Windows – CD
9. Программа разработки презентаций Microsoft PowerPoint Дистрибутив Microsoft Office
10. Звуковой редактор Audacity Windows – CD
11. Браузер Internet Explorer Операционная система Windows
12. Браузер Mozilla Windows – CD
13. Программа интерактивного общения в глобальной сети ICQ

## **Список источников информации.**

1. Электронное приложение к учебному пособию Intel. Обучение для будущего. 2011 г.
2. Информатика и ИКТ. Мой инструмент компьютер. Учебник для учащихся. Горячев А.В. – М.: Баласс, 2011.
3. Горячев А.В., Островская Е.М. Конструктор мультфильмов. Справочник-практикум для школьников – М.: Баласс, 2012.
4. Босова Л.Л. Графический редактор Paint как инструмент развития логического мышления // М.: ИКТ в образовании (приложение к Учительской газете). 2011. № 12.
5. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 7 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

### **Интернет ресурсы:**

1. [www.klyaksa.net](http://www.klyaksa.net)
2. [www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru)
3. [www.pedsovet.org](http://www.pedsovet.org)
4. [www.uroki.net](http://www.uroki.net)
5. [www.intel.ru](http://www.intel.ru)

### **Программные средства**

1. Операционная система. (Windows7)
2. Текстовый редактор, растровый графические редактор.(Paint, Тіхpaint, программа для создания анимаций Мульти-пульти)
3. Программа разработки презентаций.(PowerPoint 2007)