

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Министерство образования Омской области  
Департамент образования Администрации города Омска  
БОУ г.Омска «Средняя общеобразовательная школа № 17»

**РАССМОТРЕНО**

Председатель методического  
совета

\_\_\_\_\_/Т.В. Алешина

Протокол № 1

от «28» августа 2024 г.

**СОГЛАСОВАНО**

Председатель педагогического  
совета

\_\_\_\_\_/М.А. Пфафенрод

Протокол № 1

от «28» августа 2024 г.

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор БОУ г.Омска  
«Средняя общеобразовательная  
школа № 17»

\_\_\_\_\_/О.В.Калугина

Приказ №263

от «28» августа 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
Школьная газета**

Уровень основное общее образование  
Класс 5-9  
Направление Информационная культура

Разработала  
Кичигина М.Л.

Омск 2024

## **Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

Программа курса внеурочной деятельности разработана с учётом Рабочей программы воспитания БОУ г.Омска «Средняя общеобразовательная школа №17».

**Личностные результаты** – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

**Метапредметные результаты** – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-

графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д.; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;

• ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

**Предметные результаты** включают в себя: освоенные обучающимися умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты отражают:

• формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

• формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;

• развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;

• формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;

• формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

• формирование навыков и умений выбирать и загружать нужную программу;

• формирование навыков и умений работать в графических редакторах, с использованием ПК;

• формирование навыков и умений обработки информации посредством современных компьютерных технологий;

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

<i>№ n/n</i>	<i>Темы и виды работы</i>	<i>Теория</i>	<i>Практика</i>	<i>Всего</i>
1.	Набор детей в кружок.	1	-	1
2.	Организационные занятия	1	1	2
3.	Учимся работать на компьютере	2	5	7
4.	Стандартная программа Windows – Paint	3	6	9
5.	Графические возможности MS Word	3	3	6
6.	Теория графики	1	3	4
7.	Работа с простейшими программами по созданию анимации	1	2	3
8.	Разработка итогового проекта. Конкурс работ	1	1	2
Итого		13	21	34

1. *Набор детей в кружок. – 1 час.*

2. *Организационные занятия – 2 часа*

Знакомство с компьютерным кабинетом. Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности при работе на компьютерах.

3. *Учимся работать на компьютере – 7 часов*

Знакомство с компьютером. Компьютер – надежный помощник человека. У компьютера тоже есть своя история (история развития вычислительной техники). Из чего состоит ПК. А какие они бывают компьютеры. ОС Windows. Окно в компьютерный мир. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Манипулятор – мышь. Меню. Клавиатура. Клавиатурный тренажер. Включение и выключение ПК. Создание папок.

4. *Стандартная программа Windows – Paint – 9 часов.*

Программные средства для работы с графикой. Графический редактор Paint. Инструменты рисования. Свободное рисование. Инструменты рисования линий. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей. Изменение размера просмотра. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Операция с цветом. Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Внедрение и связывание объектов. Вставка графического объекта в текстовый документ. Связывание и внедрение.

Закрепление пройденного.

Разработка собственных проектов. Подготовка к выставке.

5. *Графические возможности MS Word – 6 часов*

Работа с растровыми и графическими объектами. Внедрение рисунков. Операции с внедренным рисунком. Перемещение рисунка. Связывание рисунка и документа. Редактирование встроенного рисунка. Создание рисунка Paint внутри документа Word. Автофигуры. Объекты WordArt.

Закрепление пройденного.

Разработка собственных проектов. Подготовка к выставке.

6. *Теория графики - 4 часа*

Цифровое изображение. Растровое и векторное изображения. Оцифровка. Цифровые фотокамеры и видеокамеры. Визуализация цифровых изображений: мониторы, видеопроекторы, проекционные панели, принтеры, плоттеры. Сканирование изображений. Внедрение сканированных изображений в графический редактор Paint.

Закрепление пройденного.

Разработка собственных проектов. Подготовка к выставке.

7. Работа с простейшими программами по созданию анимации - 3 часа

Создание анимационных изображений с использованием графического редактора Paint.  
Разработка собственного проекта. Конкурс анимации.

8. Разработка итогового проекта. Конкурс работ – 2 часа.

**Форма организации образовательного процесса:** классно-урочная система, семинар, комбинированное занятие, мини-конференция; практические работы, эксперимент, наблюдение и т.д.

**Технологии, используемые в обучении:** развивающего обучения, обучения в сотрудничестве, проблемного обучения, развития исследовательских навыков, информационно-коммуникационные, здоровьесбережения и т. д. Основными формами и видами контроля знаний, умений и навыков являются: текущий контроль в форме устного, фронтального опроса, презентация продукта, защита проекта.

**Тематическое планирование**

<i>№ п/п</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Количество о часов</i>	<i>Планируе мая дата</i>	<i>Примечание</i>
1	Первое знакомство. Цели и задачи кружка Обсуждение сентябрьского номера школьной газеты.	1 ч	29 неделя, апрель	
2	Техника безопасности при работе на компьютерах. Редактирование статей.	1 ч	30 неделя, апрель	
3	Компьютер – надежный помощник человека. Оформление сентябрьской газеты	1 ч	31 неделя, май	
4	У компьютера тоже есть своя история. Выпуск сентябрьского номера школьной газеты.	1 ч	32 неделя, май	
5	Из чего состоит ПК. А какие они бывают компьютеры. Обсуждение октябрьского номера школьной газеты.	1 ч	33 неделя, май	
6	ОС Windows. Окно в компьютерный мир. Редактирование статей.	1 ч	34 неделя, май	
7	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Манипулятор – мышь. Оформление октябрьской газеты	1 ч	29 неделя, апрель	
8	Меню. Клавиатура. Выпуск октябрьского номера школьной газеты.	1 ч	30 неделя, апрель	
9	Клавиатурный тренажер. Включение и выключение ПК. Обсуждение ноябрьского номера школьной газеты.	1 ч	31 неделя, май	
10	Создание папок. Стандартная программа Windows – Paint. Оформление ноябрьской газеты	1 ч	32 неделя, май	
11	Программные средства для работы с графикой. Графический редактор Paint. Выпуск ноябрьского номера школьной газеты.	1 ч	33 неделя, май	
12	Инструменты рисования. Свободное рисование. Обсуждение декабрьского номера школьной газеты.	1 ч	34 неделя, май	
13	Инструменты рисования линий.	1 ч	29 неделя,	

	Создание стандартных фигур. Редактирование статей.		апрель	
14	Заливка областей. Исполнение надписей. Оформление декабрьской газеты	1 ч	30 неделя, апрель	
15	Изменение размера просмотра. Изменение размера рисунка. Выпуск декабрьского номера школьной газеты.	1 ч	31 неделя, май	
16	Сохранение рисунка. Операция с цветом. Обсуждение январского номера школьной газеты.	1 ч	32 неделя, май	
17	Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Оформление январской газеты	1 ч	33 неделя, май	
18	Монтаж рисунка из объектов. Внедрение и связывание объектов. Выпуск январского номера школьной газеты.	1 ч	34 неделя, май	
19	Вставка графического объекта в текстовый документ. Разработка собственных проектов. Обсуждение февральского номера школьной газеты.	1 ч	29 неделя, апрель	
20	Графические возможности MS Word. Работа с растровыми и графическими объектами. Редактирование статей.	1 ч	30 неделя, апрель	
21	Внедрение рисунков. Операции с внедренным рисунком. Оформление февральской газеты	1 ч	31 неделя, май	
22	Перемещение рисунка. Связывание рисунка и документа. Выпуск февральского номера школьной газеты.	1 ч	32 неделя, май	
23	Редактирование встроенного рисунка. Создание рисунка Paint внутри документа Word. Обсуждение мартовского номера школьной газеты.	1 ч	33 неделя, май	
24	Автофигуры. Объекты WordArt. Оформление мартовской газеты	1 ч	34 неделя, май	
25	Закрепление пройденного. Выбор проекта. Выпуск мартовского номера школьной газеты.	1 ч	29 неделя, апрель	
26	Разработка собственных проектов. Подготовка к выставке. Обсуждение апрельского номера школьной газеты.	1 ч	30 неделя, апрель	
27	Цифровое изображение. Растровое и векторное изображения. Редактирование статей.	1 ч	31 неделя, май	
28	Оцифровка. Цифровые фотокамеры и видеокамеры. Оформление апрельской газеты	1 ч	32 неделя, май	
29	Визуализация цифровых изображений: мониторы, видеопроекторы, проекционные панели, принтеры,	1 ч	33 неделя, май	

	плоттеры . Сканирование изображений. Выпуск апрельского номера школьной газеты.			
30	Внедрение сканированных изображений в графический редактор Paint. Разработка собственных проектов. Обсуждение майского номера школьной газеты.	1 ч	34 неделя, май	
31	Подготовка к выставке. Редактирование статей.	1 ч	29 неделя, апрель	
32	Создание анимационных изображений с использованием графического редактора Paint. Оформление майской газеты	1 ч	30 неделя, апрель	
33	Разработка собственного проекта. Выпуск майского номера школьной газеты.	1 ч	31 неделя, май	
34	Конкурс работ.	1 ч	32 неделя, май	