

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
городского округа Тольятти  
«Школа №13 имени Бориса Борисовича Левицкого»  
(МБУ «Школа № 13»)**

**РАССМОТРЕНА**

Методическим объединением

Руководитель МО

\_\_\_\_\_ К.О.Мышкина

Протокол № 1 от 29.08.2025

**СОГЛАСОВАНА**

Зам.директора по УВР

\_\_\_\_\_ И.Н.Никитина

29.08.2025

**УТВЕРЖДЕНА**

Приказом № 147-ОД от 01.09.2025

Директор МБУ «Школа №13»

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

внеурочной деятельности

**«Удивительный мир информатики»  
общеинтеллектуальное направление**

для обучающихся 6 классов

**Тольятти 2025**



## **Пояснительная записка**

Рабочая программа внеурочной деятельности по информатике «Удивительный мир информатики» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта общего образования (ФГОС ООО) на основе авторской программы курса информатики для 6 классов Л.Л.Босовой, которая адаптирована к условиям внеурочной деятельности.

Программа направлена на обеспечение условий развития личности учащегося; творческой самореализации; умственного и духовного 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 «Удивительный мир информатики» основной школы является частью организационного продолжения курса информатики, который включает в себя также пропедевтический курс в начальной школе и профильное обучение информатике в старших классах.

Информатика имеет очень большое и всё возрастающее число междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Особенность данного курса заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая графические возможности средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении. Данный курс рассматривается как дополнительный в процессе развития ИКТ-компетентности учащихся средней школы. и закладывает основы естественнонаучного и культурного мировоззрения.

### **Цель программы:**

Создание благоприятных условий для развития творческих способностей обучающихся, формирование информационной компетенции и культуры , формирование представления о графических возможностях компьютера, развитие информационно-коммуникационных компетенций.

Данная цель достигается решениями следующих задач:

### **Задачи:**

- ✓ развивать основные навыки и умения использования прикладных компьютерных программ;
- ✓ научить детей самостоятельно подходить к творческой работе;
- ✓ формировать у обучающихся 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;

### **Место предмета в учебном плане**

Рабочая программа курса по информатике «Удивительный мир информатики» рассчитана для внеурочной деятельности обучающихся 6 класса сроком на 1 год. Всего 35 ч., по одному часу в неделю, внеаудиторного времени. Занятия проводятся в группе по 12 человек.

Для развития устойчивого интереса к учебному процессу в дополнительном образовании по информатике «Удивительный мир информатики» используется учебник Босовой Л.Л. – (Информатика 6 класс. М.: Бином. Лаборатория знаний и Информатика 6 класс. М.: Бином. Лаборатория знаний)., а также используются презентации, цифровые образовательные ресурсы (ЦОР), электронные образовательные ресурсы (ЭОР).

На практических занятиях 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 наглядных пособий, презентаций);
- ✓ практического (практические работы в среде графического редактора и электронных презентаций);
- ✓ проектного.

### **Планирования результатов освоения курса**

Сформулированная цель реализуется 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:**

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с графической информацией;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.



**Предметные результаты:**

- умение использовать термины «информация», «компьютерная графика», «программа», «растровая графика», «векторная графика»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение работать в среде растрового и векторного графического редактора;
- умение выполнять действия преобразования растровых (копирование, поворот, отражение) и векторных графических изображений;
- умение создавать новые графические изображения из имеющихся заготовок путем разгруппировки-группировки изображений и их модификации;
- изучение возможностей растрового графического редактора;
- представление об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности;
- использование мультимедийных возможностей редактора электронных презентаций.

**Метапредметные результаты:**

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение 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;
- умение создавать, применять и преобразовывать графические объекты для решения учебных и творческих задач;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;
- владение устной и письменной речью.



## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование раздела	Общее количество часов	Теория	Практика
1.	Введение	1	1	
2.	Компьютерная графика	2	1	1
3.	Создание растровых изображений	14	7	7
4.	Мультимедийные презентации	15	7,5	7,5
5.	Повторение	3	1,5	1,5
	Итого	35	18	17

### Содержание тем учебного курса

#### ВВЕДЕНИЕ (1ч)

Правила поведения в кабинете информатики и техника безопасности при работе с компьютерной техникой, электробезопасность. Требования к организации рабочего места. Санитарно-гигиенические нормы при работе за компьютером

#### КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА (2 ч)

Задачи, цели курса. Растровая и векторная графика, способы организации. Пиксель, разрешение изображения, графические примитивы, чувствительность к масштабированию. Форматы графических файлов. Графические редакторы: многообразие, возможности, область применения. Сохранение графического файла.

#### СОЗДАНИЕ РАСТРОВЫХ ГРАФИЧЕСКИХ ИЗОБРАЖЕНИЙ (14 ч)

Графический редактор Paint: знакомство с интерфейсом программы, инструментами создания графических изображений, использование различных эффектов – добавление цветов в палитру, обращение цветов, изменение размера и местоположения рисунка, настройка атрибутов рисунка, создание медкого изображения с помощью сетки пикселей. Создание и редактирование графических изображений: букета в вазе, дома «моей мечты», геометрического и растительного орнамента, новогодней и Рождественской открытки.

#### МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ (15 ч)

Мир мультимедиа. Виды презентаций. редактор электронных презентаций MS Power Point. Интерфейс программы, структура окна. Знакомство с инструментами создания объектов на слайде, правил работы в среде редактора электронных презентаций. Вставка графики, текста, звука. Преобразование графических объектов и создание на их основе новых объектов с использованием возможностей меню группировка-разгруппировка. анимирование объектов на слайдах и организация переходов слайдов с использованием различных эффектов их анимации. Создание управляющих кнопок и гиперссылок. Пути перемещения объектов.



## **ПОВТОРЕНИЕ (3ч)**

Растровая графика. Векторная графика. Мультимедийные презентации.

**Творческие работы:** самопрезентация, «Моя семья», «Морское дно», слайд-фильм с эффектами мультипликации, открытка-поздравление, презентация-поздравление

### **Условия реализации программы**

#### **Организационно-методическое обеспечение**

- наличие специальной методической литературы по информационным технологиям, педагогике, психологии;
- использование собственных методических и дидактических материалов;
- обобщение и распространение собственного опыта работы.

Материально-техническое обеспечение:

- кабинет, оборудованный компьютерами, столами, стульями, общим освещением, классной доской, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, акустические системы);
- электронные образовательные ресурсы
- прикладные программные продукты: растровый графический редактор Paint, векторный графический редактор, встроенный в MS Office редактор электронных презентаций MS Power Point
- доступ в сеть Интернет



## Календарно – тематическое планирование

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов	
	Введение		
1.	Правила поведения в кабинете информатики и техника безопасности при работе с компьютерной техникой, электробезопасность. Требования к организации рабочего места. Санитарно-гигиенические нормы при работе за компьютером	1	
	Компьютерная графика (2 ч)		
2.	Задачи, цели курса. Растровая и векторная графика, способы организации. Пиксель, разрешение изображения, графические примитивы, чувствительность к масштабированию	1	
3.	Форматы графических файлов. Графические редакторы: многообразие, возможности, область применения. Сохранение графического файла	1	
	Создание растровых графических изображений (14 ч)		
4.	Изображение букета в вазе средствами растровой графики в среде растрового графического редактора	1	
5.	Открытие изображения. Редактирование рисунка	1	
6.	Создание графического изображения дома средствами растровой графики в среде растрового графического редактора	1	



7.	Открытие изображения. Редактирование рисунка	1	
8.	История появления геометрического орнамента. Способы его изображения, назначение. Выбор орнамента. Создание орнамента по периметру квадрата с произвольной стороной	1	
9.	Редактирование орнамента	1	
10.	История появления растительного орнамента. Способы его изображения, назначение. Выбор орнамента. Создание орнамента по периметру квадрата с произвольной стороной	1	
11.	Редактирование орнамента	1	
12.	Инструмент для ввода текстовой информации в растровом графическом редакторе. Способы редактирования и форматирования текста. Создание текстовой надписи	1	
13.	История появления Рождественской открытки. Способы создания изображения	1	



14.	Редактирование изображения. Вставка текстового фрагмента	1	
15.	История появления новогодней открытки, ее отличие от Рождественской. Способы создания изображения	1	
16.	Редактирование изображения. Вставка текстового фрагмента	1	
Мультимедийные презентации (15 ч)			
17.	Мультимедийные программы и средства создания мультимедиа. Возможности воспроизведения мультимедиа. Векторная графика. Анимация	1	
18.	Возможности редактора электронных презентаций. Интерфейс программы. Создание макета презентации. Дизайн презентации. Выбор фона. Копирование и удаление слайдов	1	
19.	Реализация возможностей Меню Вставка. Форматирование текста. Панель WordArt, способы преобразования надписей	1	



20.	Овладение навыками работы по анимированию объектов на слайде, организация анимированной смены слайдов	1	
21.	Создание управляющих кнопок. Организация гиперсвязей внутри документа, с внешними документами	1	
22.	Способы организации движения объектов. Эффекты появления, изменения размера, исчезновения объекта, создание пути движения. Создание слайда с анимированными объектами "Морское дно", вставка растрового изображения как фона и векторных изображений.	1	
23.	Способы организации движения объектов. Эффекты появления, изменения размера, исчезновения объекта, создание пути движения. Создание слайда с анимированными объектами "Морское дно", вставка растрового изображения как фона и векторных изображений.	1	
24.	Применение освоенных навыков вставки графических объектов при создании слайд-фильма "На прогулке". Создание векторного изображения путем преобразования векторных графических объектов	1	



25.	Применение освоенных навыков анимации графических объектов при создании слайд-фильма "На прогулке". Редактирование векторного изображения путем преобразования векторных графических объектов	1	
26.	Выбор темы, подбор материала, создание вспомогательных графических объектов. Создание макета презентации	1	
27.	Редактирование макета презентации. Вставка графических объектов	1	
28.	Подбор и вставка звуковых эффектов в презентацию. Редактирование графических объектов	1	
29.	Анимирование графических объектов. Организация непрерывной демонстрации презентации до нажатия клавиши ESC.	1	
30.	Отладка презентации	1	
31.	Обсуждение соответствия прогнозируемого результата и действительного	1	
	Повторение (3ч)		



32.	Растровые графические изображения. Пиксель, цветовая модель. Растровый графический редактор. Вставка текстовых объектов	1	
33.	Векторные графические изображения. Графические примитивы. Векторный графический редактор. Преобразование векторных изображений и создание на их основе новых графических объектов	1	
34.	Мультимедийные возможности компьютера. Технические средства мультимедиа	1	



### **Сведения об источниках информации**

1. **Информатика:** Учебник для 6 класса/Л.Л. Босова. – 5-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021
2. Афанасьева Е. Презентации в Power Point. Шпаргалка. /Издательство: НТ Пресс, 2006г - 160с

### **Интернет ресурсы.**

- <http://www.informika.ru/>;
- <http://www.informika.ru>
- <http://www.edu.ru>
- <http://teacher.fio.ru>
- <http://www.encyclopedia.ru>
- <http://www.kpolyakov.ru>
- <http://www.informika.na.by>