

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Кувакинская средняя общеобразовательная школа  
имени Героя Советского Союза И.М. Ивкина»  
Алатырского района Чувашской Республики

Принято решением  
ШМО естественно- научного цикла  
Руководитель:  
\_\_\_\_\_ Л.А. Кусакина  
Протокол №1 от 27.08.2021г

«Согласовано»  
Зам. директора по УВР:  
\_\_\_\_\_ Л.В. Леухина  
«27 » августа 2021г

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
«ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР»**

**5, 6 классы**

**Направление: общекультурное**

Срок реализации программы: 2021-2022 учебный год

Разработала:  
Филатова Людмила Ювенальевна,  
учитель информатики

Кувакино-2021

### **Цель программы:**

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

### **Задачи:**

- развивать основные навыки и умения использования прикладных компьютерных программ;
- научить детей самостоятельно подходить к творческой работе;
- формировать у учащихся представление об информационной деятельности человека и информационной этике как основах современного информационного общества;
- развивать познавательные, интеллектуальные и творческие способности учащихся, выработать навыки применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда;

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.

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 основной школы и закладывает основы естественнонаучного и культурного мировоззрения.

### **Общая характеристика курса внеурочной деятельности.**

Информатика – это естественнонаучная дисциплина о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, а также о методах и средствах их автоматизации.

Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Вместе с математикой, физикой, химией, биологией курс «Виртуальный мир» закладывает основы естественнонаучного мировоззрения.

Информатика имеет большое и все возрастающее число междисциплинарных связей, причем как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ), освоенные учащимися на базе информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов. На протяжении всего периода становления школьной информатики в ней накапливался опыт формирования образовательных результатов, которые в настоящее время принято называть современными образовательными результатами.

Одной из основных черт нашего времени является всевозрастающая изменчивость окружающего мира. В этих условиях велика роль фундаментального образования, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе, информационных. Необходимость подготовки личности к быстро наступающим переменам в обществе требует развития разнообразных форм мышления, формирования у учащихся умений организации собственной учебной деятельности, их ориентации на деятельностную жизненную позицию.

#### **Описание места кружка «Компьютерная мультимедиа графика» в учебном плане.**

По годовому календарному учебному графику на 2021-2022 учебный год в 5, 6 классе *34 учебных недели*, по школьному учебному плану *1 час в неделю (34 часа в год)*. Программа курса внеурочной деятельности «Виртуальный мир» рассчитана на 34 часа в год, что полностью соответствует требованиям примерной программы и Федерального компонента государственного стандарта.

Кружок «Компьютерная мультимедиа графика» в 5 классе	
количество часов в неделю	1
количество учебных недель	34
Всего в год	<b>34</b>

**Таблица тематического распределения количества часов**

№ п/п	Наименование раздела	Общее количество часов	Теория	Практика	Основные направления воспитательной деятельности
1.	Введение	1	1		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
2.	Компьютерная графика	2	1	1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
3.	Создание растровых изображений	10	4	6	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
4.	Мультимедийные презентации	8	4	4	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
5	Создание видеороликов	10	1	9	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
6	Повторение. Представление проектных работ	3	1	2	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
	Итого	34	12	22	

#### **Личностные и метапредметные результаты освоения курса внеурочной деятельности.**

*Личностные результаты* имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами предмета.

1. Патриотическое воспитание:

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества.

2. Духовно-нравственное воспитание:

- ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора; готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков; активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет.

3. Гражданское воспитание:

- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде; готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; готовность

оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

4. Ценности научного познания:

- сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;
- интерес к обучению и познанию; любознательность; готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;
- овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

5. Формирование культуры здоровья:

- осознание ценности жизни; ответственное отношение к своему здоровью; установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ).

6. Трудовое воспитание:

- интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса;
- осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей.

7. Экологическое воспитание:

- осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

8. Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

- освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе существующих в виртуальном пространстве.

### **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.

### **Содержание курса внеурочной деятельности.**

#### **Введение.**

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.**

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.**

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 меткого 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.**

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.

### **Создание видеороликов**

Возможности и интерфейс программы Windows Movie Maker. Создание видеоклипов. Видеопереходы. Добавление файлов в видеоролик. Создание видеоролика на заданную тему

### **Повторение.**

Представление проектных работ

### **Тематическое планирование с определением основных видов внеурочной деятельности учащихся**

№	Тема	Основные виды деятельности учащихся
		Введение (1 час)
1	Введение (1ч)	Узнают правила поведения в кабинете информатики и техника безопасности при работе с компьютерной техникой, электробезопасность. Слушают требования к организации рабочего места. Знают санитарно-гигиенические нормы при работе за компьютером
		Компьютерная графика (2 часа)

2	Виды компьютерной графики	Определяют задачи, цели курса. Понимают, что такое растровая и векторная графика, способы организации. Понимают понятия: пиксель, разрешение изображения, графические примитивы, чувствительность к масштабированию
3	Форматы графических файлов	Определяют форматы графических файлов. Графические редакторы: многообразие, возможности, область применения. Знают правила сохранения графических файлов
Создание растровых изображений (10 часов)		
4	Букет в вазе	Создают алгоритм выполнения работы. Изображают букет в вазе средствами растровой графики в среде растрового графического редактора
5	Букет в вазе	Корректируют алгоритм выполнения работы. Умеют открывать изображения, редактировать рисунки. Осваивают диалоговую форму общения при защите работы
6	Дом моей мечты	Создают алгоритм выполнения работы. Выполняют графическое изображение дома средствами растровой графики в среде растрового графического редактора
7	Дом моей мечты	Корректируют алгоритм выполнения работы. Открывают изображения. Редактируют рисунок. Контролируют и оценивают процесс и результаты деятельности
8	Геометрический орнамент	Слушают историю появления геометрического орнамента. Понимают способы его изображения, назначение. Выбирают орнамент. Создают алгоритм выполнения работы. Создают орнамент по периметру квадрата с произвольной стороной
9	Геометрический орнамент	Корректируют алгоритм выполнения работы. Редактируют орнамент. Контролируют и оценивают процесс и результаты деятельности
10	Растительный орнамент	Слушают историю появления растительного орнамента. Понимают способы его изображения, назначение. Выбирают орнамент. Выполняют орнамент по периметру квадрата с произвольной стороной. Создают алгоритм выполнения работы.
11	Растительный орнамент	Корректируют алгоритм выполнения работы. Редактируют орнамент. Контролируют и оценивают процесс и результаты деятельности
12	Ввод текста	Изучают инструмент для ввода текстовой информации в растровом графическом редакторе. Знакомятся с способами редактирования и форматирования текста. Создают текстовую надпись
13	Новогодняя открытка	Знакомятся с историей появления новогодней открытки, ее отличием от Рождественской. Изучают способы создания изображения. Создают алгоритм выполнения работы



Мультимедийные презентации (8 часов)

14	Редактор электронных презентаций	Изучают возможности редактора электронных презентаций, интерфейс программы. Создают макет презентации. Осмысливают дизайн презентации. Выбирают фон. Копируют и удаляют слайдов
15	Вставка текста, графики, звука	Реализуют возможностей Меню Вставка, Форматирование текста, Панель WordArt, способы преобразования надписей. Создают самопрезентацию
16	Анимация объектов. Смена слайдов	Овладевают навыками работы по анимированию объектов на слайде, организуют анимированную смену слайдов. Прогнозируют результаты.
17	Управляющие кнопки. Гиперссылки	Создают управляющие кнопки. Организуют гиперсвязи внутри документа, с внешними документами. Создают алгоритм выполнения работы.
18	Создание движущихся объектов	Овладевают способами организации движения объектов. Изучают эффекты появления, изменения размера, исчезновения объекта, создание пути движения. Создают слайд с анимированными объектами "Морское дно", вставляют растровое изображение как фон и векторные изображения.
19	Организация движения на слайде	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.
20	Создание слайд-фильма	Применяют освоенные навыков вставки графических объектов при создании слайд-фильма "На прогулке". Создают векторные изображения путем преобразования векторных графических объектов
22	Творческая работа по созданию слайд-фильма	Выбирают тему, подбирают материал, создают вспомогательные графические объекты. Создают макет презентации
Создание видеороликов(10 часов)		
23	Возможности и интерфейс программы Windows Movie Maker	Изучают возможности редактора видеороликов, интерфейс программы.
24	Создание видеоклипов	Учатся импортировать видеозаписи, сделанные с помощью цифровой видеокамеры. Учатся сохранять все любительские видеоматериалы на компьютере.

25	Создание видеоклипов	Учатся импортировать изображения. Создают видеоролики с помощью рисунков. Учатся сохранять все любительские видеоматериалы на компьютере.
26	Видео переходы	Способы организации видеопереходов между клипами.
27	Добавление файлов в видеоролик	Знакомятся с импортированием музыкального сопровождения, звуковых эффектов и закадрового комментария.
28	Создание видеоролика на заданную тему	Выполняют практическую работу на заданную тему
29	Создание видеоролика на заданную тему	Выполняют практическую работу на заданную тему. Учатся сохранять видеоролики.
30	Презентация своего видеоролика	Представление творческой работы
Повторение (3 часа)		
32	Работа над проектом	Вспоминают растровые графические изображения: пиксель, цветовая модель, растровый графический редактор, вставка текстовых объектов
33	Представление проектных работ	Повторяют векторные графические изображения: графические примитивы. Векторный графический редактор. Преобразование векторных изображений и создание на их основе новых графических объектов
34	Представление проектных работ	Оценивают мультимедийные возможности компьютера. Изучают технические средства мультимедиа

### ***Планируемые результаты освоения программы***

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.
  - создание, монтирование и распространение любительских фильмов с помощью программы Windows Movie Maker и цифровых современных гаджетов.

### **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.

### **Описание учебно – методического и материально технического обеспечения курса внеурочной деятельности**

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы: 5–6 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

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.

### **Сведения об источниках информации**

- 1. Информатика:** Учебник для 5 класса/Л.Л. Босова. – 5-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013
- 2. Информатика:** Учебник для 5 класса/Л.Л. Босова. – 5-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013
- 3. Поурочные разработки по информатике:**5 класс/ Югова Н.Л., Хлобыстова И.Ю. - М.: ВАКО, 2010.
- 4. Поурочные разработки по информатике:**5 класс/ Югова Н.Л., Хлобыстова И.Ю. - М.: ВАКО, 2010.
- 5. Информатика. 5-5 класс. Начальный курс: Учебник. 2-е изд., переработанное/под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2006.**
  1. Афанасьева Е. Презентации в Power Point. Шпаргалка. /Издательство: НТ Пресс, 2006г - 160с

### **Интернет ресурсы.**

- [http://www.informika.ru/;](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>