



Администрация Московского района Санкт-Петербурга  
Отдел образования

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 351  
с углубленным изучением иностранных языков  
Московского района Санкт-Петербурга  
(ГБОУ школа № 351 Московского района Санкт-Петербурга)

196233, Санкт-Петербург, Витебский проспект, дом 57, литера А;  
E-mail: school351mosk@obr.gov.spb.ru; тел/факс (812) 417-64-97;  
ОКПО 47956160, ОГРН 1027804892500, ИНН/КПП 7810128851/781001001

**ПРИНЯТО**

Педагогическим Советом  
ГБОУ школа № 351  
Московского района Санкт-  
Петербурга  
Протокол № 1 от 29.08.2025

**УТВЕРЖДЕНО**

Приказом директора  
ГБОУ школа № 351  
Московского района Санкт-Петербурга

\_\_\_\_\_ К.В. Дмитриенко

Приказ №380-од от 29.08.2025

**СОГЛАСОВАНО**

Методическим объединением  
Председатель МО

Документ утверждён  
электронной цифровой подписью  
директора ГБОУ школа №351  
Московского района Санкт-Петербурга  
Дмитриенко К.В.

\_\_\_\_\_

Протокол № 1 от 28.08.2025

**Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности  
«В мире информатики»**

**для 7 класса**

1 час в неделю (всего 34 часа)

Автор-составитель:  
Учитель Сковородникова А.А

2025 – 2026 учебный год

Санкт-Петербург  
2025 год

## 1. Пояснительная записка

Актуальность: в эпоху тотальной цифровизации, курс "В мире информатики" в 7 классе критически актуален, поскольку он формирует фундаментальные цифровые навыки, необходимые для успешной учёбы, безопасной повседневной жизни и конкурентоспособности в будущей профессии. Он обеспечивает адаптацию учеников к информационному обществу, развивая их цифровую компетентность и критическое мышление.

Рабочая программа на уровне основного общего образования подготовлена на основе ФГОС ООО и ФОП ООО, образовательной программой ГБОУ школа №351 Московского района Санкт-Петербурга, с учетом распределенных по классам проверяемых требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования.

### 1.1. Цель и задачи курса

**Цель изучения программы внеурочной деятельности «В мире информатики»** – развитие практических умений использования офисных программ в учебной деятельности, а именно использование программ для работы с текстом, для обработки числовых данных, для подготовки презентаций выполненных работ, а также для подготовки публикаций в сети.

Основные задачи курса внеурочной деятельности «В мире информатики»:

- обучение проектной деятельности с использованием офисных программ;
- формирование позитивной самооценки, самоуважения.
- формирование коммуникативной компетентности в сотрудничестве;
- формирование способности к организации деятельности и управлению ею;
- воспитание целеустремленности и настойчивости;
- формирование навыков организации рабочего пространства и рационального использования рабочего времени.

### 1.2. Место в учебном плане

В соответствии с планом внеурочной деятельности ГБОУ школа №351 Московского района Санкт-Петербурга на изучение курса «В мире информатики» в 7 классе отводится 34 часа (1 ч в неделю, 34 учебные недели).

### 1.3. Информация об УМК

Информатика: 7-й класс: базовый уровень: учебник Босова Л.Л., Босова А.Ю. — М.: Просвещение, 2023.

Учебник рекомендован Министерством просвещения Российской Федерации, приказ от 26.06.2025 года № 495 "Об утверждении федерального перечня учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования организациями, осуществляющими образовательную деятельность и установления предельного срока использования исключенных учебников", учебник имеет номер 1.1.2.4.1.1.1.

### 1.4. Цифровые образовательные ресурсы и ресурсы сети интернет:

- <https://myschool.edu.ru/> (ЦОС «Моя Школа»);

## 2. Содержание курса

### 2.1. Краткая характеристика содержания курса

#### **Тема 1. Теоретические основы мультипликации (2ч)**

История мультипликации. Теоретические основы мультипликации.

#### **Тема 2. Растровая и векторная компьютерная графика (7ч)**

Понятие компьютерной графики. Особенности растровой и векторной графики. Форматы графических файлов.

Выполнение работ по созданию, редактированию простейших рисунков в растровом графическом редакторе Paint. Инструменты рисования в растровом графическом редакторе GIMP. Поиск и загрузка изображений из сети Интернет. Создание растровых изображений с помощью сканера. Инструменты выделения в растровом графическом редакторе GIMP. Создание покадровых изображений, подготовка серии рисунков для программ аниматоров. Создание векторных графических изображений в программе PowerPoint. Основы работы с автофигурами. Закраска рисунков. Создание рисунков из кривых. Порядок расположения и группировка объектов. Эффекты.

### **Тема 3. Компьютерная анимация (25ч)**

Программа Microsoft GIF Animator. Создание простейших анимационных gif-файлов.

Выполнение работ по созданию, редактированию простейших анимационных презентаций в Power Point. Приобретение навыков вставки растровых и векторных изображений. Основные приемы обработки изображений в Power Point: обрезка, обесцвечивание однородного фона растрового изображения, разгруппировка и перегруппировка векторных изображений. Применение эффектов анимации, настройка их параметров. Создание анимации с использованием смены кадров в презентации. Вставка и настройка звука в Power Point. Сохранение презентации в режиме демонстрации.

#### 2.2. Межпредметные связи учебного предмета

Курс «В мире информатики» имеет широкие межпредметные связи с курсами:

- ИЗО (Принципы композиции, цвета, света и тени, перспективы, пропорций, стилизации изучаются и применяются в растровой и векторной графике, а также в создании персонажей и фонов для мультипликации. Понимание видов и жанров изобразительного искусства помогает создавать выразительные визуальные образы);
- технология: Использование программного обеспечения как инструмента для воплощения творческих и проектных идей. Планирование и этапы создания цифрового продукта (мультипликационного ролика, графического проекта). Понимание алгоритмов и последовательностей действий;
- русский язык и литературы: Создание сценариев и раскадровок для анимации требует навыков написания связного текста, развития сюжета, характеристики персонажей. Передача эмоций и идей через визуальные образы и диалоги;
- математика и физика: Принципы трансформации объектов (масштабирование, вращение, перемещение) в векторной графике и анимации. Понимание координат, построение форм, расчёт движения. Принципы движения, инерции, гравитации, скорости и ускорения в анимации (как сделать движение персонажей реалистичным). Понимание оптики при работе со светом и тенью в графике.

#### 2.3. Ключевые темы, прослеживаемые в межпредметных связях:

«Растровая графика», «Векторная графика» (физика и математика), «История мультипликации» (история), «Компьютерная анимация» (изо, технология).

#### 2.4. Преемственность по годам изучения

Данный курс тесно связан с изучением изобразительного искусства, который, в свою очередь, построен так, что преемственность по годам обучения является его составной частью.

## **3. Планируемые результаты**

### 3.1. Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам

#### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

*Патриотическое воспитание:*

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию;
- понимание значения информатики как науки в жизни современного общества.

*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 Интернете.

*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;
- ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных и познавательных задач, создании учебных проектов;
- стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

*Ценность научного познания:*

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики;
- интерес к обучению и познанию;
- любознательность;
- стремление к самообразованию;
- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- наличие базовых 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.

*Формирование культуры здоровья:*

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.

*Трудовое воспитание:*

- интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса.

*Экологическое воспитание:*

- наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

*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 в виртуальном пространстве.

## МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

## Универсальные познавательные действия

### *Базовые логические действия:*

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

### *Базовые исследовательские действия:*

- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;
- оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;
- прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

### *Работа с информацией:*

- выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;
- применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;
- оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- запоминать и систематизировать информацию.

## УНИВЕРСАЛЬНЫЕ КОММУНИКАТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

### *Общение:*

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- публично представлять результаты выполненного опыта (исследования, проекта);
- выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

### *Совместная деятельность (сотрудничество):*

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;
- принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом,

достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

- оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;
- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

## УНИВЕРСАЛЬНЫЕ РЕГУЛЯТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

### *Самоорганизация:*

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор вариант решения задачи;
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.

### *Самоконтроль (рефлексия):*

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
- оценивать соответствие результата цели и условиям.

### *Эмоциональный интеллект:*

- ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

### *Принятие себя и других:*

- осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации;
- осознанно относиться к другому человеку, его мнению.

### **К концу обучения в 7 классе обучающийся научится:**

- соблюдать требования безопасности при работе на компьютере;
- выделять основные этапы в истории развития информационных технологий и персонального компьютера;
- искать информацию в Интернете;
- форматировать и редактировать текстовую информацию в Google Документах;
- открывать доступ к презентации в Google Презентациях для совместной работы;

### 3.2. Основные виды деятельности обучающихся, направленные на достижение результата

- слушание учителя;
- составление опорных конспектов;
- заполнение сравнительно-обобщающей таблицы;
- анализ документов;
- решение практических заданий;
- подготовка и оформление сообщений;
- выполнение творческих работ;
- применение полученных знаний при решении жизненных задач.

### 3.3. Организация проектной и учебно-исследовательской деятельности обучающихся

Тематика проектной деятельности может быть предложена учителем или обучающимися (приложение 1).

### 3.4. Система оценки достижения планируемых результатов

Обучение ведется на безотметочной основе. Контроль и оценка результатов освоения программы внеурочной деятельности зависит от тематики и содержания изучаемого раздела. Для отслеживания метапредметных и предметных результатов возможно проведение нескольких диагностических работ, которые должны носить так же и обучающий характер. Продуктивным так же будет контроль в процессе организации следующих форм деятельности: викторины, тематические игры, творческие конкурсы, написание доклада, проекта. Показателем успешности освоения курса можно считать участие и результаты детей в школьных и городских олимпиадах, дистанционных конкурсах. По окончании курса предполагается выполнение проектных или исследовательских работ (индивидуальных или коллективных) и их защита. Примерная тематика указана в следующем разделе.

Подобная организация учета знаний и умений для контроля и оценки результатов освоения программы внеурочной деятельности будет способствовать формированию и поддержанию ситуации успеха для каждого обучающегося, а также будет способствовать процессу обучения в командном сотрудничестве, при котором каждый обучающийся будет значимым участником деятельности.

### 3.5. Формы организации занятий

- Индивидуальная,
- Групповая.

### 3.6. Формы проведения занятий

- беседы;
- дискуссии;
- участие в олимпиадах;
- оформление таблиц, брошюр и пособий;
- решение занимательных задач, задач повышенной трудности, решение практических задач;
- творческая работа в группах, проективная работа;
- практическая работа, диагностическая работа.

## **4. Тематическое планирование**

### 4.1. Деятельность учителя в соответствии с рабочей программой воспитания

- Реализация воспитательного потенциала урока предполагает следующее:
  - установление доверительных отношений между педагогом и обучающимися, способствующих позитивному восприятию обучающимися требований и просьб педагогического работника, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности;
  - побуждение обучающихся соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (педагогическими работниками) и сверстниками (обучающимися), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;
  - привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией – инициирование ее обсуждения, высказывания обучающимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения;
  - использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию обучающимся примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности, через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе;

- применение на уроке интерактивных форм работы с обучающимися: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию обучающихся; дидактического театра, где полученные на уроке знания обыгрываются в театральных постановках; дискуссий, которые дают обучающимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат обучающихся командной работе и взаимодействию с другими обучающимися;

- включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию обучающихся к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока;

- организация шефства мотивированных и эрудированных обучающихся над их неуспевающими одноклассниками, дающего обучающимся социально значимый опыт сотрудничества и взаимной помощи;

- инициирование и поддержка исследовательской деятельности обучающихся в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что даст обучающимся возможность приобрести навык самостоятельного решения теоретической проблемы, навык генерирования и оформления собственных идей, навык уважительного отношения к чужим идеям, оформленным в работах других исследователей, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения.

№ п\п	Тема	Количество часов
1.	Теоретические основы мультипликации	2
2.	Растровая и векторная компьютерная графика	7
3.	Компьютерная анимация	25
Всего		34

## 5. Поурочно-тематическое планирование

№ п\п	Тема	Количество часов
1.	Техника безопасности в компьютерном классе. История мультипликации	1
2.	Теоретические основы мультипликации.	1
3.	Растровая графика.	1
4.	Векторная графика.	1
5.	Рисование в растровых редакторах Paint	1
6.	Рисование в растровых редакторах Paint	1
7.	Сканирование рисунков, фотографий.	1

8.	Обработка и редактирование графических цифровых изображений.	1
9.	Создание gif-анимации в программе GIF Animator	1
10.	Программа MO Power Point	1
11.	Разметка и фон слайда	1
12.	Создание векторных изображений в Power Point.	1
13.	Создание векторных изображений в Power Point	1
14.	Поиск изображений в интернете	1
15.	Создание векторных изображений в Power Point	1
16.	Добавление готовых изображений в Power Point	1
17.	Обработка готовых изображений в Power Point	1
18.	Настройка эффектов анимации и смены слайдов.	1
19.	Настройка эффектов анимации и смены слайдов	1
20.	Применение эффектов анимации в каждом объекте	1
21.	Применение эффектов анимации в каждом объекте	1
22.	Применение эффектов анимации в каждом объекте	1
23.	Работа со звуком в PowerPoint.	1
24.	Работа со звуком в PowerPoint	1
25.	Работа с фрагментом видео в PowerPoint	1
26.	Работа с фрагментом видео в PowerPoint	1
27.	Работа с фрагментом видео в PowerPoint	1
28.	Работа над проектом «Мультфильм в PowerPoint»	1
29.	Работа над проектом «Мультфильм в PowerPoint»	1
30.	Работа над проектом «Мультфильм в PowerPoint»	1
31.	Работа над проектом «Мультфильм в PowerPoint»	1
32.	Работа над проектом «Мультфильм в PowerPoint»	1

33	Защита проекта «Мультфильм в PowerPoint»	1
34	Защита проекта «Мультфильм в PowerPoint»	1

Темы проектов

1. Мультяшный гид по школе (или по любимому предмету): Создание короткого анимационного ролика
2. "Мир в пикселях и линиях: Сравнение растровой и векторной графики на примере дизайна персонажей."
3. "Ожившая картина: Анимлируем статичное изображение."
4. "История анимации в картинках: От первых прообразов до компьютерных чудес."
5. "Создание своего 'мема' (или стикера) с нуля: От идеи до анимированного образа."

## Выполнение программы

Предмет \_\_\_\_\_

Учитель \_\_\_\_\_

Класс \_\_\_\_\_

№ урока	Тема урока	План	Факт
1	Техника безопасности в компьютерном классе. История мультипликации		
2	Теоретические основы мультипликации.		
3	Растровая графика.		
4	Векторная графика.		
5	Рисование в растровых редакторах Paint		
6	Рисование в растровых редакторах Paint		
7	Сканирование рисунков, фотографий.		
8	Обработка и редактирование графических цифровых изображений.		
9	Создание gif-анимации в программе GIF Animator		
10	Программа МО Power Point		
11	Разметка и фон слайда		
12	Создание векторных изображений в Power Point.		
13	Создание векторных изображений в Power Point		
14	Поиск изображений в интернете		
15	Создание векторных изображений в Power Point		
16	Добавление готовых изображений в Power Point		
17	Обработка готовых изображений в Power Point		
18	Настройка эффектов анимации и смены слайдов.		
19	Настройка эффектов анимации и смены слайдов		
20	Применение эффектов анимации в каждом объекте		
21	Применение эффектов анимации в каждом объекте		
22	Применение эффектов анимации в каждом объекте		
23	Работа со звуком в PowerPoint.		
24	Работа со звуком в PowerPoint		
25	Работа с фрагментом видео в PowerPoint		
26	Работа с фрагментом видео в PowerPoint		
27	Работа с фрагментом видео в PowerPoint		
28	Работа над проектом «Мультфильм в PowerPoint»		
29	Работа над проектом «Мультфильм в PowerPoint»		
30	Работа над проектом «Мультфильм в PowerPoint»		
31	Работа над проектом «Мультфильм в PowerPoint»		
32	Работа над проектом «Мультфильм в PowerPoint»		

33	Защита проекта «Мультфильм в PowerPoint»		
34	Защита проекта «Мультфильм в PowerPoint»		

Лист корректировки  
2025 – 2026 учебный год

Предмет \_\_\_\_\_

Класс \_\_\_\_\_

Учитель \_\_\_\_\_

№ урока	Дата проведения	Тема	Количество часов		Причина корректировки	Способ корректировки
			По плану	Дано		
Всего по программе					Программа выполнена.	

« \_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2026

Учитель \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ )

Согласовано

Заместитель директора по УВР \_\_\_\_\_ Анисимова Н.О.

« \_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2026