

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Средняя общеобразовательная школа №5

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБОУ СОШ №5

\_\_\_\_\_ Н. Н. Наймушина

Приказ №224а/03-02 от 01.09.25 г.

**Программа по внеурочной деятельности**

**«Компьютерная грамотность»**

Для обучающихся 5 классов

**Составитель:**

Орлова Инга Викторовна,

Учитель информатики

2025г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» на базовом уровне; устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса; даёт распределение учебных часов по тематическим разделам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся.

Рабочая программа составлена на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (Приказ Минобрнауки России от 31 мая 2021 г. № 287);
- Примерной рабочей программы основного общего образования «Информатика. Базовый уровень» (для 5–6 классов образовательных организаций).

Рабочая программа может быть скорректирована педагогами с учетом:

- Основной общеобразовательной программы основного общего образования образовательной организации;
- Рабочей программы воспитания образовательной организации;
- Учебного плана образовательной организации.

**Целями** изучения информатики на уровне основного общего образования являются:

Изучение информатики в 5 классе вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, обеспечивая:

- формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др., как необходимого условия для успешного продолжения учебно-познавательной деятельности и основы научного мировоззрения;
- формирование алгоритмического стиля мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном высокотехнологичном обществе;
- формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно

планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;

- формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких, как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации.

### **Общая характеристика учебного предмета «Информатика»**

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании отражает:

- сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;
- основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;
- междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении 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 обучения.

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании интегрирует в себе:

- цифровую грамотность, приоритетно формируемую на ранних этапах обучения, как в рамках отдельного предмета, так и в процессе информационной деятельности при освоении всех без исключения учебных предметов;
- теоретические основы компьютерных наук, включая основы теоретической информатики и практического программирования, изложение которых осуществляется в соответствии с принципом дидактической спирали: вначале (в

младших классах) осуществляется общее знакомство обучающихся с предметом изучения, предполагающее учёт имеющегося у них опыта; затем последующее развитие и обогащение предмета изучения, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах;

- информационные технологии как необходимый инструмент практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

Цели и задачи изучения информатики на уровне основного общего образования определяют структуру основного содержания учебного предмета в виде следующих четырёх тематических разделов:

- 1) цифровая грамотность;
- 2) теоретические основы информатики;
- 3) алгоритмы и программирование;
- 4) информационные технологии.

### **Место учебного предмета «Информатика» в учебном плане**

Обязательная часть учебного плана примерной основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5 классе. Время на данный курс образовательная организация может выделить за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений.

Первое знакомство современных школьников с базовыми понятиями информатики происходит на уровне начального общего образования в рамках логико-алгоритмической линии курса математики; в результате изучения всех без исключения предметов на уровне начального общего образования начинается формирование компетентности учащихся в сфере информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), необходимой им для дальнейшего обучения. Курс информатики основной школы опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Изучение информатики в 5–6 классах поддерживает непрерывность подготовки школьников в этой области и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения курса информатики основной школы в 7–9 классах.

## Основные виды учебной деятельности

| Раздел                                                                                           | Учебное содержание                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Тема 1.<br>Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе (2 часа) | Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода                                                                                                                                             | Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами. Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение. Объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации |
| Тема 2.<br>Программы для компьютеров. Файлы и папки (3 часа)                                     | Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога). Практические работы:<br>1. Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра.<br>2. Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла.<br>3. Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение) под руководством учителя | Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл». Определять программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач                                                                                                                                                                               |
| Тема 3. Сеть Интернет. Правила                                                                   | Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять поиск                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

|                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ла безопасного поведения в Интернете (2 часа) | информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета. Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг. Практические работы 1. Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Сохранение найденной информации | информации по ключевым словам и по изображению. Обсуждать способы проверки достоверности информации, полученной из Интернета. Обсуждать ситуации, связанные с безопасным поведением в Интернете. Различать виды аутентификации. Различать «слабые» и «сильные» пароли. Анализировать возможные причины кибербуллинга и предлагать способы, как его избежать |
| Тема 4. Информация в жизни человека (4 часа)  | Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение. Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой. Искусственный интеллект и его роль в жизни человека алгоритмы и программы                                                                                                                                                                                                                 | Раскрывать смысл изучаемых понятий. Различать виды информации по способам её восприятия человеком. Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом. Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и пр.)                              |
| Тема 5. Алгоритмы и исполнители (3 часа)      | Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире. Приводить примеры циклических действий в окружающем мире                                                                                                                                                                                    |

|                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Тема 6. Работа в среде программирования (8 часов) | <p>Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования. Практические работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Знакомство со средой программирования.</li> <li>2. Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.</li> <li>3. Реализация циклических алгоритмов в среде программирования</li> </ol>                                                                                              | <p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p>                                                                                               |
| Тема 6. Работа в среде программирования (8 часов) | <p>Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования. Практические работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Знакомство со средой программирования.</li> <li>2. Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.</li> <li>3. Реализация циклических алгоритмов в среде программирования</li> </ol>                                                                                              | <p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p>                                                                                               |
| Тема 7. Графический редактор (3 часа)             | <p>Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение. Практические работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора.</li> <li>2. Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора</li> </ol> | <p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения</p> |
| Тема 8. Текстовый редактор (3 часа)               | <p>Текстовый редактор. Правила набора текста. Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | <p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного</p>                                                                                                                                                                                                     |

|                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                         |
|----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                              | <p>Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полуужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом. Практические работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов.</li> <li>2. Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов).</li> <li>3. Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев).</li> <li>4. Вставка в документ изображений</li> </ol> | <p>средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом</p> |
| Тема 9.<br>Компьютерная презентация (3 часа) | <p>Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами. Практические работы</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание презентации на основе готовых шаблонов</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p>     |
| Тема 10.<br>Резерв (2 часа)                  | <p>Обобщающее повторение и контрольная работа.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                         |

### Организация учебного процесса

К наиболее предпочтительным формам учебной работы на занятиях в рамках курса относятся: фронтальное обсуждение вопросов с педагогом, работа с учебным курсом, творческие проекты, практические работы.

Используются сквозные виды учебной деятельности обучающихся, которые проходят через все уроки в рамках курса, являясь его содержательными и методологическими связующими звеньями: использование технологий смешанного обучения, информационных и здоровьесберегающих технологий.

Задания на дом в процессе изучения курса имеют творческий, поисковый или проблемный характер. Основной способ организации познавательной деятельности обучающихся - это работа с онлайн-сервисом Яндекс Учебник. В процессе работы над курсом осуществляется восприятие нового для учеников материала; при интерпретации во время беседы происходит выбор мнения, принятие решения; в ходе диалога с учителем ученики обсуждают полученные знания, делают простейшие выводы.

Для участников образовательного процесса представлена система поддержки LMS.

Обучающиеся имеют доступ в личный кабинет, где сохраняются их результаты и представлена вся необходимая теоретическая информация. Учителя имеют возможность предоставить ученикам задания разного уровня, включая задания с автоматической проверкой.

## **Содержание учебного предмета**

### **Цифровая грамотность**

Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода. Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога). Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета. Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.

### **Теоретические основы информатики**

Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение. Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой. Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.

### **Алгоритмизация и основы программирования**

Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы. Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.

### **Информационные технологии**

Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение. Текстовый редактор. Правила набора текста. Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полуужирное и

курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом. Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.

### **Планируемые образовательные результаты**

Изучение информатики в 5 классе направлено на достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета.

#### **Личностные результаты**

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

#### ***Патриотическое воспитание:***

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации 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 сети Интернет.

#### ***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, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

#### ***Ценности 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 в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанных 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**

Метапредметные результаты освоения образовательной программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями — познавательными, коммуникативными, регулятивными.

## ***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 на применимость и достоверность информацию, полученную 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 различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

- самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;

- оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

- эффективно 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 (эксперимента, исследования, проекта);
- самостоятельно 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;
- ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);
- самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

- делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

Самоконтроль (рефлексия):

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- давать адекватную оценку ситуации и предлагать план её изменения;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;
- 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.

## **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

- соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
- называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
- понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;
- искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
- запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
- пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;

- составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;
- создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;
- создавать и редактировать растровые изображения; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;

**Тематическое планирование курса информатики 5 класса (1 час в неделю, 34 часа в год)**

Электронные (цифровые) образовательные ресурсы: российская образовательная платформа Яндекс Учебник, URL: <https://education.yandex.ru/uchebnik/main>

| <b>Раздел/тема</b>              | <b>Количество часов</b> |
|---------------------------------|-------------------------|
| Компьютер                       | 3                       |
| Программы и данные              | 3                       |
| Компьютерные сети               | 2                       |
| Информация в жизни человека     | 4                       |
| Алгоритмы и исполнители         | 3                       |
| Работа в среде программирования | 8                       |
| Графический редактор            | 3                       |
| Текстовый редактор              | 3                       |
| Компьютерные презентации        | 3                       |
| Резерв                          | 2                       |
| <b>Итого</b>                    | <b>34</b>               |

**Календарно-тематическое планирование курса информатики 5 класса (1 час в неделю, 34 часа в год)**

| <b>Тема раздела</b>                              | <b>№ урока</b> | <b>Часы</b> | <b>Тема урока</b>                                                                      | <b>Дата по плану</b> | <b>Дата по факту</b> |
|--------------------------------------------------|----------------|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|----------------------|
| <b>Компьютер (3 часа)</b>                        | 1              | 1           | Компьютер                                                                              |                      |                      |
|                                                  | 2              | 1           | Устройство компьютера                                                                  |                      |                      |
|                                                  | 3              | 1           | Устройства ввода и вывода                                                              |                      |                      |
| <b>Программы и данные (3 часа)</b>               | 4              | 1           | Программное обеспечение                                                                |                      |                      |
|                                                  | 5              | 1           | Файлы и папки                                                                          |                      |                      |
|                                                  | 6              | 1           | Программы и их запуск                                                                  |                      |                      |
| <b>Компьютерные сети (2 часа)</b>                | 7              | 1           | Интернет                                                                               |                      |                      |
|                                                  | 8              | 1           | Безопасное поведение в интернете. Контрольная работа по разделу «Цифровая грамотность» |                      |                      |
| <b>Информация в жизни человека (4 часа)</b>      | 9              | 1           | Информация                                                                             |                      |                      |
|                                                  | 10             | 1           | Кодирование                                                                            |                      |                      |
|                                                  | 11             | 1           | Искусственный интеллект                                                                |                      |                      |
|                                                  | 12             | 1           | Путь к GPT. Контрольной работы по разделу «Информация в жизни человека»                |                      |                      |
| <b>Алгоритмы и исполнители (3 часа)</b>          | 13             | 1           | Алгоритм и исполнитель                                                                 |                      |                      |
|                                                  | 14             | 1           | Способы записи алгоритмов                                                              |                      |                      |
|                                                  | 15             | 1           | Виды алгоритмов                                                                        |                      |                      |
| <b>Работа в среде программирования (8 часов)</b> | 16             | 1           | Простые программы                                                                      |                      |                      |
|                                                  | 17             | 1           | Несколько тестов                                                                       |                      |                      |
|                                                  | 18             | 1           | Условный алгоритм, урок 1                                                              |                      |                      |
|                                                  | 19             | 1           | Условный алгоритм, урок 2                                                              |                      |                      |
|                                                  | 20             | 1           | Цикл с условием                                                                        |                      |                      |

|                                          |    |   |                                                                               |  |  |
|------------------------------------------|----|---|-------------------------------------------------------------------------------|--|--|
|                                          | 21 | 1 | Цикл с параметром                                                             |  |  |
|                                          | 22 | 1 | Решение задач                                                                 |  |  |
|                                          | 23 | 1 | Контрольная работа по теме :<br>“Алгоритмизация и основы<br>программирования” |  |  |
| <b>Графический редактор (3 часа)</b>     | 24 | 1 | Компьютерная графика                                                          |  |  |
|                                          | 25 | 1 | Растровые рисунки                                                             |  |  |
|                                          | 26 | 1 | Графический редактор                                                          |  |  |
| <b>Текстовый редактор (3 часа)</b>       | 27 | 1 | Функции текстового редактора                                                  |  |  |
|                                          | 28 | 1 | Редактирование текста                                                         |  |  |
|                                          | 29 | 1 | Изображения в текстовом документе                                             |  |  |
| <b>Компьютерные презентации (3 часа)</b> | 30 | 1 | Презентации                                                                   |  |  |
|                                          | 31 | 1 | Дизайн презентаций                                                            |  |  |
|                                          | 32 | 1 | Дизайн слайдов                                                                |  |  |
| <b>Резерв (2 часа)</b>                   | 33 | 1 | Обобщающее повторение                                                         |  |  |
|                                          | 34 | 1 | Итоговая контрольная работа                                                   |  |  |

**Использование внешних сервисов, ссылки в курсе информатики 5 класса (1 час в неделю, 34 часа в год)**

Чтобы не зависеть от установленного ПО, облегчить работу школьникам и учителям и не тратить время урока на скачивание и установку необходимых программ, программа ЭОР предлагает использование онлайн-сервисов.

| Название сайта   | Ссылка                                                                                            | Пояснение                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Яндекс Учебник   | <a href="https://education.yandex.ru/uchebnik/main">https://education.yandex.ru/uchebnik/main</a> | В материалах курса встречаются ссылки на другие материалы учебной платформы (например, ссылка на другое занятие, на другую карточку проходимого занятия).                                                                                                                                                                                 |
| Яндекс Игры      | <a href="https://yandex.ru/games/app/200316">https://yandex.ru/games/app/200316</a>               | В уроке «Компьютер» используется ссылка на игру «Тетрис» в качестве наглядного примера эволюции компьютерных технологий и видеоигр.                                                                                                                                                                                                       |
| Яндекс Поиск     | <a href="https://ya.ru/">https://ya.ru/</a>                                                       | Ссылка на Яндекс Поиск применяется для развития навыков эффективного формирования поисковых запросов и критического анализа результатов поиска.                                                                                                                                                                                           |
| Яндекс Картинки  | <a href="https://yandex.ru/images/">https://yandex.ru/images/</a>                                 | В уроке "Интернет" используется сервис Яндекс Картинки для обучения поиску визуальной информации. Ученики практикуют навыки поиска, используя QR-код и изображения котиков из учебных карточек, загружая их в поисковую систему.                                                                                                          |
| Чат с Алисой     | <a href="https://alice.yandex.ru/">https://alice.yandex.ru/</a>                                   | В уроках «Искусственный интеллект» и «Путь к GPT», «Дизайн презентаций» используется интерактивный инструмент, позволяющий ученикам взаимодействовать с системой искусственного интеллекта. Эта практическая часть урока направлена на развитие навыков формулирования эффективных запросов (промптов) для генерации текста с помощью ИИ. |
| Яндекс Документы | <a href="https://docs.yandex.ru/">https://docs.yandex.ru/</a>                                     | Чтобы не зависеть от ПО, установленного на компьютерах класса, и не тратить время, предназначенное на знакомство с материалом, на установку необходимых программ, в модуле про текстовые документы мы используем сервис Яндекс Документы, работа ведётся там.                                                                             |

|                      |                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                 |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Задания на Scratch   | <a href="https://scratch-game.website.yandexcloud.net/">https://scratch-game.website.yandexcloud.net/</a>                           | Ссылки на внутренний ресурс Яндекс Учебника, содержащий интерактивные дидактические материалы (модули 1.1 «Цифровая грамотность», 1.2 «Программы и данные», 3.1 «Алгоритм и исполнители»)                       |
| ILoveIMG             | <a href="https://www.iloveimg.com/ru/remove-background">https://www.iloveimg.com/ru/remove-background</a>                           | В модуле 4.1 «Графический редактор» используется данный сервис для обработки изображений (удаление фона). Он необходим для отдельных задач проектной работы.                                                    |
| Gifius               | <a href="https://gifius.ru/">https://gifius.ru/</a>                                                                                 | Ссылка на данный ресурс используется в дополнительном задании «Растровая графика» для создания GIF-анимации с помощью готовых рисунков ученика.                                                                 |
| Шедеврум             | <a href="https://shdevrum.ai/text-to-image/">https://shdevrum.ai/text-to-image/</a>                                                 | В модуле 4.2 «Текстовый редактор» используется сервис Шедеврум для создания иллюстраций к проекту по работе с фразеологизмами. Сервис позволяет генерировать изображения с помощью текстовых запросов (пром프트). |
| Flaticon             | <a href="https://www.flaticon.com/ru/">https://www.flaticon.com/ru/</a>                                                             | Сервис Flaticon используется для поиска иконок и стикеров для своих проектов, которые будут создавать школьники в графическом редакторе. Сервис бесплатный и не требует регистрации.                            |
| Libre Office Impress | <a href="https://www.libreoffice.org/download/download-libreoffice/">https://www.libreoffice.org/download/download-libreoffice/</a> | В уроках по работе с презентациями и текстовыми документами LibreOffice используется как свободно распространяемый офисный пакет для офлайн-работы, доступный для скачивания с официального сайта.              |

Также в ЭОР встречаются:

- Нерабочие ссылки-примеры на фишинговые, мошеннические сайт для отработки темы безопасности в сети (модуль 1.3 «Компьютерные сети», урок «Безопасное поведение в интернете. Контрольная работа по разделу “Цифровая грамотность”»).

- Ссылки на образцы и заготовки заданий, расположенные на Яндекс Диске (работа с документами, презентациями). Ученики также выполняют некоторые задания на Яндекс Диске (модули 4.1 «Текстовые документы», 4.3 «Компьютерная презентация»).
- Ссылки на внутренний ресурс Учебника, содержащий интерактивные дидактические материалы (модули 1.1 «Цифровая грамотность», 1.2 «Программы и данные», 3.1 «Алгоритм и исполнители»)

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 151325621799860972593249704829105498913750279279

Владелец Наймушина Наталья Николаевна

Действителен с 19.03.2025 по 19.03.2026