

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования и науки Нижегородской области**  
**Муниципальное образование Володарский муниципальный округ**  
**Нижегородской области**

**МАОУ СШ №8**

Приложение № 1/28  
к ООП ООО, утверждённой  
приказом по МАОУ СШ № 8  
от 30.08.2023 г. № 193

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного курса «Введение в информатику»**

для обучающихся 5 класса

**с.п. Новосмолинский, 2023**

# СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА

---

## 5 КЛАСС

### **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)  
Полужирное 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**

---

## **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 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 (эксперимента, 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 варианта 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 объемам информации

### **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

#### **5 КЛАСС**

- 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;
- создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы	
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность</b>					
1.1.	Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2	0	0	ЦОР "ЯКласс": <a href="https://clck.ru/vz4yh">https://clck.ru/vz4yh</a> Ссылки на ресурсы ЕК ЦОР <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">анимация «Компьютер. Его роль в жизни человека»</a></li> <li>• <a href="#">анимация «Основные устройства (системный блок, монитор, мышь, клавиатура) и их назначение»</a></li> </ul>
1.2.	Программы для компьютеров Файлы и папки	3	0	3	ЦОР "ЯКласс": <a href="https://clck.ru/Xrnyt">https://clck.ru/Xrnyt</a> Ссылки на ресурсы ЕК ЦОР <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">анимация «Группы клавиш и их назначение»</a></li> <li>• <a href="#">анимация «Функциональные клавиши»</a></li> <li>• <a href="#">анимация «Алфавитно-цифровые клавиши»</a></li> <li>• <a href="#">анимация «Блок клавиш управления курсором»</a></li> <li>• <a href="#">анимация «Дополнительная цифровая клавиатура»</a></li> <li>• <a href="#">анимация «Клавиша контекстного меню»</a></li> <li>• <a href="#">анимация «Положение рук. Привязка к клавишам»</a></li> </ul>
1.3	Сеть Интернет Правила безопасного поведения в Интернете	2	0	1	ЦОР "ЯКласс": <a href="https://clck.ru/Xxoak">https://clck.ru/Xxoak</a>
<b>Итого по разделу</b>		<b>7</b>			
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики</b>					
2.1	Информация в жизни человека	3	0	1	ЦОР "ЯКласс": <a href="https://clck.ru/XvDmq">https://clck.ru/XvDmq</a> Ссылки на ресурсы ЕК ЦОР

					<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">анимация «Классификация информации по способу её восприятия людьми»</a></li> <li>• <a href="#">анимация «Классификация информации по способу её восприятия»</a></li> <li>• <a href="#">анимация «Восприятие информации животными через органы чувств»</a></li> <li>• <a href="#">интерактивное задание «Кто как видит»</a></li> <li>• <a href="#">виртуальная лаборатория «Оптические иллюзии»</a></li> </ul>
<b>Итого по разделу</b>		<b>3</b>			
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования</b>					
3.1	Алгоритмы и исполнители	2	0	1	<p>ЦОР "ЯКласс": <a href="https://clck.ru/YhUGX">https://clck.ru/YhUGX</a> Ссылки на ресурсы ЕК ЦОР</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">видеоролик «Азбука Морзе» в составе CD «Библиотека электронных наглядных пособий по дисциплине “Информатика”», часть 1 «Теоретические основы информатики», раздел «Информация в цифровом виде, кодирования»</a></li> <li>• <a href="#">интерактивное задание «Расшифруй слово»</a></li> <li>• <a href="#">интерактивное задание «Графические диктанты и Танграм»</a></li> </ul>
3.2	Работа в среде программирования	8	1	6	ЦОР "ЯКласс": <a href="https://clck.ru/YqDKs">https://clck.ru/YqDKs</a>
<b>Итого по разделу</b>		<b>10</b>			
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>					
4.1	Графический редактор	3	0	2	<p>ЦОР "ЯКласс": <a href="https://clck.ru/SQhAF">https://clck.ru/SQhAF</a> Ссылки на ресурсы ЕК ЦОР</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">виртуальная лаборатория «Черные ящики»</a></li> <li>• <a href="#">виртуальная лаборатория «Переправы»</a></li> <li>• <a href="#">интерактивное задание «Задачи о переправах»</a></li> <li>• <a href="#">виртуальная лаборатория «Переливания»</a></li> <li>• <a href="#">интерактивное задание «Задачи на переливание»</a></li> </ul>



					<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">интерактивное задание «Ханойские башни»</a></li> </ul>
4.2	Текстовый редактор	6	0	5	<p>ЦОР "ЯКласс": <a href="https://clck.ru/M338J">https://clck.ru/M338J</a>  Ссылки на ресурсы ЕК ЦОР</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">упражнение «Диктант»</a></li> <li>• <a href="#">анимация «Комбинации клавиш для копирования и перемещения»</a></li> <li>• <a href="#">анимация «Копирование и перемещение второй кнопкой мыши»</a></li> <li>• <a href="#">анимация «Поиск фразы в тексте»</a></li> <li>• <a href="#">игра «Поиск фразы в тексте»</a></li> <li>• <a href="#">анимация «Приемы работы с текстом»</a></li> </ul>
4.3	Компьютерная презентация	3	1	2	ЦОР "ЯКласс": <a href="https://clck.ru/vz7Y7">https://clck.ru/vz7Y7</a>
<b>Итого по разделу</b>		<b>12</b>			
<b>Резервное время</b>		<b>2</b>			
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		<b>34</b>	<b>2</b>	<b>21</b>	

МАОУ СШ № 8 с.п. Новосмолинский