**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа**
**№ 1 г. Нижние Серги**

| | | |
|---|---|---|
| РАССМОТРЕНО<br>Советом обучающихся и<br>Советом родителей<br>Золотина Ю.В.<br>Протокол №9<br>от “31.08.2026” | СОГЛАСОВАНО<br>Педагогическим советом МКОУ<br>СОШ № 1 г. Нижние Серги<br>Амосенко М.В.<br>Протокол №11<br>от “31.08.2026” | УТВЕРЖДЕНО<br>Директор МКОУ СОШ № 1 г.<br>Нижние Серги<br>Мартьянова Е.Б.<br>Протокол № 36<br>от “31.08.2026” |

# Рабочая программа курса внеурочной деятельности для учащихся 5-Х классов МКОУ СОШ №1 г. Нижние Серги «Нескучная информатика»

2026г.

**СОДЕРЖАНИЕ**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА ..... 5
Общая характеристика курса ..... 5
Актуальность курса ..... 6
Цель и задачи курса ..... 8
ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ..... 9
ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ..... 9
МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ..... 9
ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ..... 9
Место курса в образовательном процессе ..... 13
СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «НЕСКУЧНАЯ ИНФОРМАТИКА» ..... 15
ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ..... 20
УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ..... 26

Программа курса внеурочной деятельности «Нескучная информатика» (далее – Программа) включает пояснительную записку, содержание обучения, планируемые результаты освоения программы, тематическое планирование, планирование и примерное содержание занятий, задачный материал для проведения занятий курса внеурочной деятельности.

Рабочие программы составлены в соответствии с Федеральным государственным стандартом среднего общего образования второго поколения.

**Нормативная база на 2026/2027 учебный год**

- Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Закон об образовании в Российской Федерации» (в редакции Федерального закона от 19.12.2023 г. №618-ФЗ);
- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (далее – ФГОС НОО), утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 г. №286 (в редакции приказов Министерства просвещения Российской Федерации от 18.07.2022 г. №569, от 24.01.2024 г. №31);
- Федеральная образовательная программа начального общего образования (далее – ФОП НОО), утвержденная приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2023 № 372 (в редакции приказов Министерства просвещения Российской Федерации от 19.03.2024 г. №171, от 09.10.2024 г. №704);
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 22.03.2021 г. №115;
- Федеральный перечень учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования

организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и установлении предельного срока использования исключенных учебников и разработанных в комплекте с ними учебных пособий, утвержденный приказом Министерства просвещения России от 05.11.2024 г. №769;

- Федеральный перечень электронных образовательных ресурсов, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 18.07.2024 г. № 499;
- Перечень организаций, осуществляющих выпуск учебных пособий, которые допускаются к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.06.2016 г. № 699;
- Санитарные правила СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 01.09.2026 (далее – СП 2.4.2.4283-26);

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### Общая характеристика курса

Курс внеурочных занятий «Занимательная информатика» для 5 класса является пропедевтическим и занимает важное место в системе основного общего образования. В условиях глобальной информатизации и массовой коммуникации подготовка школьников в области информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) становится приоритетной задачей. Именно на уроках информатики создаются условия для формирования видов деятельности, имеющих общедисциплинарный характер: моделирования объектов и процессов, а также сбора, хранения, преобразования и передачи информации.

В отличие от большинства дисциплин начальной школы, роль и место которых в структуре образования, а также содержание изучаемого материала определились достаточно давно, курс информатики в последние годы вызывал многочисленные споры. Они касались целей и задач курса, его содержания и объёма, причём мнения высказывались самые разные. В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом (ФГОС) и основной образовательной программой (ООП), сегодня основной целью изучения информатики является формирование у обучающихся основ **ИКТ-компетентности**. В соответствии с этой задачей формируется и содержание курса. В нём условно можно выделить следующие содержательные линии:

- **Основные информационные объекты и структуры:** цепочка, мешок, дерево, таблица.
- **Основные информационные действия (в том числе логические) и процессы:** поиск объекта по описанию, построение объекта по описанию, группировка и упорядочение объектов, выполнение инструкции, в том числе программы или алгоритма.

- **Основные информационные методы:** метод перебора (полного или систематического), метод проб и ошибок, метод разбиения задачи на подзадачи.

В соответствии с ООП, в основе программы курса лежит **системно-деятельностный подход**, который заключается в вовлечении обучающегося в активную учебную деятельность и формировании его компетентности. Он реализуется не только за счёт подбора содержания образования, но и за счёт определения наиболее оптимальных видов деятельности учащихся. Ориентация курса на системно-деятельностный подход позволяет учесть индивидуальные особенности школьников, построить индивидуальные образовательные траектории для каждого обучающегося и служит ключевым плацдармом для достижения метапредметных результатов — освоенных способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

**Актуальность курса**

Программа обладает высокой актуальностью благодаря следующим факторам:

1. **Ответ на вызовы информационного общества.** Современный ребенок с раннего возраста погружен в цифровую среду. Курс формирует культуру работы с информацией: умение отличать достоверные сведения от недостоверных, соблюдать цифровую гигиену, понимать этику сетевого общения и ориентироваться в огромном потоке данных.
2. **Формирование системного мышления.** В отличие от многих других дисциплин, информатика учит ребенка видеть структуру в хаосе. Знакомство с базовыми информационными объектами и процессами позволяет научиться декомпозировать сложные задачи, выстраивать иерархии и находить закономерности.
3. **Раннее развитие алгоритмического мышления.** Введение базовых понятий теории алгоритмов готовит мышление ребенка к восприятию

более сложных языков программирования в средней и старшей школе. Ребенок учится мыслить пошагово, предвидеть результат действий и исправлять ошибки в логике.

4. **Интегративный и метапредметный характер.** Значительная часть содержания направлена на достижение метапредметных результатов: освоение способов решения проблем творческого и поискового характера, умение планировать и контролировать свои действия.
5. **Практико-ориентированность.** Актуальность курса усиливается за счет преобладания проектной деятельности, что позволяет связать абстрактные информационные понятия с реальным миром ребенка.

**Цель и задачи курса**

На основе анализа представленной рабочей программы цели и задачи курса формулируются следующим образом:

**Цель:** формирование у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач, а также подготовка к активной жизни в условиях технологически развитого общества.

**Задачи:**

- формирование информационной и алгоритмической культуры, а также представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- развитие основных навыков использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель — и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, развитие умений составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя;

- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Реализация Программы направлена на обеспечение достижения обучающимися личностных, метапредметных и предметных образовательных результатов.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

К концу 5 класса у обучающегося будут сформированы следующие ценностные отношения и качества:

- **Формирование ответственного отношения к цифровой среде:** понимание компьютера как инструмента для решения практических задач и оформления результатов своей деятельности.
- **Развитие мотивационной сферы:** наличие интереса к изучению устройства компьютера и принципов обработки информации; готовность к саморазвитию в области ИКТ.
- **Формирование навыков безопасного поведения:** ответственное отношение к правилам техники безопасности и организации рабочего места; понимание необходимости соблюдения норм информационной этики при работе в сети.
- **Развитие самостоятельности:** способность к волевому усилию при выполнении монотонной работы (клавиатурный тренажер) и преодолении технических трудностей при работе с программным обеспечением.
- **Эстетическое воспитание:** формирование чувства вкуса при создании и оформлении текстовых документов и графических изображений.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

***(*Регулятивные УУД:**

- **Целеполагание:** умение самостоятельно ставить учебную задачу (например, «создать и сохранить файл», «отформатировать текст по образцу») на основе того, что уже известно об интерфейсе операционной системы.
- **Планирование:** умение составлять простейший план действий для решения информационной задачи (например, последовательность действий при создании комбинированного документа: ввод текста $\rightarrow$ вставка рисунка $\rightarrow$ форматирование).
- **Контроль и коррекция:** умение сверять свои действия с инструкцией (алгоритмом) при работе в текстовом или графическом редакторе; вносить необходимые исправления (редактирование текста, отмена ошибочных действий).
- **Оценка:** умение определять качество и правильность выполненной работы (соответствие созданного документа заданным требованиям к шрифту, выравниванию и структуре).

**Познавательные УУД:**

- **Поиск и выделение информации:** умение пользоваться навигацией учебника, терминологическим словарем и справочными системами программ для поиска ответов на вопросы.
- **Структурирование и систематизация:** умение организовывать хранение информации (создание папок, осмысленное именование файлов); умение преобразовывать сплошной текст в табличную форму или схему.
- **Знаково-символические действия:** умение работать с интерфейсом, распознавая смысл иконок (значков), элементов управления (флажков, переключателей) и меню.

- **Логические действия:** умение анализировать устройство компьютера, выделяя устройства ввода и вывода; умение кодировать и декодировать информацию по заданному правилу (метод координат).
- **Смысловое чтение:** умение работать с алгоритмами, представленными в учебнике, понимая последовательность команд.

**Коммуникативные УУД:**

- **Организация совместной деятельности:** умение работать в паре или группе при выполнении практических работ (например, при обсуждении сценария для движущихся изображений).
- **Умение излагать свое мнение:** способность кратко объяснить ход выполненной работы или продемонстрировать результат (созданный файл, презентацию) учителю и одноклассникам.
- **Владение диалогом:** умение задавать вопросы при возникновении технических трудностей и воспринимать конструктивную критику.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В соответствии с тематическим планированием (34 часа) к концу курса обучающийся научится:

**Раздел 1. Компьютер и информация (27 часов)**

- Соблюдать требования безопасности и гигиены при работе с устройствами компьютера.
- Различать основные устройства компьютера (процессор, память, устройства ввода/вывода) и понимать их функции.
- Владеть навыками клавиатурного ввода: набирать слова, используя основную позицию пальцев.

- Манипулировать экранными объектами с помощью мыши (перемещение, щелчки, перетаскивание).
- Работать в операционной системе: запускать программы через главное меню, управлять окнами, пользоваться контекстным меню.
- Выполнять действия с информацией: понимать разницу между хранением, передачей и обработкой информации.
- Работать с файловой системой: создавать, сохранять, переименовывать файлы и папки.
- Понимать сущность кодирования; уметь представлять информацию в разных формах (текст, таблица, схема, метод координат).
- Осуществлять ввод, редактирование (вставка, удаление, замена) и форматирование текста (выравнивание, изменение шрифта).
- Создавать и заполнять простые таблицы.
- Осуществлять поиск информации в тексте по ключевым словам и её простейшую систематизацию (сортировку).

**Раздел 2. Компьютерная графика (7 часов)**

- Различать устройства ввода графической информации.
- Запускать графический редактор и уверенно пользоваться его базовыми инструментами (карандаш, кисть, заливка, ластик, выделение).
- Создавать простые растровые изображения, комбинируя геометрические фигуры и инструменты рисования.
- Создавать комбинированные документы, вставляя графические объекты в текстовые редакторы.
- Преобразовывать информацию путем рассуждений (решение логических задач на составление плана действий).

- Создавать простейшую анимацию и движущиеся изображения (например, в среде PowerPoint), настраивая эффекты анимации для текста и картинок.

Программа разработана с учетом рекомендаций федеральной рабочей программы воспитания. В частности, она учитывает психолого-педагогические особенности соответствующей возрастной категории обучающихся. Программа способствует достижению личностных результатов освоения образовательной программы по информатике в соответствии с ФГОС ООО и соответствует следующим основным направлениям воспитания:

1) ценности научного познания: осознание ценности информатики как науки, основы развития технологий, важнейшей составляющей культуры; развитие научной любознательности, интереса к исследовательской деятельности;

2) трудовое воспитание: интерес к практическому изучению профессий, связанных с информатикой.

Курс «Нескучная информатика» решает актуальную задачу раннего знакомства обучающихся с основами алгоритмизации, подготавливая учеников к школьному курсу информатики в целом и к изучению одного из важнейших его разделов – программированию, в частности. Разработанный курс способствует развитию универсальных учебных действий (УУД), включая регулятивные (планирование, контроль), познавательные (анализ, синтез) и коммуникативные (работа в группе), работу с информацией.

**Место курса в образовательном процессе**

Курс внеурочной деятельности «Информатика» для 5 класса занимает особое, системообразующее место в образовательной программе основного общего образования. Его роль определяется не только узкопредметными задачами, но и мощным интегративным и метапредметным потенциалом.

**1. Пропедевтическая функция и преемственность** Курс является связующим звеном между начальной и основной школой. В начальной школе (2–4 классы) закладываются основы алгоритмического мышления через работу с абстрактными объектами (цепочки, мешки, деревья) и базовыми исполнителями. В 5 классе происходит переход от игровой, наглядно-образной информатики к предметной. Курс переводит интуитивные навыки работы с цифровыми устройствами на уровень осознанной ИКТ-компетентности, подготавливая учащихся к восприятию базового курса информатики в 7–9 классах, где начнется глубокое изучение алгоритмизации, программирования и информационных систем.

**2. Интегративный и метапредметный характер** Информатика в 5 классе не существует в изоляции. Она выступает в роли инструмента, повышающего эффективность изучения всех остальных дисциплин:

- **Математика и естествознание:** навыки систематизации, сортировки данных, построения таблиц и диаграмм напрямую используются на уроках математики для анализа статистических данных, а на уроках окружающего мира — для ведения дневников наблюдений.
- **Русский язык и литература:** работа с текстовыми редакторами (ввод, редактирование, форматирование) формирует функциональную грамотность. Навыки структурирования текста, создания оглавлений и списков помогают в написании сочинений и изложений.
- **Технология и искусство:** раздел «Компьютерная графика» развивает пространственное воображение, чувство композиции и эстетический вкус, являясь цифровым продолжением уроков изобразительного искусства.
- **Универсальные учебные действия (УУД):** курс служит «лабораторией» для формирования метапредметных навыков. Работа

над практическими заданиями (например, создание презентации или комбинированного документа) требует от ученика планирования действий, поиска информации, самоконтроля и оценки результата.

**3. Реализация системно-деятельностного подхода** Курс полностью соответствует требованиям ФГОС, так как построен на системно-деятельностном подходе. Обучающийся не получает знания в готовом виде, а добывает их в процессе собственной деятельности: выполнения практических работ, решения логических задач, создания цифровых продуктов. Это позволяет учесть индивидуальные особенности учащихся и выстроить для каждого индивидуальную образовательную траекторию (например, предложив более сложное задание по анимации или программированию исполнителю тем, кто быстрее освоил базовый материал).

**4. Воспитательная и профориентационная функция** Курс вносит вклад в достижение целей воспитания. Работа в парах и группах над проектами развивает коммуникативные навыки и умение сотрудничать. Знакомство с правилами сетевого этикета и информационной безопасности формирует ответственную цифровую гражданственность. Кроме того, курс выполняет функцию ранней профориентации: демонстрируя, что компьютер — это не только средство развлечения, но и инструмент инженера, дизайнера, программиста и ученого, он расширяет кругозор ребенка и формирует интерес к инженерно-техническому творчеству.

**5. Организационное место в учебном плане** В соответствии с основной образовательной программой школы, курс реализуется за счет части, формируемой участниками образовательных отношений (внеурочная деятельность). Это позволяет сохранить академическую нагрузку в рамках санитарных норм, при этом обеспечив углубленное и практико-ориентированное изучение цифровых технологий без сокращения часов по

основным предметам. Занятия проводятся во второй половине дня, что создает более свободную, творческую атмосферу, способствующую проектной работе.

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «НЕСКУЧНАЯ ИНФОРМАТИКА»

---

Программа сохраняет преемственность с курсом начальной школы (понятия цепочки, мешка, исполнителя), но переводит их в плоскость реальных компьютерных технологий и офисных приложений.

### Содержание курса внеурочной деятельности «Занимательная информатика» (5 класс)

### Тема 1. Компьютер и информация (27 часов)

- **Введение в информатику. Техника безопасности (1 ч).** Информация вокруг нас. Роль компьютера как усилителя возможностей человека. Правила поведения в компьютерном классе, гигиена зрения и организация рабочего места.
- **Устройство компьютера (3 ч).** Компьютер как система. Основные устройства: процессор, оперативная и долговременная память, устройства ввода (клавиатура, мышь) и вывода (монитор, принтер). Знакомство с клавиатурным тренажером, освоение основной позиции пальцев.
- **Программное обеспечение и файлы (3 ч).** Операционная система. Прикладные программы. Понятия «файл», «папка» (каталог). Именование файлов. Действия с файлами и папками: создание, сохранение, копирование, перемещение, удаление.
- **Управление компьютером (4 ч).** Графический интерфейс. Рабочий стол, значки, ярлыки. Работа с окнами (перемещение, сворачивание, изменение размеров). Главное меню. Запуск программ. Элементы управления: кнопки, переключатели, флажки, списки.
- **Информация и информационные процессы (8 ч).**

- Действия с информацией: хранение, передача, обработка.
- Носители информации.
- Кодирование. Метод координат. Текстовая, графическая и числовая формы представления информации.
- Систематизация и сортировка информации (по алфавиту, по номерам).

- **Обработка текстовой информации (8 ч).**
  - Текстовый редактор. Ввод текста.
  - Редактирование: вставка, удаление, замена фрагментов, копирование и перемещение. Работа с буфером обмена.
  - Форматирование: изменение шрифта, начертания, размера, цвета. Выравнивание абзацев (по левому краю, по центру, по правому краю, по ширине).
  - Создание простых таблиц для структурирования данных.

**Тема 2. Компьютерная графика (7 часов)**

- **Основы компьютерной графики (2 ч).** Графический редактор (растровый). Назначение и основные возможности. Устройства ввода графической информации (мышь как основной инструмент, графический планшет).
- **Инструменты графического редактора (3 ч).** Создание и сохранение изображений. Инструменты рисования (Карандаш, Кисть, Линии). Геометрические фигуры (Прямоугольник, Овал). Заливка цветом. Ластик. Работа с выделенными областями.
- **Обработка графической информации (2 ч).** Комбинирование текста и графики. Вставка и редактирование растровых изображений в текстовом документе. Понятие слоев (на интуитивном уровне). Масштабирование и обрезка изображений.

**Резерв учебного времени и проектная деятельность (входит в часы разделов)**

В рамках практических работ и резервного времени учащиеся выполняют следующие творческие задания, объединяющие навыки работы с текстом и графикой:

- **Проект «Визитная карточка».** Создание бейджа с использованием форматирования текста и вставки фотографии (графического объекта).
- **Проект «Мое расписание».** Оформление недельного расписания в виде форматированной таблицы.
- **Проект «Новогодняя открытка» (или аналог).** Создание комбинированного документа: фоновое изображение, декоративная рамка (фигуры) и поздравительный текст с настроением (выбор шрифта и цвета).
- **Проект «Простая анимация».** Создание движущихся изображений в среде PowerPoint. Настройка анимации для текста и картинок (вход, выделение, выход). Конструктор слайдов. Переходы между слайдами.

**Логика построения содержания:** Содержание курса строго следует принципу «от простого к сложному» и опирается на системно-деятельностный подход. Сначала ученик осваивает среду (интерфейс ОС), затем — инструменты (клавиатура, мышь, редакторы), и только потом применяет их для решения комплексных практических задач (создание документов и презентаций). Это обеспечивает плавный переход от абстрактных понятий «цепочек» и «мешков», изученных в начальной школе, к реальным структурам данных (файлы, папки, таблицы).

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС**

| № п/п | Наименование разделов и тем курса внеурочной деятельности | Количес тво часов | Программное содержание | Основные виды деятельности |
|---|---|---|---|---|
| **Компьютер и информация** | | | | |
| **1** | Информация вокруг нас. | 1 | Информация и информатика. Восприятие информации человеком. Виды информации по форме представления (числовая, текстовая, графическая, звуковая, видео). | **Аналитическая:** работа с примерами, классификация информации.<br>**Практическая:** приведение собственных примеров разных видов информации. |
| **2** | Что умеет компьютер. | 1 | Компьютер как исполнитель. Основные функции компьютера: ввод, обработка, хранение и вывод данных. | **Познавательная:** просмотр презентации, сопоставление действий человека и компьютера.**Наблюдение:** демонстрация работы ПК. |
| **3** | Как устроен компьютер. ТБ и организация рабочего места. | 1 | Процессор, память, устройства ввода и вывода. Правила техники безопасности, эргономика рабочего места. | **Теоретическая:** инструктаж, разбор схемы устройства ПК.**Практическая:** подписание журнала ТБ, имитация правильной посадки за столом. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **4** | Устройства ввода информации. Клавиатура. | 1 | Классификация устройств ввода. Группы клавиш на клавиатуре (функциональные, символьные, служебные). | **Демонстрационная:** показ работы мыши и клавиатуры.**Практическая:** пробный ввод символов, работа с клавиатурным тренажером (знакомство). |
| **5** | Основная позиция пальцев на клавиатуре. | 1 | Исходная позиция пальцев (ФЫВА — ОЛДЖ). Приемы десятипальцевого слепого метода печати. | **Практическая:** работа в клавиатурном тренажере (10–15 минут), отработка нажатия клавиш базового ряда. |
| **6** | Контрольная работа №1 "Компьютер". | 1 | Систематизация знаний по устройству компьютера, ТБ и видам информации. | **Контролирующая:** выполнение тестовых заданий (бумажный тест или электронная викторина). |
| **7** | Программы и документы. Рабочий стол. | 1 | Операционная система. Объекты рабочего стола (значки, ярлыки, панель задач). Понятия «файл», «документ», «программа». | **Исследовательская:** навигация в интерфейсе ОС.<br>**Практическая:** запуск программ двойным кликом по ярлыку. |
| **8** | Управление компьютером с помощью мыши. Главное меню. Запуск программ. | 1 | Действия мыши (одинарный/двойной клик, щелчок правой кнопкой, перетаскивание). Контекстное меню. | **Практическая:** отработка навыков управления курсором, открытие программ через меню «Пуск». |
| **9** | Что можно выбрать в компьютерном меню. Практическая работа №1 "Вспоминаем клавиатуру". | 1 | Строка меню программы, раскрывающиеся и контекстные меню. | **Практическая:** Выполнение ПР №1 (ввод текста с использованием основной позиции пальцев, работа с меню «Правка»). |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **10** | Память человека и память человечества. Оперативная и долговременная память. | 1 | Свойства памяти человека. ОЗУ (оперативная) и ПЗУ (долговременная) память компьютера, их характеристики и назначение. | **Сравнительная:** заполнение таблицы «Сравнение памяти человека и ПК».**Теоретическая:** конспектирование определений. |
| **11** | Файлы и папки. | 1 | Имя, расширение, размер файла. Иерархия папок (каталогов). Операции с файлами и папками. | **Практическая:** работа в среде ОС: создание, переименование, копирование и удаление файлов/папок. |
| **12** | Схема передачи информации. | 1 | Источник, канал связи, приемник информации. Сигнал (дискретный, непрерывный). | **Моделирование:** построение схем передачи информации на доске и в тетради (пример: разговор по телефону). |
| **13** | Электронная почта. | 1 | Структура электронного письма и адреса (логин@домен). Преимущества электронной почты. | **Теоретическая:** разбор элементов e-mail. **Практическая:** (при наличии доступа) регистрация учебного ящика, отправка письма. |
| **14** | В мире кодов. | 1 | Код и кодирование. Преобразование информации из одной формы в другую. | **Игровая:** решение ребусов, расшифровка простейших шифров (например, «пляшущие человечки»). |
| **15** | Способы кодирования информации. | 1 | Способы кодирования: графический (рисунки), числовой (числа), символьный (алфавит). | **Практическая:** кодирование и декодирование сообщений по заданному ключу (шифру). |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **16** | Метод координат. | 1 | Прямоугольная система координат. Ось абсцисс (X) и ось ординат (Y). Понятие «координатная плоскость». | **Практическая:** отметка точек по координатам на бумаге в клетку и соединение их в рисунок. |
| **17** | Практическая работа №2 "Создаем и сохраняем файлы". | 1 | Правила именования файлов. Путь к файлу. | **Практическая:** Выполнение ПР №2: ввод текста в редактор, сохранение файла в указанную папку с заданным именем. |
| **18** | Текст как форма представления информации. Текстовые документы. | 1 | Текстовая форма представления информации. Элементы текста (слово, строка, абзац, шрифт). | **Аналитическая:** анализ готовых документов, выделение смысловых частей текста. |
| **19** | Компьютер - основной инструмент подготовки текстов. | 1 | Текстовые редакторы и процессоры. Сравнение компьютерного и бумажного документа. | **Теоретическая:** беседа о роли ПК в подготовке текстов.**Практическая:** запуск текстового процессора. |
| **20** | Ввод текста. | 1 | Позиция курсора. Использование клавиш Shift, Caps Lock, Enter, Пробел. | **Практическая:** ввод сплошного текста по образцу, соблюдение правил пунктуации и заглавных букв. |
| **21** | Редактирование текста. | 1 | Операции редактирования: вставка, удаление, копирование, перемещение (вырезать/вставить). | **Практическая:** исправление ошибок в готовом тексте, перемещение абзацев. |
| **22** | Форматирование текста. | 1 | Параметры форматирования символов (шрифт, размер, начертание, цвет) и абзацев | **Практическая:** изменение внешнего вида текста по словесной инструкции учителя. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | (выравнивание, отступы). | |
| **23** | Практическая работа №3 "Редактируем текст". | 1 | Комплексное применение навыков ввода, редактирования и форматирования. | **Практическая:** Выполнение ПР №3: приведение неоформленного текста к заданному образцу. |
| **24** | Структура таблицы. Табличный способ решения логических задач. | 1 | Таблица как способ организации данных. Строки, столбцы, ячейки. Использование таблиц для решения задач. | **Практическая:** создание простой таблицы в редакторе, решение логической задачи в тетради с помощью таблицы. |
| **25** | От текста к рисунку, от рисунка к схеме. | 1 | Переход от одной формы представления информации к другой. Наглядное представление текста. | **Творческая:** преобразование текстового описания процесса в блок-схему или рисунок. |
| **26** | Диаграммы. | 1 | Способы наглядного представления числовых данных. Столбчатые и круговые диаграммы. | **Практическая:** построение простейшей диаграммы по готовой таблице данных (в текстовом процессоре или Excel). |
| **27** | Урок повторение по теме "Компьютер и информация " | 1 | Обобщение и систематизация знаний по первому разделу. | **Игровая/Контролирующая:** работа с интерактивным тестом, решение кроссворда, подготовка к контрольной. |
| Компьютерная графика | | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **28** | Графический редактор. | 1 | Растровая и векторная графика. Интерфейс графического редактора (на примере Paint/Paint 3D). | **Теоретическая:** сравнение видов графики. **Практическая:** изучение панели инструментов редактора. |
| **29** | Устройства ввода графической информации. | 1 | Сканер, цифровая камера, графический планшет. Параметры изображений (разрешение). | **Демонстрационная:** показ отсканированного изображения. **Практическая:** копирование готового рисунка в редактор. |
| **30** | Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации. | 1 | Систематизация как способ приведения информации в порядок (по алфавиту, по дате, по цвету, по форме). | **Практическая:** сортировка графических объектов по группам в редакторе или файлов в папке. |
| **31** | Поиск информации. Изменение формы представления информации. | 1 | Поиск по имени, типу, дате. Преобразование текста в схему средствами ИКТ. | **Практическая:** поиск файла в папке по маске, преобразование текстового списка в схему с помощью автофигур. |
| **32** | Преобразование информации по заданным правилам. Преобразование информации путем рассуждений. | 1 | Понятие анимации. Покадровая анимация. Создание простейших GIF-анимаций или презентаций. | **Творческая:** создание простейшей анимации (смена 2–3 кадров) или презентации из 2 слайдов с эффектами. |
| **33** | Разработка плана действий и его запись. Создание движущихся изображений. | 1 | Алгоритм как план действий. Формы записи алгоритмов (нумерованный список, блок-схема). | **Практическая:** составление пошагового алгоритма (инструкции) для создания рисунка в графическом редакторе. |
| **34** | Итоговая контрольная работа. | 1 | Проверка знаний и умений за курс 5 класса (теория + практика). | **Комплексная:** выполнение итогового теста + практическое задание (создание документа или рисунка по заданию). |
| **ИТОГО** | | 34 часа | | |

## УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

## ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

1. Босова, Л. Л. Информатика : учебник для 5 класса / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. – 6-е изд. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016. – 184 с. : ил.
2. Босова, Л. Л. Информатика : рабочая тетрадь для 5 класса : в 2 ч. Ч. 1 / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. – 6-е изд., стереотип. – М. : Просвещение, 2021. – 88 с. : ил.
3. Босова, Л. Л. Информатика : рабочая тетрадь для 5 класса : в 2 ч. Ч. 2 / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. – 6-е изд., стереотип. – М. : Просвещение, 2021. – 88 с. : ил.
4. Босова, Л. Л. Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 5 класса [Электронный ресурс] / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). – Загл. с титул. экрана. – Режим доступа: http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/files/eor5-data.zip (дата обращения: 29.08.2026).

## МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

1. Босова, Л. Л. Информатика. Программа для основной школы : 5–6 классы / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. – 3-е изд. – М. : Просвещение/Бином, 2016. – 88 с. : ил. – (Программы и планирование).
2. Босова, Л. Л. Информатика. 5–6 классы : методическое пособие / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. – 2-е изд., перераб. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017. – 384 с. : ил.
3. Босова, Л. Л. Информатика. Поурочные разработки для 5 класса : методическое пособие / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010. – 167 с. : ил.
4. Мирончик, Е. А. Информатика. Изучаем алгоритмику. Мой КуМир. 5–6 классы / Е. А. Мирончик, И. Д. Куклина, Л. Л. Босова. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018. – 128 с. : ил.
5. Босова, Л. Л. Материалы авторской мастерской [Электронный ресурс] / Л. Л. Босова. – Режим доступа: http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/ (дата обращения: 29.08.2026).2 источника

### Справочно-библиографические и поисковые системы

1. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://school-collection.edu.ru/ (дата обращения: 29.08.2026).2 источника
2. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://festival.1september.ru/ (дата обращения: 29.08.2026).