

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Новосибирской области

Департамент образования мэрии г. Новосибирска

МБОУ СОШ № 129

РАССМОТРЕНА

[Укажите должность]

[укажите ФИО]
Протокол №1 от «»08.2026
г.

СОГЛАСОВАНА

Заместитель директора

Казаковцева И.В.

УТВЕРЖДЕНА

Директор

Селезнева М.Н.
Приказ № - од от «» 08.
2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА (ПРОЕКТ)

(ID 9468754)

учебного предмета Введение в информатику

для обучающихся 5 классов

Срок освоения 2026 – 2027 г.

Новосибирск 2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании отражает:

1. сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;
2. основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;
3. 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 ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ

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 ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

В 5 – 6 классах часы на данный курс могут выделяться из части базисного плана, формируемой участниками образовательного процесса. Недельная нагрузка составляет 1 час, при 34 учебных неделях, при этом, в 5-6 классе предмет «Введение в информатику» проходит в течении одного полугодия 1 час в неделю.

В первом полугодии предмет изучают 5а, 5б, 5в, 6в, 6г 16 часов; во втором полугодии предмет изучают 6а, 6б - 18 часов, из них 2 часа – повторение ранее изученных тем.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ

5 КЛАСС

Разделы курсов	Количество часов	Содержание
Цифровая грамотность	3	Цифровая грамотность (3 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. 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
Теоретические основы информатики	2	
Алгоритмизация и основы программирования	6	
Информационные технологии	5	

		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 (2 часа) Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении информации человеком. 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 (6 часов) Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.
--	--	---

		Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования. Информационные технологии (6 часов) 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.
--	--	--

6 КЛАСС

Разделы курсов	Количество часов	Содержание
Цифровая грамотность	3	Персональные

Теоретические основы информатики	4	компьютеры, встроенные
Алгоритмизация и основы программирования	8	компьютеры, суперкомпьютеры.
Информационные технологии	3	Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов). Поиск файлов средствами операционной системы. Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем. Теоретические основы информатики (4 часа) Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных). Двоичный код. Представление данных в компьютере как

		текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному. Информационный объём данных. Бит — минимальная единица количества информации — двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм). Алгоритмизация и основы программирования (8 часов) Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха). Циклические алгоритмы. Переменные. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов
--	--	---

		(процедур). Процедуры с параметрами. Информационные технологии (2 часа) Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы. Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы. Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки.
--	--	--

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; владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий; 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; готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

Ценности научного познания:

- сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;

- интерес к обучению и познанию; любознательность; готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;

овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

- сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

Формирование культуры здоровья:

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

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.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

5 КЛАСС

Предметные результаты освоения обязательного предметного содержания, установленного данной примерной рабочей программой, отражают сформированность у обучающихся умений:

1. соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения;
2. иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
3. называть основные компоненты персональных компьютеров
4. и мобильных устройств, объяснять их назначение;
5. понимать содержание понятий «программное обеспечение»,
6. «операционная система», «файл»;
7. искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым
8. словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
9. запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;

10. пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;
11. составлять программы для управления исполнителем в среде
12. блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;
13. создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать
14. свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;
15. создавать и редактировать растровые изображения; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;
16. создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию.

6 КЛАСС

Предметные результаты освоения обязательного предметного содержания, установленного данной примерной рабочей программой, отражают сформированность у обучающихся умений:

1. ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки (каталога),
2. путь к файлу или папке (каталогу);
3. работать с файловой системой персонального компьютера
4. с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и
5. папки (каталоги), выполнять поиск файлов;
6. защищать информацию, в том числе персональные данные,
7. от вредоносного программного обеспечения с использованием встроенных в операционную систему или распространяемых отдельно средств защиты;
8. пояснять на примерах смысл понятий «информационный
9. процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;
10. иметь представление об основных единицах измерения информационного объёма данных;
11. сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;
12. разбивать задачи на подзадачи;

13. составлять программы для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами;
14. объяснять различие между растровой и векторной графикой;
15. создавать простые векторные рисунки и использовать их для
16. иллюстрации создаваемых документов;
17. создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы;
18. создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1.	Цифровая грамотность	3	0	2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
2.	Теоретические основы информатики	2	0	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
3.	Алгоритмизация и основы программирования	6	0	6	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
4.	Информационные технологии	5	0	3	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		16	0	11	

6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1.	Цифровая грамотность	3	0	2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
2.	Теоретические основы информатики	4	0	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
3.	Алгоритмизация и основы программирования	8	0	7	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
4.	Информационные технологии	2	0	2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		16/18	0	11	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ **5 КЛАСС**

№ п/ п	Темаурока	Количествочасов			Датаизуче ния	Электронныцифровыеобразовательн ые ресурсы
		Все го	Контрольныера боты	Практическиера боты		
1.	Компьютер — универсальное вычисли- тельное устройство, работающее по программе.	1	0	0	02.09.2025	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
2.	Программы для компьютеров. Файлы и папки.	1	0	1	09.09.2025	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
3.	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете.	1	0	1	16.09.2025	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
4.	Информация в жизни человека	1	0	0	23.09.2025	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
5.	Информация в жизни человека	1	0	0	30.09.2025	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
6.	Алгоритмы и исполнители.	1	0	0	14.10.2025	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
7.	Алгоритмы и исполнители.	1	0	1	21.10.2025	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

8.	Работа в среде программирования.	1	0	1	28.10.2025	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
9.	Работа в среде программирования.	1	0	1	11.11.2025	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
10.	Работа в среде программирования.	1	0	0	25.11.2025	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
11.	Работа в среде программирования.	1	0	1	02.12.2025	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
12.	Графический редактор.	1	0	1	09.12.2025	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
13.	Текстовый редактор.	1	0	1	16.12.2025	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
14.	Текстовый редактор.	1	0	1	23.12.2025	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
15.	Компьютерная презентация.	1	0	1	30.12.2025	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
16.	Компьютерная презентация.	1	0	1	13.01.2026	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО		16	0	11		

ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ				
-------------------------------	--	--	--	--

6 КЛАСС

№ п / п	Темаурока	Количествочасов			Дата изучения для 1 и 2 полугодия		Электронныецифровыеобразова тельныересурсы
		Вс его	Контрольные работы	Практические работы			
1.	Компьютер.	1	0	0	02.09.2 025	16.01.2 026	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
2.	Файловая система.	1	0	1	09.09.2 025	23.01.2 026	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
3.	Защита от вредоносных программ.	1	0	1	16.09.2 025	30.01.2 026	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
4.	Информация и информационные процессы.	1	0	0	23.09.2 025	06.02.2 026	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
5.	Двоичный код.	1	0	0	30.09.2 025	13.02.2 026	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
6.	Единицыизмеренияинформации.	1	0	0	14.10.2 025	20.02.2 026	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
7.	Единицыизмеренияинформации.	1	0	0	21.10.2 025	06.03.2 026	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
8.	Основныеалгоритмические конструкции.	1	0	0	28.10.2 025	13.03.2 026	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

9.	Основные алгоритмические конструкции.	1	0	1	11.11.2 025	20.03.2 026	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
10.	Основные алгоритмические конструкции.	1	0	1	25.11.2 025	27.03.2 026	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
11.	Основные алгоритмические конструкции.	1	0	1	02.12.2 025	03.04.2 026	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
12.	Основные алгоритмические конструкции.	1	0	1	09.12.2 025	10.04.2 026	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
13.	Основные алгоритмические конструкции.	1	0	1	16.12.2 025	24.04.2 026	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
14.	Вспомогательные алгоритмы.	1	0	1	23.12.2 025	01.05.2 026	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
15.	Векторная графика.	1	0	1	30.12.2 025	08.05.2 026	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
16.	Текстовый процессор.	1	0	1	13.01.2 026	15.05.2 026	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
17.	Обобщение за курс 6 класса	1	0	1		22.05.2 026	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
18.	Повторение ранее изученных тем	1	0	0		29.05.2 026	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		16/ 18	0	11			

