


**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ДЕРЕВНИ МАЛИНОВКА**

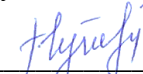
**665439 ИРКУТСКАЯ ОБЛАСТЬ, ЧЕРЕМХОВСКИЙ РАЙОН, ДЕРЕВНЯ МАЛИНОВКА, УЛИЦА  
ШКОЛЬНАЯ, 7 ТЕЛ.8(902)76-72-724, E-MAIL MALINOVKA.00@MAIL.RU, WEB-SAIT  
<https://malinovka.gosuslugi.ru/>**

«РАССМОТРЕНО»  
Руководитель ШМО  
Азаренко С.Л.

/  /

Протокол № 1  
от « 27 » августа 2025 г

«СОГЛАСОВАНО»  
Заместитель директора по  
учебно-воспитательной работе  
Гутковская Т.И.

/  /

«27» августа 2025г.

«УТВЕРЖДАЮ»  
Директор  
Мешкова И.А.

/  /

Приказ №201  
от «28 » августа 2025 г

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

Факультативного курса

«Инфознайка»

5 класс

Рассмотрено на заседании

педагогического совета

Протокол № 1

от «28» августа 2025г

## Содержание учебного предмета

### 5 класс (34 часа)

#### 1. Раздел 1. Компьютер для начинающих (8 часов)

Техника безопасности. Компьютер как универсальное устройство обработки информации. Основные устройства компьютера. Клавиатура, группы клавиш. Программы и файлы. Рабочий стол, элементы интерфейса. Управление компьютером с помощью мыши и меню.

#### 2. Раздел 2. Информация вокруг нас (10 часов)

Понятие информации. Действия с информацией: хранение, передача, обработка. Носители информации. Кодирование и декодирование информации. Формы представления информации: текстовая, табличная, графическая. Систематизация информации.

#### 3. Раздел 3. Информационные технологии (11 часов)

Обработка текстовой информации. Текстовый редактор: ввод, редактирование, форматирование текста. Работа с фрагментами. Создание и форматирование списков и таблиц. Компьютерная графика. Графический редактор: инструменты, создание и редактирование изображений.

#### 4. Раздел 4. Программы и алгоритмы (5 часов)

Преобразование информации по заданным правилам. Понятие алгоритма. Разработка плана действий. Решение задач с помощью алгоритмов. Знакомство с основами алгоритмизации на примере учебных environments.

## Планируемые результаты освоения учебного предмета

### Личностные результаты:

- Формирование понимания роли информации и информационных процессов в жизни человека и общества.
- Развитие познавательного интереса к информатике, творческой активности и самостоятельности.
- Воспитание ответственного отношения к информации, соблюдение норм этики и права в информационной деятельности.
- Формирование навыков безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютером.

### Метапредметные результаты:

- **Познавательные УУД:** Умение работать с различными видами информации, преобразовывать её из одной формы в другую. Развитие навыков исследовательской деятельности.
- **Регулятивные УУД:** Умение планировать свои действия, осуществлять контроль и самоконтроль, оценивать результат своей деятельности.
- **Коммуникативные УУД:** Умение работать в группе, представлять результаты своей работы, использовать ИКТ для коммуникации.

### Предметные результаты:

- Знание основных устройств компьютера и их назначения.
- Умение работать с информацией: создавать, обрабатывать, хранить текстовые и графические документы.
- Владение базовыми навыками работы с клавиатурой, мышью, операционной системой.
- Понимание основ алгоритмизации и умение составлять простейшие алгоритмы.
- Сформированность первоначальных представлений о компьютерной грамотности.

### Тематическое планирование

№	Изучаемый раздел, тема урока	Кол-во часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Форма проведения занятий
	<b>Раздел 1. Компьютер для начинающих</b>	<b>8</b>		
1	Техника безопасности. Информация. Компьютер. Информатика.	1	Презентация по ТБ, видеоролики	Беседа, лекция
2	Компьютер – универсальное устройство работы с информацией	1	Интерактивная схема устройства ПК	Лекция с демонстрацией
3	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура.	1	Клавиатурный тренажер «Руки солиста»	Практикум, игра
4	Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.	1	Клавиатурный тренажер «Stamina»	Практикум, соревнование
5	Программы и файлы. Рабочий стол.	1	Симулятор рабочего стола ОС	Практикум, индивидуальная работа

№	Изучаемый раздел, тема урока	Кол- во часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Форма проведения занятий
6	Управление компьютером с помощью мыши. Меню.	1	Интерактивные упражнения на управление мышью	Практикум, игра
7	Запуск и работа с программами. Окна.	1	Практические задания в среде ОС	Практикум
8	Контрольное занятие по разделу 1.	1	Тестовые задания в Google Forms	Контрольная работа, тестирование
	<b>Раздел 2. Информация вокруг нас</b>	<b>10</b>		
9	Действия с информацией. Хранение информации.	1	Презентация «Виды информации»	Беседа, практикум
10	Носители информации.	1	Коллекция цифровых образовательных ресурсов (ЦОР)	Лекция, демонстрация
11	Передача информации. Источник, канал, приемник.	1	Моделирующая среда	Практикум, ролевая игра
12	Кодирование информации.	1	Интерактивные задания на кодирование	Практикум, игра-шифровка
13	Метод координат.	1	Онлайн-графический редактор	Практикум, творческая работа

№	Изучаемый раздел, тема урока	Кол- во часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Форма проведения занятий
14	Формы представления информации. Текст.	1	Текстовый редактор	Практикум
15	Табличная форма представления информации.	1	Табличный процессор	Практикум
16	Наглядные формы представления информации. Диаграммы.	1	Конструктор диаграмм	Практикум, проект
17	Обработка информации. Поиск и систематизация.	1	Поисковые системы, онлайн-каталоги	Практикум, исследование
18	Контрольное занятие по разделу 2.	1	Тестовые задания, творческое задание	Защита проекта, тестирование
	<b>Раздел 3. Информационные технологии</b>	<b>11</b>		
19	Обработка текстовой информации. Текстовый редактор.	1	Онлайн-текстовый редактор	Практикум
20	Ввод и редактирование текста.	1	Текстовый редактор	Практикум
21	Работа с фрагментами текста. Буфер обмена.	1	Текстовый редактор	Практикум
22	Форматирование текста. Шрифты.	1	Текстовый редактор	Практикум, творческая работа

№	Изучаемый раздел, тема урока	Кол- во часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Форма проведения занятий
23	Форматирование абзацев. Списки.	1	Текстовый редактор	Практикум
24	Вставка и форматирование таблиц.	1	Текстовый редактор	Практикум
25	Компьютерная графика. Графический редактор.	1	Графический редактор Paint или аналог	Лекция, демонстрация
26	Инструменты графического редактора.	1	Графический редактор	Практикум
27	Создание и редактирование изображений.	1	Графический редактор	Практикум, творческий проект
28	Обработка графической информации.	1	Графический редактор	Практикум
29	Итоговый проект по разделу 3.	1	Текстовый и графический редакторы	Защита проекта
	<b>Раздел 4. Программы и алгоритмы</b>	<b>5</b>		
30	Преобразование информации по заданным правилам.	1	Интерактивные задания	Лекция, практикум

№	Изучаемый раздел, тема урока	Кол- во часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Форма проведения занятий
31	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1	Среда исполнителей «Кумир» или онлайн-аналог	Лекция, демонстрация
32	Разработка плана действий и его запись.	1	Практические задания на составление алгоритмов	Практикум, работа в группах
33	Решение задач с помощью алгоритмов.	1	Среда программирования Scratch	Практикум, игра
34	Итоговое занятие. Создание собственного проекта.	1	Разнообразные цифровые инструменты	Защита проектов, рефлексия
	<b>ИТОГО</b>	<b>34</b>		

## Контрольно-измерительные материалы (КИМы)

### Вариант 1

#### Теоретическая часть

1. (Базовый) Назовите три основных устройства компьютера.  
**Ответ:** процессор, монитор, клавиатура.
2. (Повышенный) Объясните, зачем соблюдать технику безопасности при работе за компьютером.  
**Ответ:** Чтобы избежать травм и не испортить оборудование.
3. (Базовый) Что такое кодирование информации?  
**Ответ:** Преобразование информации в другой формат для хранения или передачи.
4. (Повышенный) Приведите пример табличной формы представления информации.  
**Ответ:** Расписание уроков, таблица оценок.
5. (Базовый) Какие действия выполняются в текстовом редакторе с текстом?  
**Ответ:** Ввод, редактирование, форматирование.
6. (Повышенный) Опишите последовательность создания нумерованного списка в документе.  
**Ответ:** Выделить текст → выбрать пункт нумерации → применить.
7. (Базовый) Дайте определение алгоритму.  
**Ответ:** Последовательность действий для решения задачи.
8. (Повышенный) Составьте алгоритм приготовления бутерброда из 4 шагов.  
**Ответ:** Взять хлеб, намазать масло, положить сыр, накрыть хлебом.

#### Практическая часть

9. Откройте текстовый редактор, введите 5 предложений, сохраните под именем «Тест\_ФИО» на рабочем столе.  
**Критерии:** корректное открытие программы (1 балл), верный ввод текста (1 балл), правильное сохранение файла (1 балл).
10. Выполните задание в клавиатурном тренажёре: наберите 100 символов с не более 5 ошибок.  
**Критерии:** ≤5 ошибок (2 балла), выполнение за нормативное время (1 балл).
11. Создайте таблицу 3×4 с данными о любимых фильмах или книгах.  
**Критерии:** таблица созданы корректно (1 балл), данные заполнены аккуратно (2 балла).
12. Выполните кодирование короткого текста по заданному шифру и декодирование.  
**Критерии:** правильное кодирование (2 балла), правильное декодирование (2 балла).
13. В текстовом редакторе отформатируйте текст: измените шрифт, цвет, размер, создайте маркированный список из 3 пунктов.  
**Критерии:** корректное форматирование (2 балла), правильный список (2 балла).
14. Создайте изображение в графическом редакторе размером 300х300 пикселей, нарисуйте и раскрасьте фигуру, сохраните.  
**Критерии:** верный размер (1 балл), фигура нарисована и залита (2 балла), сохранение без ошибок (1 балл).
15. Составьте и запишите алгоритм включения компьютера (4 шага).  
**Критерии:** логичная последовательность (3 балла).
16. В среде Scratch создайте скрипт, заставляющий персонажа двигаться вперед на 10 шагов.  
**Критерии:** скрипт запускается (2 балла), выполнение задачи (2 балла).

### Вариант 2

#### Теоретическая часть

1. (Базовый) Назовите группы клавиш на клавиатуре.  
**Ответ:** буквенные, цифровые, функциональные.
2. (Повышенный) Опишите назначение рабочего стола операционной системы.  
**Ответ:** Место для быстрого доступа к программам, файлам, управления.



3. (Базовый) Перечислите носители информации.  
**Ответ:** бумага, флешка, диск, жёсткий диск.
4. (Повышенный) Что такое декодирование?  
**Ответ:** Преобразование информации из кодированного вида обратно.
5. (Базовый) Назовите три инструмента графического редактора.  
**Ответ:** кисть, ластик, заливка.
6. (Повышенный) Опишите шаги вставки таблицы в текстовый документ.  
**Ответ:** Меню → Вставка → Таблица → Выбрать размер → Вставить.
7. (Базовый) Назовите исполнителей алгоритмов.  
**Ответ:** человек, компьютер, робот.
8. (Повышенный) Составьте алгоритм включения компьютера (4 шага).  
**Ответ:** Нажать кнопку питания, дождаться загрузки, ввести пароль, начать работу.

### Практическая часть

9. Используйте клавиатурный тренажёр и наберите 100 символов без ошибок.  
**Критерии:** ≤5 ошибок (2 балла), за нормативное время (1 балл).
10. Создайте в редакторе документа текст из 5 предложений и сохраните файл под именем «Пример\_ФИО».  
**Критерии:** правильное создание файла (3 балла).
11. Создайте таблицу на 3 столбца и 4 строки с вашими данными.  
**Критерии:** таблица и данные соответствуют заданию (3 балла).
12. Выполните кодирование и последующее декодирование текста.  
**Критерии:** корректность операций (4 балла).
13. В текстовом редакторе измените шрифт, размер, цвет текста и оформите маркированный список.  
**Критерии:** проставленные изменения корректны (4 балла).
14. Нарисуйте форму в графическом редакторе размером 300x300 пикселей, залейте цветом и сохраните.  
**Критерии:** соответствие размера, заливка, сохранение (4 балла).
15. Составьте подробный алгоритм включения и подготовки компьютера к работе в 4 шага.  
**Критерии:** логичность и полнота (3 балла).
16. Напишите скрипт в Scratch, чтобы персонаж сделал 10 шагов вперед.  
**Критерии:** скрипт работает, задача выполнена (4 балла).

### Итоговое оценивание

Максимально возможное количество баллов — 50.

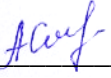
Оценка выставляется по пропорции:

- 45–50 баллов — «Отлично»
- 37–44 балла — «Хорошо»
- 25–36 баллов — «Удовлетворительно»
- Менее 25 баллов — «Неудовлетворительно»


**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ДЕРЕВНИ МАЛИНОВКА**

**665439 ИРКУТСКАЯ ОБЛАСТЬ, ЧЕРЕМХОВСКИЙ РАЙОН, ДЕРЕВНЯ МАЛИНОВКА, УЛИЦА  
ШКОЛЬНАЯ, 7 Тел.8(902)76-72-724, E-MAIL MALINOVKA.00@MAIL.RU, WEB-SAIT  
<https://malinovka.gosuslugi.ru/>**


«РАССМОТРЕНО»  
Руководитель ШМО  
Азаренко С.Л.

/  /  
Протокол № 1  
от « 27 » августа 2025 г

«СОГЛАСОВАНО»  
Заместитель директора по  
учебно-воспитательной работе  
Гутковская Т.И.

/  /  
«27» августа 2025г.

«УТВЕРЖДАЮ»  
Директор  
Мешкова И.А.

/  /  
Приказ №201  
от «28 » августа 2025 г

Календарно-тематическое планирование к  
рабочей программе факультативного курса

«Математика в задачах»

6 класс 2025-2026 учебный год

Рассмотрено на заседании

педагогического совета

Протокол № 1

от «28» августа 2025г

### Календарно-тематическое планирование (34 часа)

№	Тема урока	Часы	Ресурсы	Календарные сроки	
				План	Факт
1	Компьютер для начинающих: Техника безопасности, информатика	1	Презентация, видеоролики	08.09.2025	
2	Компьютер – универсальное устройство работы с информацией	1	Интерактивная схема	15.09.2025	
3	Ввод информации. Клавиатура	1	Клавиатурный тренажер «Руки солиста»	22.09.2025	
4	Группы клавиш и позиция пальцев	1	Клавиатурный тренажер «Stamina»	29.09.2025	
5	Программы и файлы. Рабочий стол	1	Симулятор рабочего стола ОС	06.10.2025	
6	Управление мышью. Меню	1	Интерактивные упражнения	13.10.2025	
7	Запуск и работа с программами	1	Практические задания в ОС	20.10.2025	
8	Контрольное занятие по разделу 1	1	Тесты в Google Forms	27.10.2025	
9	Информация: действия, хранение	1	Презентация «Виды информации»	03.11.2025	
10	Носители информации	1	Цифровые образовательные ресурсы	10.11.2025	
11	Передача информации (источник, канал, приёмник)	1	Моделирующая среда	17.11.2025	
12	Кодирование информации	1	Интерактивные задания на кодирование	24.11.2025	
13	Метод координат	1	Онлайн-графический редактор	01.12.2025	
14	Формы представления информации: текст	1	Текстовый редактор	08.12.2025	

15	Табличная форма представления информации	1	Табличный процессор	15.12.2025	
16	Наглядные формы: диаграммы	1	Конструктор диаграмм	22.12.2025	
17	Обработка информации: поиск и систематизация	1	Поисковые системы	12.01.2026	
18	Контрольное занятие по разделу 2	1	Тесты, творческое задание	19.01.2026	
19	Обработка текстовой информации	1	Онлайн-текстовый редактор	26.01.2026	
20	Ввод и редактирование текста	1	Текстовый редактор	02.02.2026	
21	Работа с фрагментами текста, буфер обмена	1	Текстовый редактор	09.02.2026	
22	Форматирование текста: шрифты	1	Текстовый редактор	16.02.2026	
23	Форматирование абзацев, списки	1	Текстовый редактор	23.02.2026	
24	Вставка и форматирование таблиц	1	Текстовый редактор	02.03.2026	
25	Компьютерная графика	1	Графический редактор Paint	09.03.2026	
26	Инструменты графического редактора	1	Графический редактор	16.03.2026	
27	Создание и редактирование изображений	1	Графический редактор	23.03.2026	
28	Обработка графической информации	1	Графический редактор	30.03.2026	
29	Итоговый проект по разделу 3	1	Текстовый и графический редакторы	06.04.2026	
30	Преобразование информации по заданным правилам	1	Интерактивные задания	13.04.2026	
31	Понятие алгоритма, исполнители	1	Среда исполнителей «Кумир»	20.04.2026	

32	Разработка плана действий и запись алгоритма	1	Практические задания	27.04.2026	
33	Решение задач с помощью алгоритмов	1	Среда программирования Scratch	04.05.2026	
34	Итоговое занятие: создание собственного проекта	1	Разнообразные цифровые инструменты	11.05.2026	