государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
многопрофильный лицей №16
города Жигулевска городского округа Жигулевск Самарской области

«Рассмотрено»	*«Согласовано»*	*«Утверждено»*
на заседании МО учителей математики и информатики	заместителем директора по учебно-воспитательной работе ГБОУ лицея №16 г.Жигулевска	как часть основной образовательной программы среднего общего образования Директор ГБОУ лицея №16 г.Жигулевска
протокол №1 от 28.08.2026г.	28.08.2026г.	приказ №199-од от 31.08.2026г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного курса «Информационная культура»

для обучающихся 5-6 классов

ЭП

C=RU, O=ГБОУ лицей №16 г.Жигулевск, CN=Русских И.В., E=cu_lic16zhg@63edu.ru
009a46b821033a5880
2026.08.31 14:23:46+04'00'

город Жигулевск
2026 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа учебного курса «Информационная культура» на уровне основного общего образования составлена на основе требований к результатам освоения программы основного общего образования Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (далее – ФГОС ООО), рабочей программы «Информатика» базового уровня для 5-6 классов образовательных организаций (одобренной федеральным учебно-методическим объединением по общему образованию (протокол № 2/22 от 29.04.2022 г.)), учебно-методического комплекта авторов Л.Л.Босовой, А.Ю.Босовой, а также ориентирована на целевые приоритеты, сформулированные в федеральной рабочей программе воспитания.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО КУРСА «ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА»

Введение учебного курса «Инфрмационная культура» для обучающихся 5–6 классов на уровне основного общего образования направлено, прежде всего, на формирование

- алгоритмического стиля мышления, как необходимого условия профессиональной деятельности в современном высокотехнологичном обществе;
- 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 ее результаты;
- 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.

Учебный курс «Информационная культура» 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 учет 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 КУРСА «ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА»

Изучение курса «Информационная культура» на уровне основного общего образования направлено на достижение следующих ***целей***:

- формирование у обучающихся навыков информационно-учебной деятельности на базе средств ИКТ;
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации.

Достижение этих целей обеспечивается решением следующих ***задач***:

- формирование базовых умений информационного поиска по крректному запросу, ключевым словам, изображению;
- развитие умения структурировать и перерабатывать информацию: выделять главное, составлять план, конспект, таблицу, преобразовывать сплошной текст в наглядные формы (схемы, списки, диаграммы);
- формирование практических навыков работы с основными цифровыми инструментами: создание и редактирование текстовых документов, таблиц, презентаций, простых графических объектов с учетом требований к оформлению учебных работ;

- развитие умений организовывать личное информационное пространство: работать с файловой системой (создавать, переименовывать, копировать, перемещать файлы и папки), сохранять и систематизировать материалы для учебных проектов;
- развитие умения оформлять результаты учебной деятельности: представлять информацию в понятной и наглядной форме;
- формирование начальных навыков критической оценки информации: умение определять достоверность источника, проверять актуальность и полноту данных, отличать факты от мнений и рекламы;
- воспитание уважительного отношения к интеллектуальной собственности: формирование понимания недопустимости плагиата и присвоения чужих результатов, закрепление привычки указывать авторство и источники заимствованной информации;
- формирование представления о цифровой этике и безопасном поведении: разъяснение базовых норм сетевого этикета, правил защиты персональных данных, алгоритма действий при столкновении с кибербуллингом или подозрительным контентом.

МЕСТО УЧЕБНОГО КУРСА «ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Учебный курс «Информационная культура» реализуется за счет часов части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений. На изучение курса на уровне основного общего образования отводится **68 часов**: в 5 классе – 34 часа (1 час в неделю), в 6 классе – 34 часа (1 час в неделю).

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 современном обществе.

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.

6 КЛАСС

Цифровая грамотность

Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.

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

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

Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха). Циклические алгоритмы. Переменные.

Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.

Информационные технологии

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 РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАЦИОННОЙ КУЛЬТУРЕ НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Изучение информационной культуры на уровне основного общего образования направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного курса.

Личностные результаты

В результате изучения учебного курса «Информационная культура» у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты в части:

патриотического воспитания:

- 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-нравственного воспитания:

- 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;

гражданского воспитания:

- 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;

формирования культуры здоровья:

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ;

трудового воспитания:

- 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;

экологического воспитания:

- наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ;

адаптации 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

В результате освоения программы по информационной культуре на уровне основного общего образования у обучающегося будут сформированы следующие метапредметные результаты:

Познавательные универсальные учебные действия

Базовые логические действия:

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинноследственные 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.

Коммуникативные универсальные учебные 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:

- 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.

Регулятивные универсальные учебные 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, эмоциональный интеллект:

– 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.
– 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

К концу обучения в ***5 классе*** результаты будут отражать сформированность у обучающихся умений:

– 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;
– создавать и редактировать растровые изображения; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;
– создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию.

К концу обучения в ***6 классе*** результаты будут отражать сформированность у обучающихся умений:

– ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки (каталога), путь к файлу или папке (каталогу);
– работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и папки (каталоги), выполнять поиск файлов;

- защищать информацию, в том числе персональные данные, от вредоносного программного обеспечения с использованием встроенных в операционную систему или распространяемых отдельно средств защиты;
- пояснять на примерах смысл понятий «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;
- иметь представление об основных единицах измерения информационного объема данных;
- сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;
- разбивать задачи на подзадачи;
- составлять программы для управления исполнителем в среде текстового
- программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами;
- объяснять различие между растровой и векторной графикой;
- создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;
- создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы; иллюстрировать документы с помощью изображений;
- создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов		
		Всего	Контрольные работы	Практические работы
Раздел 1. Цифровая грамотность				
1.1	Компьютер – универсальное устройство обработки данных	2		1
1.2	Программы и данные	3		2
1.3	Компьютерные сети	2		2
Итого часов по разделу		*7*		
Раздел 2. Теоретические основы информатики				
2.1	Информация и информационные процессы	3		1
Итого часов по разделу		*3*		
Раздел 3. Информационные технологии				
3.1	Текстовые документы	6		5
3.2	Компьютерная графика	3		3
3.3	Мультимедийные презентации	3		2
Итого часов по разделу		*12*		
Раздел 4. Алгоритмизация и основы программирования				
4.1	Алгоритмы и исполнители	2		
4.2	Работа в среде программирования	8		8
Итого часов по разделу		*10*		
Раздел 5. Обобщающее повторение				
5.1	Повторение и обобщение материала	2	1	
Итого часов по разделу		*2*		
Общее количество часов по программе		***34***	***1***	***24***

6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов		
		Всего	Контрольные работы	Практические работы
Раздел 1. Цифровая грамотность				
1.1	Компьютер	1		1
1.2	Файловая система	2		1
1.3	Защита от вредоносных программ	1		1
Итого часов по разделу		*4*		
Раздел 2. Теоретические основы информатики				
2.1	Информация и информационные процессы	2		2
2.2	Двоичный код	2		

2.3	Единицы измерения информации	2		
Итого часов по разделу		*6*		
Раздел 3. Алгоритмы и программирование				
3.1	Основные алгоритмические конструкции	8		
3.2	Вспомогательные алгоритмы	4		
Итого часов по разделу		*12*		
Раздел 4. Информационные технологии				
4.1	Векторная графика	3		3
4.2	Текстовый процессор	4		4
4.3	Создание интерактивных компьютерных презентаций	3		3
Итого часов по разделу		*10*		
Раздел 5. Обобщающее повторение				
5.1	Повторение и обобщение материала	2	0	
Итого часов по разделу		*2*		
Общее количество часов по программе		***34***	***0***	***15***