

**Методическое письмо**  
**об использовании в образовательном процессе**  
**учебников информатики действующего ФПУ,**  
**соответствующих ФГОС ООО (2010 г.)**  
**при введении ФГОС ООО (2021 г.)**  
**в 5 классе в 2022\2023 учебном году**  
**Авторы: «Информатика. 5 класс»**  
**Босова Л.Л., Босова Л.Ю.**

Министерством просвещения утверждены обновлённые федеральные государственные образовательные стандарты (далее ФГОС) начального общего и основного общего образования (далее — НОО и ООО соответственно). С 1 сентября 2022 года образовательные организации начинают переход в 1 и 5 классах на обновлённые федеральные государственные образовательные стандарты.

В период перехода на обновлённые ФГОС и утверждения обновлённого федерального перечня учебников образовательные организации могут использовать УМК, включённые в действующий **федеральный перечень учебников**, утверждённый приказом Министерства просвещения РФ от 20 мая 2020 г. № 254 «Об утверждении федерального перечня учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования организациями, осуществляющими образовательную деятельность» (с изменениями и дополнениями, 23 декабря 2020 г.)

В ходе реализации обновлённого ФГОС образовательные организации могут начать изучение предмета «Информатика» в 5 классе. В соответствии с приказом Министерства просвещения РФ от 12 мая 2021 г. № 241 «Об утверждении Порядка разработки примерных основных общеобразовательных программ, проведения их экспертизы и ведения реестра примерных основных общеобразовательных программ» в ходе реализации обновлённого ФГОС образовательные организации должны ориентироваться на Примерную рабочую программу основного общего образования по предмету «Информатика» для 5 классов, одобренную решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол 2/22 от 29.04.2022 г..) (см. [https://edsoo.ru/Primernie\\_rabochie\\_progra.htm](https://edsoo.ru/Primernie_rabochie_progra.htm)).

В настоящее время издательство «Просвещение» ведёт работу по переработке учебно-методических комплектов (УМК) на соответствие требованиям обновлённых ФГОС. Настоящие методические рекомендации помогут сориентироваться руководителям образовательных организаций, учителям в переходный период при реализации программы основной школы по информатике в 5 классах.

**Соответствие содержания учебника «Информатика. 5 класс»**  
**Босова Л.Л., Босова Л.Ю. разделам Примерной рабочей программы**

Содержание учебника	Примерная рабочая программа	Соответствие программе
<b>§ 1. Информация вокруг нас</b> Как человек получает информацию.	<b>ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ</b> <b>ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ</b>	

Содержание учебника	Примерная рабочая программа	Соответствие программе
<p>Виды информации по форме представления.  Действия с информацией</p>	<p>Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации.</p>	
<p><b>§ 2. Компьютер — универсальная машина для работы с информацией</b>  Что умеет компьютер.  Как устроен компьютер.  Техника безопасности и организация рабочего места  <b>§ 3. Ввод информации в память компьютера</b>  Устройства ввода информации.  Клавиатура.  Основная позиция пальцев на клавиатуре</p>	<p><b>ЦИФРОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ</b>  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.  Компьютерное зрение</p>	
<p><b>§ 4. Управление компьютером</b>  Программы и документы.  Рабочий стол.  Управление компьютером с помощью мыши.  Главное меню. Запуск программ.  Что можно выбрать в компьютерном меню  <b>§ 5. Хранение информации</b>  Память человека и память человечества.  Оперативная и долговременная память  Файлы и папки.</p>	<p>Программы для компьютеров.  Пользователи и программисты.  Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы).  Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога)</p>	
<p><b>§ 6. Передача информации</b>  Схема передачи информации.  Электронная почта</p>	<p>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,</p>	

Содержание учебника	Примерная рабочая программа	Соответствие программе
	аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях Кибербуллинг	
<p><b>§ 7. Кодирование информации</b>  В мире кодов.  Способы кодирования информации.  Метод координат</p>	<p><b>ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ</b>  Действия с информацией  Кодирование информации.  Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой</p>	
<p><b>§ 8. Текстовая информация</b>  Текст как форма представления информации.  Текстовые документы.  Компьютер — основной инструмент подготовки текстов.  Ввод текста.  Редактирование текста.  Форматирование текста</p>	<p><b>ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ</b>  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.</p>	
<p><b>Компьютерный практикум</b>  Работа 17. Создаём анимацию  Работа 18. Создаём слайд-шоу</p>	<p>Компьютерные презентации.  Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами</p>	
<p><b>§ 10. Наглядные формы представления информации</b>  От текста к рисунку, от рисунка к схеме.  Диаграммы</p>		
<p><b>§ 11. Компьютерная графика</b>  Графический редактор.</p>	<p>Графический редактор.  Растровые рисунки. Пиксель.  Использование графических</p>	

Содержание учебника	Примерная рабочая программа	Соответствие программе
Устройства ввода графической информации.	примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение	
<p><b>§ 12. Обработка информации</b>  Разнообразие задач обработки информации.  Систематизация информации.  Поиск информации.  Изменение формы представления информации.  Преобразование информации по заданным правилам.  Преобразование информации путём рассуждений.  Разработка плана действий и его запись.  Создание движущихся изображений</p>	<p><b>АЛГОРИТМИЗАЦИЯ И ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ</b>  Понятие алгоритма.  Исполнители алгоритмов.  Линейные алгоритмы.  Циклические алгоритмы.  Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.  Искусственный интеллект и его роль в жизни человека</p>	

**Рекомендации по работе с отсутствующими элементами содержания**

Отсутствующие элементы содержания	Рекомендации по компенсации (при отсутствии элементов содержания)
<p>Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы.  Циклические алгоритмы.</p>	<p>§ 14. Что такое алгоритм  Жизненные задачи.  Последовательность действий.  Алгоритм.  § 15. Исполнители вокруг нас.  Разнообразие исполнителей.  Формальные исполнители.  Автоматизация.  § 16. Формы записи алгоритмов.  § 17. Типы алгоритмов.  Линейные алгоритмы.  Алгоритмы с ветвлениями.  Алгоритмы с повторениями</p>
<p>Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.  Искусственный интеллект и его роль в жизни человека</p>	<p>Использовать материалы авторской мастерской (<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>) по программированию в среде Scratch</p>

### Рекомендуемое поурочное планирование

Номер урока	Тема урока	Работа компьютерного практикума	Параграф учебника <sup>1</sup>	Дополнительные материалы
1.	Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места.		Введение, §1, §2(3)	
2.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией		§2	
3.	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура	Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»	§3	
4.	Управление компьютером. Программы для компьютера	Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером»	§4	
5.	Хранение информации. Файлы	Практическая работа №3 «Создаём и сохраняем файлы»	§5	
6.	Передача информации. Сеть Интернет	Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет»	§6 (1)	<a href="https://digital-likbez.datalesson.ru/">https://digital-likbez.datalesson.ru/</a> Видео «использование достоверных источников», «Работай с информацией эффективно»
7.	Безопасное поведение в сети Интернет Интернет-травля»	Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой»	§6 (2)	<a href="https://digital-likbez.datalesson.ru/">https://digital-likbez.datalesson.ru/</a> Видео «Общайся в соцсетях и мессенджерах безопасно», «
8.	В мире кодов. Способы кодирования информации		§7 (1, 2)	
9.	Метод координат.		§7 (3)	

<sup>1</sup> В скобках указаны номера по порядку пунктов параграфа.

Номер урока	Тема урока	Работа компьютерного практикума	Параграф учебника <sup>1</sup>	Дополнительные материалы
10.	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов		§8 (1, 3)	
11.	Основные объекты текстового документа. Ввод текста.	Практическая работа №5 «Вводим текст»	§8 (2, 4)	
12.	Редактирование текста.	Практическая работа №6 «Редактируем текст»	§8 (5)	
13.	Текстовый фрагмент и операции с ним.	Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста»	§8 (5)	
14.	Форматирование текста.	Практическая работа №8 «Форматируем текст» (1, 2)	§8 (6)	
15.	Разнообразие наглядных форм представления информации	Практическая работа №8 «Форматируем текст» (3)	§10 (1, 2)	
16.	Компьютерная графика. Растровый графический редактор	Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора»	§11 (1, 2, 3)	
17.	Преобразование графических изображений	Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами»	§11 (2)	
18.	Планируем работу в графическом редакторе	Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе»	§11 (2)	
19.	Разнообразие задач обработки информации. Искусственный интеллект		§12 (1-4)	<a href="https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai/lessons/ai-in-education#video">https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai/lessons/ai-in-education#video</a>

Номер урока	Тема урока	Работа компьютерного практикума	Параграф учебника <sup>1</sup>	Дополнительные материалы
20.	Алгоритмы вокруг нас. Преобразование информации по заданным правилам.	Практическая работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»	§12 (5)	
21.	Преобразование информации путём рассуждений. Черные ящики		§12 (6)	
22.	Разработка плана действий. Исполнитель Водолей		§12 (7)	
23.	Среда программирования Скретч. Мини-проект «Морские обитатели»			Видеоурок «Запускаем котика в космос» <a href="https://www.youtube.com/watch?v=tY6q_Xy_Gvk">https://www.youtube.com/watch?v=tY6q_Xy_Gvk</a>
24.	Линейные алгоритмы. Покадровая анимация. Смена костюмов		§12 (8)	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/m1t2.pdf">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/m1t2.pdf</a>
25.	Управление. Мини-проект «Догонялка-1»			Видеоурок «Догонит ли кошка мышку?»
26.	Взаимодействие. Мини-проект «Догонялка-2»			Видеоурок «Берегись голодной акулы!» <a href="https://www.youtube.com/watch?v=R35yJLvSJDA">https://www.youtube.com/watch?v=R35yJLvSJDA</a>
27.	Переменные. Мини-проект «Поймай мяч»			Видеоурок «Сможет ли призрак сыграть в мяч?» <a href="https://www.youtube.com/watch?v=OFEsY0PhaxE">https://www.youtube.com/watch?v=OFEsY0PhaxE</a>
28.	Координаты. Мини-проект «Собери урожай»			Видеоурок «Любят ли ежики мячики?» <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ObYG_o-HQGM">https://www.youtube.com/watch?v=ObYG_o-HQGM</a>

Номер урока	Тема урока	Работа компьютерного практикума	Параграф учебника <sup>1</sup>	Дополнительные материалы
29.	Циклические алгоритмы. Мини-проект «Геометрический орнамент»			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/m2t2.pdf">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/m2t2.pdf</a>
30.	Мини-проект «Переправа»		§12 (7)	
31.	Компьютерные презентации. Планирование работы			<a href="https://bosova.ru">https://bosova.ru</a>
32.	Правила размещения объектов на слайдах			<a href="https://bosova.ru">https://bosova.ru</a>
33.	Выполнение итогового мини-проекта.	Практическая работа №18 «Создаем слайд-шоу»		
34.	Итоговое тестирование. Мини-проект «Дополненная реальность»			Видеоурок «Повелитель экрана» <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ky4HYy3AQmo">https://www.youtube.com/watch?v=ky4HYy3AQmo</a>