



**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ**



**КЫРГЫЗСКАЯ АКАДЕМИЯ ОБРАЗОВАНИЯ**



**«ИНФОРМАТИКА»**

**ПРИМЕРНЫЙ  
КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ  
ПЛАН**

**для 5 класса**

**Бишкек – 2025**

Рассмотрено в лаборатории Технологии, искусства и культуры здоровья Кыргызской академии образования

Примерный календарно-тематический план для общеобразовательных школ Кыргызской Республики для 5-ых и 7-ых классов.

Составители: Ибирайым кызы А., Осипова Н.Н. – Бишкек, 2025.

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Уважаемые учителя информатики!

Для школ Кыргызской Республики обновлены предметный стандарт и учебная программа по Информатике. С нового учебного года информатика будет преподаваться по новой учебной программе. Программа была рассмотрена в Кыргызской академии образования и утверждена для всех школ республики.

В связи с этим мы предлагаем примерный календарно-тематический план (КТП), составленный на основе новой учебной программы.

Мы далеки от того, чтобы ограничивать вас исключительно этим планом. Вы можете адаптировать крупные темы или количество часов, отведённое на них, под свои условия, используя наиболее удобные методы и формы, а также вносить изменения и дополнения в соответствии с вашим творческим подходом.

## Распределение учебного материала по классам

Класс Содерж. линия	5	7
<b>Информатика</b>		
<b>Теоретические основы информатики</b>	Введение в предмет и основные принципы техники безопасности. 1 ч. Информация и информационные процессы. 2 ч. Объекты и системы. 1 ч. Модели и моделирование. 2 ч.	Логика и рассуждения. 2 ч. Способы решения логических задач. 3 ч. Математическая логика (операции и выражения). 4 ч. Информационное моделирование. 4 ч.
<b>Компьютеры и программное обеспечение</b>	Компьютер и его основные устройства. 2ч. Работа с устройствами ввода и управления. 2ч. Операционные системы. 2ч. Мобильные устройства. 1ч. Основы использования искусственного интеллекта. 1ч.	Компьютеры и Программное обеспечение. 3 ч. Компьютерная логика (принципы работы ПК и мобильных устройств). 2ч. Искусственный интеллект как помощник современного общества 2ч.
<b>Основы алгоритмизации и программирования</b>	Алгоритмы и логические задачи 4 ч. Блочное программирование (Scratch). 6 ч.	Алгоритмизация и программирование. 27 ч.
<b>Цифровая грамотность, ИКТ и безопасность</b>	Работа с графическим редактором. 3 ч. Работа с текстовым редактором. 5 ч. Мобильные устройства и приложения: угрозы и информационная безопасность. 1ч. Цифровые платформы для общения: социальные сети и мессенджеры 1ч.	Мультимедиа и цифровые технологии (видеоредактор). 3ч. Мультимедийные проекты. 5ч. Числовая и табличная информация 6 ч. Основы цифрового общения (электронная почта) 1ч. Облачные технологии и онлайн-инструменты (Google Диск, Документы, Таблицы). 4ч. Киберпространство. Основы кибербезопасности. 2ч.

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ДЛЯ 5 КЛАССА

п/п	<b>5-класс</b> <i>В неделю 1 час, в год 34 часа</i> Используемые учебники: 1) Т.Р.Орускулов и др. Информатика. – Б., Б.: Билим-компьютер. 2018. 2) А. Цыбуля и др. Информатика. – Б., “Фонд Сорос”. 2018				
	Темы	Часы	Дата		Примечания
			Предполагаемая	Фактическая	
<b>Введение в предмет и основные принципы техники безопасности (1 час)</b>					
<b>1</b>	- Информатика и её значение для человека и общества. - Основные правила техники безопасности в компьютерном классе. Эргономика работы за компьютером (время работы, перерывы, зрительная гимнастика).	1			
<b>Информация и информационные процессы (2 часа)</b>					
<b>2</b>	- Виды и способы передачи данных (хранение, передача, получение, кодирование). Основы кодирования и декодирования информации. - Передача информации по сети (интернет, локальные сети, Bluetooth).	1  1			

<b>Объекты и системы (1 час)</b>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Объект. Система. Примеры объектов и систем. Взаимодействие объектов в системах (связь объектов внутри системы, передача информации и энергии).</li> <li>- Компьютер как объект, взаимодействующий в системе с другими устройствами.</li> </ul>	1			
<b>Модели и моделирование (2 часа)</b>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Модели. Виды моделей (графические, математические, виртуальные). Применение моделирования в жизни (модели погоды, транспортные системы, игры).</li> <li>- Практическая часть: моделирование с использованием компьютерных программ и приложений.</li> </ul>	1			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Практическая часть: моделирование с использованием компьютерных программ и приложений.</li> </ul>	1			
<b>Компьютер и его основные устройства (2 часа)</b>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Основные компоненты компьютера: процессор, монитор, клавиатура, мышь, системный блок.</li> <li>- Внутренние и внешние устройства компьютера (жёсткий диск, оперативная память, флешка, принтер, сканер).</li> </ul>	1			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Внутренние и внешние устройства компьютера (жёсткий диск, оперативная память, флешка, принтер, сканер).</li> </ul>	1			
<b>Работа с устройствами ввода и управления (2 часа)</b>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Основные клавиши и их функции (Enter, Shift, Caps Lock, Backspace, Delete, стрелки). Комбинации клавиш (Ctrl+C, Ctrl+V, Ctrl+Z).</li> <li>- Работа с мышью: щелчки, перетаскивание, прокрутка.</li> <li>- Практическая часть: тренажёры для развития навыков набора текста.</li> </ul>	1			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Практическая часть: тренажёры для развития навыков набора текста.</li> </ul>	1			

<b>Операционные системы (2 часа)</b>					
	- Что такое операционная система. Примеры ОС (Windows, macOS, Linux).	1			
	- Понятие файлов и папок. Назначение файловых систем.	1			
	- Операции с файлами: создание, переименование, перемещение, удаление. Практическая часть: создание папок, сохранение файлов.	1			
<b>Мобильные устройства (1 час)</b>					
	- Виды мобильных устройств (смартфоны, планшеты, умные часы). Основные принципы работы с мобильными устройствами.	1			
<b>Основы использования искусственного интеллекта (1 час)</b>					
	- Искусственный интеллект. Примеры ИИ: распознавание голоса, чат-боты, поисковые системы. - ИИ помощник в повседневной жизни.	1			
<b>Алгоритмы и логические задачи (4 часа)</b>					
	- Понятие алгоритма. Примеры алгоритмов в повседневной жизни.	1			
	- Форма представления алгоритма: словесная и графическая (блок-схема).	1			
	- Исполнители алгоритмов и команды исполнителя.	1			
	- Практическая часть: составление блок-схем для выполнения бытовых алгоритмов.	1			

<b>Блочное программирование (Scratch) (6 часов)</b>					
	- Знакомство со средой программирования Scratch.	1			
	- Создание простых проектов с использованием блоков движения и внешности.	1			
	- Использование событий и управление исполнением программы.	1			
	- Простые алгоритмы с циклами и условиями в Scratch.	1			
	- Практическая часть: создание скрипта в Scratch.	2			
<b>Графический редактор (3 часа)</b>					
	- Интерфейс программы Paint.	1			
	- Инструменты рисования. Создание рисунков и редактирование изображений.	1			
	- Практическая часть: рисование простых объектов и композиций.	1			
<b>Текстовый редактор (5 часов)</b>					
	- Интерфейс текстового редактора.	1			
	- Ввод и редактирование текста.	1			
	- Форматирование текста (шрифты, цвета, абзацы).	1			
	- Вставка изображений и таблиц.	1			
	- Практическая часть: создание простого документа.	1			
<b>Мобильные устройства и приложения: угрозы и информационная безопасность (1 час)</b>					
	- Программы и приложения для мобильных устройств. Опасности, связанные с приложениями и мобильными устройствами.	1			
	- Защита данных на мобильных устройствах. Обновления программного обеспечения.				

Цифровые платформы для общения: социальные сети и мессенджеры (1 час)					
<p>- Социальные сети: Facebook, Instagram, VK, Twitter.</p> <p>- Основы безопасности в социальных сетях: защита личной информации, настройки конфиденциальности.</p> <p>- Разновидности мессенджеров: WhatsApp, Telegram, Viber, их возможности и функции.</p> <p>- Как правильно вести себя в социальных сетях и мессенджерах.</p> <p>Практическая часть: решение кейсов по безопасному использованию социальных сетей и мессенджеров.</p>	1				
<p><b>Рекомендуемая литература:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>					

## Нормы практических работ по информатике

Класс / четверть	5-класс	7-класс
	кол-во часов в четверти/ кол-во практических работ	кол-во часов в четверти/ кол-во практических работ
<b>Информатика</b>		
<b>1 четверть</b>	8/1	16/2
<b>2 четверть</b>	8/2	16/2
<b>3 четверть</b>	10/2	20/5
<b>4 четверть</b>	8/2	16/2
<b>Годовой</b>	34/7	68/11

- **Практические работы по информатике выполняются на персональных компьютерах или мобильных телефонах.**  
Это соответствует цели предмета – формировать ИКТ-компетентность учащихся, развивать навыки работы с программным обеспечением и цифровыми устройствами.
- **Оформление практических заданий в тетрадях не требуется.**  
Учебная деятельность организуется в цифровой среде, а результаты практических работ фиксируются в электронном виде:
  - в виде файлов (документы, программы, таблицы, презентации и т.п.);
  - в журнале учителя (оценка с комментарием).
- **Итоги практических работ оцениваются по критериям:**
  - соответствие заданию;
  - правильность и полнота выполнения;
  - самостоятельность работы;
  - оформление цифрового результата (структура, логичность, читаемость).