

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа «Образовательный центр» имени Петра Ивановича
Золотарева с. Летниково муниципального района Алексеевский Самарской области



УТВЕРЖДАЮ.

Директор школы

С.В. Бакулина

СВ 20 18 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА по информатике

Класс: 6

Общее количество часов в 6 классе – 34
(1 час в неделю)

Составитель: Дремова Т.Н.

Рассмотрено и принято на методическом объединении учителей естественно-математического цикла:

Протокол 1 от «30» августа 20 18 г.

Руководитель м/объединения *СД* /Симонова С.Д./

2018-2019 учебный год

Аннотация к программе

Данная рабочая программа разработана на основе следующих нормативных документов:

- Закон РФ «Об образовании» (п.7. Ст.32);
- Региональный базисный учебный план для общеобразовательных учреждений ФГОС ООО (от 11.06.2013г. №1-678);
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования;
- Примерная программа по информатике для основной школы;
- Программно- методические материалы. Босова Л.Л , «Информатика 6 класс»:
 - рабочая программа авторы Л.Л. Босова, А.Ю. Босова; издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»,2014
 - учебник Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса.– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.)
- Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПин 2.4.2.2821-10.

В 6 классах предмет вводится за счет школьного компонента (1ч в неделю, всего 35 ч).

1. Планируемые личностные, метапредметные и предметные результаты освоения информатики

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

2. Содержание учебного предмета

Структура содержания общеобразовательного предмета (курса) информатики в 5-6 классах основной школы может быть определена следующими укрупнёнными тематическими блоками (разделами):

- информация вокруг нас;
- информационные технологии;
- информационное моделирование;
- алгоритмика.

Раздел 1. Информация вокруг нас

Информация и знания. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

Раздел 2. Информационные технологии

Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

Раздел 3. Информационное моделирование

Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов.

Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели.

Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач.

Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных.

Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

Раздел 4. Алгоритмика

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепашка, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей.

Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.).

Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертёжник, Водолей и др.

3. Календарно-тематическое планирование

№ п/п урока	Тема урока	Количество часов
1	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира.	1
2	Компьютерные объекты. Работаем с основными объектами операционной системы	1
3	Файлы и папки. Размер файла. Работаем с объектами файловой системы	1
4	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношение является элементом множества. Отношения между множествами.	1
5	Отношение входит в состав. Повторяем возможности графического редактора – инструменты создания графических объектов	1
6	Отношение является разновидностью. Классификация объектов.	1
7	Классификация компьютерных объектов.	1
8	Проверочная работа (Проверочный тест 1). Системы объектов. Разнообразие систем. Состав и структура системы.	1
9	Система и окружающая среда. Система как черный ящик.	1
10	Персональный компьютер как система.	1
11	Как мы познаем окружающий мир.	1
12	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия.	1
13	Определение понятия.	1
14	Информационное моделирование как метод познания.	1
15	Знаковые информационные модели. Словесные описания.	1
16	Математические модели.	1
17	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц.	1
18	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы.	1
19	Зачем нужны графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин	1
20	Создание информационных моделей – диаграмм. Наглядное представление о соотношении величин.	1
21	Многообразие схем.	1
22	Проверочная работа (Проверочный тест 2). Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач.	1
23	Что такое алгоритм.	1
24	Исполнители вокруг нас.	1
25	Формы записей алгоритмов.	1
26	Линейные алгоритмы.	1
27	Алгоритмы с ветвлением.	1
28	Алгоритм с повторением.	1
29	Проверочная работа (Проверочный тест 3). Знакомство с исполнителем Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником	1
30	Чертежник учится, или использование вспомогательных алгоритмов.	1
31	Конструкция повторения для исполнителя Чертежник.	1
32	Проверочная работа (Чертежник).	1
33	Выполнение итогового проекта	1
34	Резерв	1
35	Резерв	1

