

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  
*os* 2018 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА по информатике

Класс: 6

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

**Планирование составлено на** составлена на основании:

- 1) Федерального компонента государственного стандарта основного общего образования (Приказ Минобрнауки России от «5» марта 2004 г. № 1089 «Об утверждении федерального компонента государственных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования»).
- 2) Федерального компонента государственного образовательного стандарта базового уровня общего образования, утверждённого приказом МО РФ № 1897 от «17» декабря 2010 г.
- 3) Федеральный закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 г.
- 4) Информатика. Программа для основной школы: 5 6 классы, 7–9 классы. Авторы: Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. Учебник по базовому курсу Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. «Информатика» 6 класс – Москва, БИНОМ: Лаборатория знаний, 2015 г.;

Составитель: Дремова Т.Н.

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

Протокол 1 от «30» os 2018 г.

Руководитель м/объединения сц /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»,2013
  - учебник Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса.– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.)
- 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 гипермедиа-сообщений; 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	<b>Проверочная работа (Проверочный тест 1).</b> 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	<b>Проверочная работа (Проверочный тест 2).</b> 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	<b>Проверочная работа (Проверочный тест 3).</b> 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	<b>Проверочная работа (Чертежник).</b>	1
33	Выполнение итогового проекта	1
34	Резерв	1
35	Резерв	1



