

Пояснительная записка

Нормативная база разработки рабочей программы:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897, с изменениями, внесенными приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 31 декабря 2015 г. № 1577;
- Федеральный перечень учебников, рекомендованных (допущенных) Министерством образования и науки Российской Федерации к использованию в образовательном процессе в общеобразовательных школах;
- Примерная программа по учебному курсу «Информатика и ИКТ»;
- Авторская программа Босовой Л.Л. «Программа курса информатики и ИКТ для 6 классов средней общеобразовательной школы»;
- Основная образовательная программа основного общего образования МБОУ «Горельская СОШ»;

УМК, на основе которого составлена рабочая программа:

Информатика: учебник для 6 класса / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017.

Сведения о составителе рабочей программы

Рабочая программа составлена учителем информатики и ИКТ филиала МБОУ «Горельская СОШ» в с. Малиновка Протасовым А.В., педагогический стаж 6 лет, соответствие занимаемой должности.

Специфика программы

В программе соблюдается преемственность с федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, учитываются межпредметные связи.

В программе предложен авторский подход Босовой Л.Л. в части структурирования учебного материала, определения последовательности его изучения, путей формирования системы знаний, умений и способов деятельности, развития, воспитания и социализации учащихся. Программа является ключевым компонентом учебно-методического комплекта по информатике для основной школы (авторы Л.Л. Босова, А.Ю. Босова; издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»).

Место предмета в учебном плане

На изучение курса информатики учащимися 6 классов отводится 34 учебных часов из расчета 1 час в неделю, 34 учебные недели.

Планируемые результаты освоения предмета

Личностные результаты

- ☞ 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

- ☞ 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

Раздел 1. Объекты и системы

Обучающийся научится:

- ☞ понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;
- ☞ приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- ☞ приводить примеры древних и современных информационных носителей;
- ☞ классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- ☞ кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды;
- ☞ определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию.

Обучающийся получит возможность:

- ☞ сформировать представление об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
- ☞ сформировать представление о способах кодирования информации;
- ☞ преобразовывать информацию по заданным правилам и путём рассуждений;
- ☞ научиться решать логические задачи на установление взаимного соответствия с использованием таблиц;
- ☞ приводить примеры единичных и общих понятий, отношений между понятиями;
- ☞ для объектов окружающей действительности указывать их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;
- ☞ называть отношения, связывающие данный объект с другими объектами;
- ☞ осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации;
- ☞ приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем;

Раздел 2. Человек и информация

Обучающийся научится:

- ☞ определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;

- ☞ различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- ☞ запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;
- ☞ создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
- ☞ работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
- ☞ вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- ☞ выполнять арифметические вычисления с помощью программы Калькулятор;
- ☞ применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
- ☞ выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
- ☞ использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;
- ☞ создавать и форматировать списки;
- ☞ создавать, форматировать и заполнять данными таблицы;
- ☞ создавать круговые и столбиковые диаграммы;
- ☞ применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- ☞ использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;
- ☞ осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);
- ☞ ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);
- ☞ соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.

Обучающийся получит возможность:

- ☞ овладеть приёмами квалифицированного клавиатурного письма;
- ☞ научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;
- ☞ сформировать представления об основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;
- ☞ расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- ☞ создавать объёмные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки;
- ☞ осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;
- ☞ оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;
- ☞ видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;

- ☞ научиться создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами;
- ☞ научиться создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора;
- ☞ научиться работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения);
- ☞ научиться сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет материалы;
- ☞ расширить представления об этических нормах работы с информационными объектами.

Раздел 3. Информационное моделирование

Обучающийся научится:

- ☞ понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»;
- ☞ различать натурные и информационные модели, приводить их примеры;
- ☞ «читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни;
- ☞ перекодировать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации;
- ☞ строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей.

Обучающийся получит возможность:

- ☞ сформировать начальные представления о назначении и области применения моделей; о моделировании как методе научного познания;
- ☞ приводить примеры образных, знаковых и смешанных информационных моделей; познакомиться с правилами построения табличных моделей, схем, графов, деревьев; выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей.

Раздел 4. Алгоритмика

Обучающийся научится:

- ☞ понимать смысл понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов;
- ☞ понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»; приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;
- ☞ осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем; понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»;
- ☞ подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации;
- ☞ исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд;
- ☞ разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.;

Обучающийся получит возможность:

- ☞ исполнять алгоритмы, содержащие ветвления и повторения, для формального исполнителя с заданной системой команд;
- ☞ по данному алгоритму определять, для решения какой задачи он предназначен;
- ☞ разрабатывать в среде формального исполнителя короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции и вспомогательные алгоритмы.

Содержание учебного предмета

Раздел 1. Объекты и системы (9 часов)

Объекты окружающего мира.

Компьютерные объекты.

Отношения объектов и их множеств.

Разновидности объектов и их классификация.

Системы объектов. Персональный компьютер как система.

Раздел 2. Человек и информация. (4 часа)

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

Раздел 3. Информационное моделирование (9 часов)

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.

Практическая работа № 1 «Создаем многоуровневые списки».

Практическая работа № 2 «Создаем табличные модели».

Практическая работа № 3 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре».

Практическая работа № 4 «Создаем информационные модели диаграммы и графики».

Практическая работа № 5 «Создаем информационные модели-схемы, графы, деревья».

Раздел 4. Алгоритмика (12 часов)

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 и др.

Тематическое планирование

№ п/п	Название раздела, тема	Количество часов
1	Объекты и системы	9
2	Человек и информация	4
7	Информационные модели	9
8	Алгоритмика	12
9	Итого	34