

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Горельская средняя общеобразовательная школа»**

Рассмотрена на заседании Методического совета школы и рекомендована к утверждению Протокол №1 от 29 августа 2023 года Руководитель МС: _____ /Г.Н. Мещерякова/	Утверждена Приказ № 432 от 30 августа 2023 года Директор школы: _____ /Е.И. Колодина/
--	---

**Рабочая программа  
по учебному курсу «Информатика»  
для 6 класса  
основного общего образования  
(базовый уровень)  
на 2023 -2024 учебный год  
Составитель: Протасов А.В.**

## **Пояснительная записка**

### **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**

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами учебного предмета.

В результате изучения информатики на уровне основного общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты в части:

#### **1) патриотического воспитания:**

ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию, понимание значения информатики как науки в жизни современного общества, владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий, заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества;

#### **2) духовно-нравственного воспитания:**

ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора, готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков, активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в Интернете;

#### **3) гражданского воспитания:**

представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах, соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде, готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов, стремление к

взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности, готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;

#### **4) ценностей научного познания:**

сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;

интерес к обучению и познанию, любознательность, готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;

овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

#### **5) формирования культуры здоровья:**

осознание ценности жизни, ответственное отношение к своему здоровью, установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий;

#### **6) трудового воспитания:**

интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса;

осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей;

#### **7) экологического воспитания:**

осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей информационных и коммуникационных технологий;

**8) адаптации обучающегося к изменяющимся условиям социальной и природной среды:**

освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного

поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе существующих в виртуальном пространстве.

## **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Метапредметные результаты освоения программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями – познавательными, коммуникативными, регулятивными.

### **Познавательные универсальные учебные действия**

#### **Базовые логические действия:**

умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

#### **Базовые исследовательские действия:**

формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования;

прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

#### **Работа с информацией:**

выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;

оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;  
эффективно запоминать и систематизировать информацию.

### **Коммуникативные универсальные учебные действия**

#### **Общение:**

сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

самостоятельно выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

#### **Совместная деятельность (сотрудничество):**

понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;

сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

### **Регулятивные универсальные учебные действия**

#### **Самоорганизация:**

выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения; ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);

самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;

составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

### **Самоконтроль (рефлексия):**

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

давать оценку ситуации и предлагать план её изменения;

учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;

вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;

оценивать соответствие результата цели и условиям.

### **Эмоциональный интеллект:**

ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

### **Принятие себя и других:**

осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

## **Предметные результаты**

### **Раздел 1. Объекты и системы**

☞ понимать и правильно применять на бытовом уровне понятий «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.

### **Раздел 2. Человек и информация**

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.

### **Раздел 3. Информационное моделирование**

- ☞ 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.

### **Раздел 4. Алгоритмика**

- ☞ 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.;

## 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	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Объекты и системы	9	
2	Человек и информация	4	
7	Информационные модели	9	
8	Алгоритмика	12	
9	Итого	34	

### Календарно-тематическое планирование для 6 класса

№	Тема урока	Количество часов	Дата		Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
			план	факт	
<b>Раздел 1. Объекты и системы (9 часов)</b>					
1	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира.	1			
2	Компьютерные объекты.	1			
3	Файлы и папки. Размер файла.	1			
4	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами	1			
5	Отношение «входит в состав»	1			
6	Разновидности объекта и их классификация	1			
7	Классификация компьютерных объектов	1			
8	Системы объектов. Состав и структура системы	1			
9	Система и окружающая среда. Система как «черный ящик»	1			
<b>Раздел 2. Человек и информация. (4 часа)</b>					
10	Персональный компьютер как система	1			
11	Как мы познаем окружающий мир	1			
12	Понятие как форма мышления	1			
13	Определение понятия	1			
<b>Раздел 3. Информационное моделирование (9 часов)</b>					
14	Информационное	1			

	моделирование как метод познания				
15	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные ) описания	1			
16	Математические модели. Многоуровневые списки. Практическая работа № 1 «Создаем многоуровневые списки»	1			
17	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц Практическая работа № 2 «Создаем табличные модели»	1			
18	Вычислительные таблицы. Решение логических задач с помощью таблиц. Практическая работа № 3 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»	1			
19	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений	1			
20	Создание информационных моделей-диаграмм. Практическая работа № 4 «Создаем информационные модели диаграммы и графики »	1			
21	Многообразие схем и сферы и их применения	1			
22	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. Практическая работа № 5 «Создаем информационные модели-схемы, графы, деревья»	1			
<b>Раздел 4. Алгоритмика (12 часов)</b>					
23	Что такое алгоритм	1			
24	Исполнители вокруг нас	1			
25	Формы записи алгоритмов	1			
26	Линейные алгоритмы. Создание презентации «Часы»	1			
27	Алгоритмы с ветвлениями. Создание презентации	1			

	«Времена года»				
28	Алгоритмы с повторениями. Создание презентации «Скакалочка»	1			
29	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником	1			
30	Использование вспомогательных алгоритмов	1			
31	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник	1			
32	Обобщение и систематизация изученного по теме «Алгоритмика»	1			
33	Выполнение и защита итогового проекта	2			
34	Выполнение и защита итогового проекта				

