

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Контошинская средняя общеобразовательная школа»

Согласовано	Согласовано	Утверждаю
Руководитель МО <i>М.А. [подпись]</i>	Заместитель директора по УМР <i>С.А. [подпись]</i>	Директор МБОУ «Контошинская средняя общеобразовательная школа» <i>И.В. [подпись]</i>
ФИО	ФИО	ФИО
Протокол № 1	28 августа 2018 г.	18 г.
от «27» 08 2018 г.		



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**По ИНФОРМАТИКЕ  
6 КЛАСС**

**К УМК Л.Л. Босовой, А.Ю. Босовой  
(М.: БИНОМ. Лаборатория знаний)  
На 2018-2019 учебный год**

*Рабочая программа составлена на основе  
Федерального Государственного Общеобразовательного Стандарта*

Составитель: Морозова Инна Валерьевна,  
учитель информатики и математики,  
I квалификационной категории

Контошино 2018

## Пояснительная записка.

Рабочая программа рассчитана на 34 часа(1 час в неделю).

Для реализации Рабочей программы используется учебно-методический комплект, включающий: учебник «Информатика и ИКТ. 6класс. Босова Л.Л.», М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012; «Рабочая тетрадь по информатике для 6 класса», Босова Л.Л., М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012; набор цифровых образовательных ресурсов (ЦОР) и методического пособия «Уроки информатики в 5-7 классах», Л. Босова, А. Босова - М., БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012 год.

В классе присутствуют дети, обучающиеся по адаптированной программе. Наряду с основными, традиционными принципами работы (доступность, наглядность, систематичность и последовательность и др.) используются на уроках **общие принципы и правила коррекционной работы:**

1. Индивидуальный подход к каждому ученику.
2. Предотвращение наступления утомления, используя для этого разнообразные средства (чередование умственной и практической деятельности, преподнесение материала небольшими дозами, использование интересного и красочного дидактического материала и средств наглядности).
3. Использование методов, активизирующих познавательную и практическую деятельность обучающихся, формирующих необходимые учебные навыки.
4. Проявление педагогического такта. Постоянное поощрение за малейшие успехи, своевременная и тактическая помощь каждому ребёнку, развитие в нём веры в собственные силы и возможности.

### *Дидактический материал.*

Материалы для проведения практических работ размещены в учебнике.

## Содержание учебного предмета

№ п/п	Раздел	Тема	Общее количество часов
1	Информация вокруг нас	Информация вокруг нас.	1
2		Компьютер	4
6	Информационное моделирование	Объекты и системы	8
7		Информационные модели	10
8	Элементы алгоритмизации	Алгоритмика	11
9		Резерв	2
		<b>Итого:</b>	<b>35</b>

## Тематическое планирование

№ п/п	Тема урока	Количество часов
1.	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1
2.	Объекты операционной системы. Практическая работа 1 «Работаем с основными объектами операционной системы»	1
3.	Файлы и папки. Размер файла. Практическая работа 2 «Работаем с объектами файловой системы»	1
4.	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами. Практическая работа 3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента	1

№ п/п	Тема урока	Количество часов
	создания графических объектов» (задания 1-3)	
5.	Отношение «входит в состав». Практическая работа 3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 4-6)	1
6.	Разновидности объектов и их классификация	1
7.	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа 4 «Повторяем возможности текстового процессора — инструмента создания текстовых объектов»	1
8.	Системы объектов. Состав и структура системы. Практическая работа 5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» ( задания 1-3)	1
9.	Система и окружающая среда. Система как «черный ящик». Практическая работа 5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» ( задания 4-5)	1
10.	Персональный компьютер как система. Практическая работа 5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» ( задание 6)	1
11.	Способы познания окружающего мира. Практическая работа 6 «Создаем компьютерные документы»	1
12.	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Практическая работа 7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)	1
13.	Определение понятия. Практическая работа 7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2,3)	1

№ п/п	Тема урока	Количество часов
14.	Информационное моделирование как метод познания. Практическая работа 8 «Создаем графические модели»	1
15.	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания. Практическая работа 9 «Создаем словесные модели»	1
16.	Математические модели. Многоуровневые списки. Практическая работа 10 «Создаем многоуровневые списки»	1
17.	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Практическая работа 11 «Создаем табличные модели»	1
18.	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Практическая работа 12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»	1
19.	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения Величин и их соотношений. Практическая работа 13 «Создаем информационные модели — диаграммы и графики» (задания 1-4)	1
20.	Создание информационных моделей – диаграмм. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	1

№ п/п	Тема урока	Количество часов
21.	Многообразие схем и сферы их применения. Практическая работа 14 «Создаем информационные модели — схемы, графы и деревья» (задания 1,2,3)	1
22.	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. Практическая работа 14 «Создаем информационные модели — схемы, графы и деревья» (задания 4 и 6)	1
23.	Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	1
24.	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик	1
25.	Формы записи алгоритмов. Работа в среде Водолей	1
26.	Линейные алгоритмы. Практическая работа 15 «Создаем линейную презентацию»	1
27.	Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа 16 «Создаем презентацию с гиперссылками»	1
28	Алгоритмы с повторениями. Практическая работа 17 «Создаем циклическую презентацию»	1
29	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертежник	1
30	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертежника	1
31	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник.	1

№ п/п	Тема урока	Количество часов
	Работа в среде исполнителя Чертежник	
32	Обобщение и систематизации изученного по теме «Алгоритмика»	1
33- 35	Выполнение и защита итогового проекта	3

### Планируемые результаты

**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, такими как 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 перекодировывать 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 из 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: 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 основного 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, таких как информация, алгоритм, модель, их свойства;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составлять и записывать 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.

### **Информационное моделирование**

*Учащийся научится:*

- понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»;

- различать натурные и информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни;
- «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.

*Учащийся 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 данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей.

### **Алгоритмика**

*Учащийся 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.;
- 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.