

ГУРЬЕВСКИЙ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ
КАЛИНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ
МБОУ СОШ «ШКОЛА БУДУЩЕГО»

РАССМОТРЕНО

На заседании МО

Руководитель методического
объединения

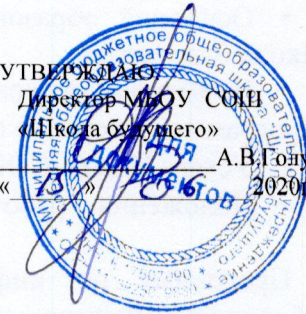
« 12 » 06 2020г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ СОШ
«Школа будущего»

А.В. Голубицкий

« 13 » 06 2020г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по информатике

6 класс

Срок реализации 1 год

Составитель

Орлов С.В.

учитель информатики

п. Большое Исаково
2020

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по информатике для 6 класса составлена на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 17 мая 2012 г. N 413) с изменениями и дополнениями от: 29.12.2014г., 31.12.2015г., 29.06.2017г.
- Основной образовательной программы основного общего образования МБОУ СОШ «Школа будущего»
 - Примерной программы основного общего образования по информатике базового уровня и Программы основного общего образования по информатике, авторы Л.Л.Босова, А.Ю.Босова;
 - Устава МБОУ СОШ «Школа будущего»;
 - Положения о рабочей программе МБОУ СОШ «Школа будущего».

Программа по информатике для основной школы составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО); требованиями к результатам освоения основной образовательной программы (личностным, метапредметным, предметным); основными подходами к развитию и формированию универсальных учебных действий (УУД) для основного общего образования. В программе соблюдается преемственность с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, межпредметные связи.

В программе предложен авторский подход 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»).

Цель и задачи:

- развитие общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации;
- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на формирование широкого спектра умений использования средств ИКТ для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации; овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств; формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умениями правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной для собеседника форме, выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы при помощи средств ИКТ.

Освоение учебного предмета «Информатика» в 6 классе рассчитано на 35 учебных часов в год из расчета 1 учебный час в неделю, в том числе ОМ «Программирование на языке Scratch», который является отличной средой для проектной деятельности и инструментом для организации научно-познавательной деятельности школьников. Срок реализации программы – 1 год.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

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 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.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

| № п/п | Раздел | Кол-во часов | Практические работы | Проектная работа | Контрольные работы |
|--------|-----------------------------------|--------------|---------------------|------------------|--------------------|
| 1 | Информация вокруг нас. | 8 | 3 | 0 | 1 |
| 2 | Обработка информации | 12 | 11 | 1 | |
| 3 | Информационное моделирование | 5 | 3 | 0 | 1 |
| 4 | Программирование на языке Scratch | 10 | | 0 | 1 |
| Итого: | | 35 | 17 | 1 | 3 |

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

1. Информация вокруг нас. (8 ч.)

Техника безопасности и организация рабочего места.

Информация и информатика. Действия с информацией. Хранение информации. Носители информации. Передача информации. Кодирование информации. Язык жестов. Формы представления информации.

Как устроен компьютер. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Программы и файлы. Рабочий стол. Управление компьютером с помощью мыши. Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню.

Компьютерный практикум

Практическая работа № 1 «Изучаем клавиатуру».

Практическая работа № 2 «Изучаем приемы управления компьютером».

Практическая работа № 3 «Создаем и сохраняем файлы».

Контроль знаний и умений

Контрольная работа № 1 по теме «Информация вокруг нас».

2. Обработка информации (12ч.)

Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Компьютерный практикум

Практическая работа №4 «Вводим текст. Редактируем и форматируем текст»

Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора»

Практическая работа № 6 «Знакомимся с возможностями графического редактора и созданием графических объектов»

Практическая работа № 7 «Конструируем и исследуем графические объекты»

Практическая работа № 8 «Создаем линейную презентацию».

Практическая работа № 9 «Создаем презентацию с гиперссылками».

Практическая работа № 10 «Выполняем итоговый проект».

3. Информационное моделирование (5 ч)

Объекты и их признаки. 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 многомерных данных.

Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

Компьютерный практикум

Практическая работа № 11 «Создаем словесные модели».

Практическая работа № 12 «Создаем табличные модели».

Практическая работа № 13 «Создаем информационные модели – схемы, графы и деревья».

Контрольная работа №2 по теме: «Информационное моделирование»

4. Программирование на языке Scratch (10)

Знакомство со средой Scratch. Внешний вид среды, поля. Анимация.

Исполнитель Scratch, цвет и размер пера. Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH. Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок-

схемы. Основные графические примитивы. Линейный алгоритм. Рисование линий исполнителем Scratch. Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует квадраты и

прямоугольники линейно. Конечный цикл. Scratch рисует квадраты, линии. Конечный цикл.

Scratch рисует несколько линий и фигур. Копирование фрагментов программы. Циклический алгоритм. Цикл в цикле. Цикл в цикле. Повторение пунктирной линии с поворотом.

Контроль знаний и умений

Контрольная работа № 3 по теме «Программирование на языке Scratch»

Календарно-тематическое планирование

| № | Дата | Тема урока | Параграф учебника |
|--|------|---|-------------------|
| 1. Информация вокруг нас. (8 ч.) | | | |
| 1 | | Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. | Введение, §1, |
| 2 | | Информация вокруг нас: виды информации, форма представления информации, действия с информацией. | |
| 3 | | Хранение, обработка и передача информации. Кодирование информации. | |
| 4 | | Устройство и назначение компьютера | §2 |
| 5 | | Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Назначение клавиш. ПР «Изучаем клавиатуру» | §3 |
| 6 | | Управление компьютером. Рабочий стол. Операционная система. Пользовательский интерфейс. | §4 |
| 7 | | Управление ПК с помощью мыши. ПР «Изучаем приёмы управления ПК» | |
| 8 | | Компьютерные объекты: файлы, папки. Объекты операционной системы. ПР «Создаём и сохраняем файлы» | §5 |
| 2. Обработка информации (12ч.) | | | |
| 9 | | Текстовая информация. Текстовый процессор. Создание текстовых объектов. Правила ввода текста. | §2 |
| 10 | | Редактирование и форматирование текста. ПР «Вводим текст. Редактируем и форматируем текст» | |
| 11 | | Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора. | |
| 12 | | ПР «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» | |
| 13 | | Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы. ПР «Создаем простые таблицы». | |
| 14 | | Компьютерная графика. Графический редактор Paint: интерфейс, инструменты создания графических объектов. | |
| 15 | | ПР «Знакомимся с возможностями графического редактора и созданием графических объектов» | |
| 16 | | Создание и преобразование графических объектов. Конструирование в графическом редакторе Paint. ПР «Работа с графическими фрагментами. Конструируем и исследуем графические объекты» | |
| 3. Информационное моделирование (5 ч) | | | |
| 17 | | Способы познания окружающего мира. Понятие как форма мышления. Информационное моделирование как метод познания. | §7 |
| 18 | | Модели объектов: назначение и разнообразие. Знаковые информационные модели. Словесные и математические модели. | §8 |
| 19 | | Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Типы таблиц | §8 |
| 20 | | Вычислительные таблицы. Решение логических задач с помощью таблиц. | §9 |
| 21 | | Многообразие схем и сферы их применения. Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. | §13 |
| 5. Программирование на языке Scratch (10) | | | |
| 22 | | Знакомство со средой Scratch. Внешний вид среды, поля. Анимация. | |
| 23 | | Исполнитель Scratch, цвет и размер пера. | |
| 24 | | Основные инструменты встроенного графического редактора | |

| | | | |
|--------------------------------------|--|---|-----|
| | | программной среды SCRATCH. | |
| 25 | | Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Основные графические примитивы. | |
| 26 | | Линейный алгоритм. Рисование линий исполнителем Scratch. | |
| 27 | | Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует квадраты и прямоугольники линейно. | |
| 28 | | Конечный цикл. Scratch рисует квадраты, линии. | |
| 29 | | Конечный цикл. Scratch рисует несколько линий и фигур. Копирование фрагментов программы. | |
| 30 | | Циклический алгоритм. Цикл в цикле. Повторение пунктирной линии с поворотом. | |
| 31 | | Контрольная работа № 3 по теме «Программирование на языке Scratch» | |
| Мультимедийные технологии (4) | | | |
| 32 | | Создание презентации в PowerPoint. Создание движущихся изображений. ПР «Создаём анимацию» | §12 |
| 33 | | ПР «Создание анимации по собственному замыслу». | §12 |
| 34 | | Выполнение итогового мини-проекта. ПР «Создаем слайд-шоу» | §12 |
| 35 | | Итоговое повторение. | |

ЛИТЕРАТУРА

1. «Информатика» учебник для 6 класса / Л.Л. Босова, А.Ю.Босова.-5-е изд.- М.: Бином. Лаборатория знаний, 2018.
2. «Информатика» рабочая тетрадь для 6 класса./ Л.Л. Босова, А.Ю.Босова – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2018.
3. «Информатика» 5-6 классы: методическое пособие/ Л.Л. Босова, А.Ю.Босова. – 2-е изд.,перераб. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2018.
4. Сорокина Т.Е. Пропедевтика программирования со Scratch: Слово учителю, сетевое издание ГМЦ. Электронный ресурс: <http://slovo.mosmetod.ru/avtorskie-materialy/item/238-sorokina-t-e-propedevtika-programmirovaniya-so-scratch>
5. Цифровые образовательные ресурсы сети Интернет: www.lbz.ru , <http://metod-kopilka.ru>, <http://school-collection.edu.ru/catalog/>, <http://uchitel.moy.su/>, <http://www.openclass.ru/>, <http://it-n.ru/>, <http://pedsovet.su/>, <http://www.uchportal.ru/>, <http://zavuch.info/>, <http://window.edu.ru/>, <http://festival.1september.ru/>, <http://klyaksa.net>

Данный методический комплекс представляет собой единую образовательную среду, позволяет на достаточно высоком теоретическом и практическом уровне организовать изучение материала.