ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по информатике

6 класс

Срок реализации 1 год

Рабочая программа по информатике для 6 класса составлена на основе:

* Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования (утв. [приказом](#sub_0) 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 «Коркмаскалинская СОШ»
* Примерной программы основного общего образования по информатике базового уровня и Программы основного общего образования по информатике, авторы Л. Л. Босова, А. Ю. Босова;
* Устава школы;
* Положения о рабочей программе школы.

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 | 9 |  | 0 | 1 |
| Итого: | | 34 | 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».

1. 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».

1. 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 многорядных 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»

1. 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 |
| 1. **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» |  |
| 1. **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 |

ЛИТЕРАТУРА

«Информатика» учебник для 6 класса / Л.Л. Босова, А.Ю.Босова.-5-е изд.- М.: Бином. Лаборатория знаний, 2018.

«Информатика» рабочая тетрадь для 6 класса./ Л.Л. Босова, А.Ю.Босова – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2018.

«Информатика» 5-6 классы: методическое пособие/ Л.Л. Босова, А.Ю.Босова. – 2-е изд.,перераб. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2018.

Сорокина Т.Е. Пропедевтика программирования со Scratch: Слово учителю, сетевое издание ГМЦ

http://slovo.mosmetod.ru/avtorskie-materialy/item/238-sorokina-t-e-propedevtika-programmirovaniya-so-scratch

Цифровые образовательные ресурсы сети Интернет: [www.lbz.ru](http://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>

Текстовый редактор. Операционная система

Растровый графический редактор Операционная система ПО для Scratch.

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