

**УТВЕРЖДЕНА**  
Приказом МОУ «Шумиловская СОШ»  
от « 30 » августа 2017г. № 199

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**  
**«Шумиловская средняя общеобразовательная школа»**

---

188742, Ленинградская область, Приозерский район, поселок Саперное,  
улица Школьная д. 28, ИНН/КПП: 4712013864/471201001, ОГРН:  
1024701649830,  
тел. 8 (81379) 90-731, факс 8 (81379) 90-731, e-mail: [shum-prz@yandex.ru](mailto:shum-prz@yandex.ru)

**Рабочая программа**  
**по учебному предмету Информатика и ИКТ**

**для 6 класса**

**на 2017-2018 учебный год**

Составитель: Макошина Нина Владимировна

учитель информатики первой категории

**Рассмотрено:**  
протокол педагогического совета  
МОУ «Шумиловская СОШ»  
от «29 » августа 2017г. № 01

п. Саперное  
2017 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### *Описание места учебного предмета в учебном плане*

Рабочая программа по предмету «Информатика» для 5-9 классов составлена на основе авторской программы Босовой Л.Л., Босовой А.Ю. (Информатика. Программа для основной школы: 5–6 классы. 7-9 классы - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013) 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 соответствии с учебным планом МОУ «Шумиловская СОШ» предмет «Информатика» представлен как расширенный курс в 5-9 классах по 1 часу в неделю: всего за 5 лет обучения - 208 часов, из них в 5-8-х классах по 34 часа, всего 140 часов, в 9 классе – 68 часов согласно годовому календарному учебному графику.

С целью расширения содержания предмета «Информатика», форм и видов учебной деятельности для достижения планируемых результатов (познавательных, личностных, коммуникативных и регулятивных УУД) в соответствии с ФГОС ООО

### **Используемый учебно-методический комплект:**

1. Босова Л. Л., Босова А.Ю. Информатика: учебник для 6 класса – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Босова Л. Л., Босова А.Ю. Информатика: рабочая тетрадь для 6 класса– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 6 класса.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: методическое пособие для 5-6 классов. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.
5. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы: 5–6 классы. 7-9 классы - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

### **Цели изучения информатики и ИКТ в 6 классе способствуют:**

- *развитию общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ*, в том числе овладению умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;
- *целенаправленному формированию таких общеучебных понятий*, как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;
- *воспитанию ответственного и избирательного отношения к информации*; развитию познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

## 1. Планируемые результаты освоения информатики и ИКТ

**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: 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: 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.

### **Раздел 1. Информационное моделирование Выпускник 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 знаковосимволической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации;
- строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей.

*Ученик 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 2. Элементы алгоритмизации Выпускник 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.;

*Выпускник 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.

## 2. Содержание учебного предмета

№ п\п	Название раздела	Кол-во часов
1	<b>Информационное моделирование</b> Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. 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.	22
2	<b>Алгоритмика</b> 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, Водолей и др.	12

### 3. Тематическое планирование

6 класс – 34 часа

№ урока	Тема урока	Кол-во часов
1	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1
2	Компьютерные объекты. Работаем с основными объектами операционной системы	1
3	Файлы и папки. Размер файла. Работаем с объектами файловой системы	1
4	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношение является элементом множества. Отношения между множествами	1
5	Отношение входит в состав. Повторяем возможности графического редактора — инструмента создания графических объектов	1
6	Отношение является разновидностью. Классификация объектов	1
7	Классификация компьютерных объектов Повторяем возможности текстового процессора — инструмента создания текстовых объектов	1
8	Системы объектов. Разнообразие систем. Состав и структура системы	1
9	Система и окружающая среда. Система как черный ящик. Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора	1
10	Персональный компьютер как система. Создаем компьютерные документы	1
11	Как мы познаем окружающий мир. Создаем компьютерные документы (продолжение)	1
12	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Конструируем и исследуем графические объекты	1
13	Определение понятия. Конструируем и исследуем графические объекты	1
14	Информационное моделирование как метод познания. Создаем графические модели	1
15	Словесные информационные модели. Словесные описания (научные, художественные). Создаем словесные модели	1
16	Словесные информационные модели. Математические модели. Создаем многоуровневые списки	1
17	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Создаем табличные модели	1
18	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре	1

19	Зачем нужны графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин. Создаем модели — графики и диаграммы	1
20	Наглядное представление о соотношении величин. Создаем модели — графики и диаграммы (продолжение)	1
21	Многообразие схем. Создаем модели — схемы, графы и деревья	1
22	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач	1
23	Что такое алгоритм	1
24	Исполнители вокруг нас	1
25	Формы записи алгоритмов	1
26	Линейные алгоритмы. Создаем линейную презентацию «Часы»	1
27	Алгоритмы с ветвлениями. Создаем презентацию с гиперссылками Времена года	1
28	Алгоритмы с повторениями. Создаем циклическую презентацию «Скакалочка»	1
29	Знакомство с исполнителем Чертежник . Пример алгоритма управления Чертежником	1
30	Чертежник учится, или Использование вспомогательных алгоритмов	1
31	Конструкция повторения	1
<b>Итоговое повторение</b>		
32–33	Выполнение и защита итогового проекта	2
34	Резерв учебного времени	1