

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
гимназия №406 Пушкинского района Санкт–Петербурга

РАЗРАБОТАНО И ПРИНЯТО
Педагогическим советом
ГБОУ гимназии № 406
Пушкинского района Санкт-Петербурга
Протокол от 25 августа 2022 г. № 1

УТВЕРЖДЕНО
Приказ от 25 августа 2022 г. № 100
Директор _____ /В. В. Штерн/

С учетом мотивированного мнения
совета родителей (законных представителей)
обучающихся
Протокол № 1 от 24 августа 2022 г.

С учетом мотивированного мнения
совета обучающихся
Протокол № 1 от 24 августа 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по предмету Информатика, 6 класс, базовый уровень
2022/2023 уч.год.

Составитель:
Заикина Мария Юрьевна, первая категория

Санкт-Петербург, Пушкин
2022 – 2023 учебный год

Пояснительная записка

Рабочая программа учебного предмета (далее Рабочая программа) составлена на основании следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2010 №1897
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 30.03.2014 № 253 «Об утверждении федерального перечня учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования»;
- Приказ Министерства просвещения России № 766 от 23.12.2020 года "О внесении изменений в Федеральный перечень учебников, утвержденный Министерством просвещения РФ от 20 мая 2020 года № 254";
- СанПин [2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;](#)
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2020 № 442;
- Устав ГБОУ гимназии №406 Пушкинского района Санкт-Петербурга;
- Положение о разработке и утверждении рабочих программ учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей) ГБОУ гимназии № 406 Пушкинского района Санкт-Петербурга;
- Примерная программа по предмету Информатика под редакцией Л. Л. Босовой, А. Ю. Босовой.

Для реализации данной программы используется учебно-методический комплекс под редакцией Л. Л. Босовой, А. Ю. Босовой. 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

-

С целью реализации непрерывного изучения курса «Информатика» в образовательном учреждении за счет часов школьного компонента вводится изучение в 6 классе предмета «Информатика и ИКТ».

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 ней соблюдается преемственность с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, учитываются 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»).

Вклад учебного предмета в достижение целей основного общего образования

Методологической основой федеральных государственных образовательных стандартов является системно-деятельностный подход, в рамках которого реализуются современные стратегии обучения, предполагающие использование информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) в процессе изучения всех предметов, во внеурочной и внешкольной деятельности на протяжении всего периода обучения в школе.

Организация учебно-воспитательного процесса в современной информационно-образовательной среде является необходимым условием формирования информационной культуры современного школьника, достижения им ряда образовательных результатов, прямо связанных с необходимостью использования информационных и коммуникационных технологий.

Средства ИКТ не только обеспечивают образование с использованием той же технологии, которую учащиеся применяют для связи и развлечений вне школы (что важно само по себе с точки зрения социализации учащихся в современном и информационном обществе), но и создают условия для индивидуализации учебного процесса, повышения его эффективности и результативности. На протяжении всего периода существования школьного курса информатики преподавание этого предмета было тесно связано с информатизацией школьного образования: именно в рамках курса информатики школьники знакомились с теоретическими основами информационных технологий, овладевали практическими навыками использования средств ИКТ, которые потенциально могли применять при изучении других школьных предметов и в повседневной жизни.

Термин «основная школа» относится к двум различным возрастным группам учащихся: к школьникам 10-12 лет и к школьникам 12-15 лет, которых принято называть подростками. В процессе обучения в 5 – 6 классах фактически происходит переход из начальной в основную школу; в 7 классе уже можно увидеть отчетливые различия учебной деятельности младших школьников и подростков.

Из вышеизложенного следует, что цели изучения информатики в основной школе должны:

- 1) быть в максимальной степени ориентированы на реализацию потенциала предмета в достижении современных образовательных результатов;
- 2) конкретизироваться с учетом возрастных особенностей учащихся.

Изучение информатики вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, способствуя в 5 – 6 классах:

- **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.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения информатики

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 гипермедиаобщений; 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.

Содержание учебного предмета

Структура содержания общеобразовательного предмета (курса) информатики в основной школе может быть определена тремя укрупненными разделами:

- введение в информатику;
- алгоритмы и начала программирования;
- информационные и коммуникационные технологии.

Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности 5-6 классы

Тема	Основное содержание по темам	Характеристика деятельности ученика
------	------------------------------	-------------------------------------

Тема 1. Компьютер (7 часов)	<p>Информация и информатика. Компьютер – универсальная машина для работы с информацией.</p> <p>Техника безопасности и организация рабочего места.</p> <p>Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.</p> <p>Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.</p> <p>Компьютерные объекты, их имена и графические обозначения. Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач.</p> <p>Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши.</p> <p>Компьютерные меню. Главное меню.</p> <p>Запуск программ. Окно программы и его структура.</p> <p>Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах. Ввод информации в память компьютера.</p> <p>Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре</p>	<p>Аналитическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> выделять аппаратное и программное обеспечение компьютера; анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации; определять технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер. <p>Практическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> выбирать и запускать нужную программу; 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 (приемы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств; создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы; соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ
Тема 2. Объекты и системы (8 часов)	<p>Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов.</p> <p>Системы объектов. Система и окружающая среда.</p> <p>Персональный компьютер как система.</p> <p>Файловая система. Операционная система</p>	<p>Аналитическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки — свойства, действия, поведение, состояния; выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами; осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации; приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем. <p>Практическая деятельность:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • изменять свойства рабочего стола: тему, фоновый рисунок, заставку; • изменять свойства панели задач; • узнавать свойства компьютерных объектов (устройств, папок, файлов) и возможных действий с ними; • упорядочивать информацию в личной папке.
Тема 3. Информация вокруг нас (12 часов)	<p>Как человек получает информацию.</p> <p>Виды информации по способу получения.</p> <p>Код, кодирование информации.</p> <p>Формы представления информации.</p> <p>Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации.</p> <p>Наглядные формы представления информации.</p> <p>Хранение информации. Носители информации. Всемирная паутинка.</p> <p>Браузеры.</p> <p>Средства поиска информации: компьютерные каталоги, поисковые машины, запросы по одному и нескольким признакам.</p> <p>Передача информации.</p> <p>Обработка информации.</p> <p>Изменение формы представления информации.</p> <p>Метод координат.</p> <p>Систематизация информации.</p> <p>Поиск информации. Поиск информации в сети Интернет.</p> <p>Получение новой информации.</p> <p>Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики.</p> <p>Преобразование информации путем рассуждений.</p> <p>Разработка плана действий и его запись.</p> <p>Задачи на переливания. Задачи на переправы.</p> <p>Информация и знания.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; • приводить примеры информационных носителей; • классифицировать информацию по способам ее восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях; • разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.; • определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды; • работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересыпать сообщения); • осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку); • сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет информационные объекты и ссылки на них; • систематизировать (упорядочивать) файлы и папки; • вычислять значения арифметических выражений с помощью программы Калькулятор; • преобразовывать информацию по заданным правилам и путем рассуждений; • решать задачи на переливания, переправы и пр. в соответствующих

		программных средах
Тема 4. Подготовка текстов на компьютере (8 часов)	<p>Текстовый редактор.</p> <p>Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац.</p> <p>Приемы редактирования (вставка, удаление и замена символов).</p> <p>Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена.</p> <p>Копирование фрагментов.</p> <p>Проверка правописания.</p> <p>Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет).</p> <p>Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.).</p> <p>Создание и форматирование списков.</p> <p>Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными</p>	<p>Аналитическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания текстового документа и возможности тестового процессора по их реализации; определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов. <p>Практическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> создавать несложные текстовые документы на родном и иностранном языках; выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами; осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора; оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста; создавать и форматировать списки; создавать, форматировать и заполнять данными таблицы
Тема 5. Компьютерн ая графика (6 часов)	<p>Компьютерная графика.</p> <p>Простейший графический редактор.</p> <p>Инструменты графического редактора.</p> <p>Инструменты создания простейших графических объектов.</p> <p>Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.</p> <p>Устройства ввода графической информации</p>	<p>Аналитическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы); планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых; определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений; <p>Практическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> использовать простейший (растровый и/или векторный) графический редактор для создания и редактирования изображений; создавать сложные графические объекты с повторяющимися и/или преобразованными фрагментами

<p>Тема 6. Информационные модели (10 часов)</p>	<p>Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели. Табличные информационные модели.</p> <p>Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач.</p> <p>Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных.</p> <p>Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • различать натурные и информационные модели, изучаемые в школе, встречающиеся в жизни; • приводить примеры использования таблиц, диаграмм, схем, графов и т. д. при описании объектов окружающего мира. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • создавать словесные модели (описания); • создавать многоуровневые списки; • создавать табличные модели; • создавать простые вычислительные таблицы, вносить в них информацию и проводить несложные вычисления; • создавать диаграммы и графики; • создавать схемы, графы, деревья; • создавать графические модели
<p>Тема 7. Создание мультимедийных объектов (7 часов)</p>	<p>Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • планировать последовательность событий на заданную тему; • подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного объекта. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • использовать редактор презентаций или иное программное средство для создания анимации по имеющемуся сюжету; • создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения.
<p>Тема 8. Алгоритмика (8 часов)</p>	<p>Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепаха, Кузнецик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей.</p> <p>Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей.</p> <p>Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • приводить примеры формальных и неформальных исполнителей; • придумывать задачи по управлению учебными исполнителями; • выделять примеры ситуаций, которые могут быть описаны с помощью линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлением и циклами. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • составлять линейные алгоритмы по управлению учебным исполнителем; • составлять вспомогательные

<p>(нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениеми и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т. д.).</p> <p>Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениеми и циклами) для управления исполнителями</p> <p>Чертежник, Водолей и др.</p>	<p>алгоритмы для управления учебным исполнителем;</p> <ul style="list-style-type: none"> • составлять циклические алгоритмы по управлению учебным исполнителем.
--	--

Содержание авторской программы Босовой Л.Л. в рабочей программе адаптировано к условиям использования в образовательном процессе кроссплатформенного программного обеспечения, работающего как с операционной системой Windows, так и Linux.

Преподавание курса ориентировано на использование учебного и программно-методического комплекса, в который входят:

- ✓ учебник и рабочая тетрадь для учащихся;
- ✓ методическое пособие для учителя, где последовательно раскрывается содержание учебных тем, предлагаются способы и приемы работы с УМК;
- ✓ комплект цифровых образовательных ресурсов;
- ✓ сборник занимательных задач, в котором собраны, систематизированы по типам и ранжированы по уровню сложности задачи по информатике, а также из смежных с информатикой теоретических областей, которые могут быть предложены для решения учащимся в 5 классе, даны ответы, указания и решения.

Программа рассчитана на 1 час в год (35 часов в неделю). Программой предусмотрено проведение:

практических работ – 15;

проверочные работы – 3;

✓ контрольная работа – 1;

творческая работа – 1.

В случае необходимости возможно применение данной рабочей программы в дистанционном режиме.

Формы организации учебного процесса

Единицей учебного процесса является урок. В первой части урока проводиться объяснение нового материала, а на конец урока планируется компьютерный практикум (практические работы). Работа учеников за компьютером в 6 классах 10-15 минут. В ходе обучения учащимся предлагаются короткие (5-10 минут) проверочные работы (в форме тестирования). Очень важно, чтобы каждый ученик имел доступ к компьютеру и пытался выполнять практические работы по описанию самостоятельно, без посторонней помощи учителя или товарищей.

В 6 классе, при переходе ребят из начальной школы в основную, особое внимание следует уделить *организации самостоятельной работы учащихся на компьютере*. Формирование пользовательских навыков для введения компьютера в учебную деятельность должно подкрепляться самостоятельной творческой работой, личностно-значимой для обучаемого. Это достигается за счет информационно-предметного практикума, сущность которого состоит в наполнении задач по информатике актуальным предметным содержанием.

Как правило, ученики 6 класса еще не имеют опыта работы с достаточно формализованными текстами: в начальной школе они преимущественно читали короткие эмоционально окрашенные художественные тексты и описания. Поэтому пятиклассники не всегда способны к внимательному прочтению и восприятию *алгоритмических предписаний*, а именно таковыми являются описания последовательностей действий в работах компьютерного практикума.

Формы текущего контроля знаний, умений, навыков; промежуточной и итоговой аттестации учащихся

Текущий контроль осуществляется с помощью практических работ (компьютерного практикума).

Тематический контроль осуществляется по завершении крупного блока (темы) в форме интерактивного тестирования, теста по опросному листу или компьютерного тестирования.

Итоговый контроль осуществляется по завершении учебного материала за год в форме интерактивного тестирования, теста по опросному листу или компьютерного тестирования, творческой работы.

Тематические и итоговые контрольные работы:

№	Тематика	Вид	Форма
1	Устройства компьютера и основы пользовательского интерфейса	Тематический контроль	Интерактивное тестирование/тестирование по опросному листу
2	Информация и информационные процессы	Тематический контроль	Интерактивное тестирование/тестирование по опросному листу
3	Обработка информации средствами текстового и графического редакторов	Тематический контроль	Интерактивное тестирование/тестирование по опросному листу
4	Информационные процессы и информационные технологии	Итоговый контроль	Интерактивное тестирование/тестирование по опросному листу
5	Планирование последовательности действий. Создание анимации.	Итоговый мини-проект	Творческая работа

Требования к подготовке учащихся в области информатики и ИКТ

Учащиеся должны:

понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;

различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;

приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;

приводить примеры информационных носителей;

иметь представление о способах кодирования информации;

уметь кодировать и декодировать простейшее сообщение;

определять устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека;

различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;

запускать программы из меню Пуск;

уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;

вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;

уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;

уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;

уметь выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор;

знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

Поурочно-тематическое планирование

№ п/п	Тема урока (этап проектной или исследовательской деятельности)	Формы и методы контроля Лабораторные и практические работы	Домашнее задание
1.	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов	Введение, §1
2.	Компьютерные объекты. Работаем с основными объектами операционной системы	Логическая игра (тренировка памяти)	§2(1)
3.	Файлы и папки. Размер файла. Работаем с объектами файловой системы	Логическая игра (тренировка памяти)	§2(2,3)
4.	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношение является элементом множества. Отношения между множествами	Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов	§3(1,2,3)
5.	Отношение входит в состав. Повторяем возможности графического редактора — инструмента создания графических объектов	Клавиатурный тренажер в режиме ввода предложений	§3(4)
6.	Отношение является разновидностью. Классификация объектов		§4(1,2)
7.	Классификация компьютерных объектов Повторяем возможности текстового процессора — инструмента создания текстовых объектов		§ 4 (3, 4)
8.	Системы объектов. Разнообразие систем. Состав и структура системы		§5(1,2)
9.	Система и окружающая среда. Система как черный ящик. Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора	Логическая игра	§5(3,4)

№ п/п	Тема урока (этап проектной или исследовательской деятельности)	Формы и методы контроля Лабораторные и практические работы	Домашнее задание
10.	Персональный компьютер как система. Создаем компьютерные документы	Игра «Морской бой»	§6
11.	Как мы познаем окружающий мир. Создаем компьютерные документы (продолжение)		§7
12.	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Конструируем и исследуем графические объекты	Практическая работа №5 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор» (часть 1)	§8(1,2)
13.	Определение понятия. Конструируем и исследуем графические объекты		§8(3)
14.	Информационное моделирование как метод познания. Создаем графические модели	Практическая работа № 8 «Работаем с фрагментами текста» (задания 6,7).	§8(9)
15.	Словесные информационные модели. Словесные описания (научные, художественные). Создаем словесные модели	Практическая работа №5 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор» (часть 2)	§10 (1,2,3)
16.	Словесные информационные модели. Математические модели. Создаем многоуровневые списки	Практическая работа №13 «Работаем с графическими	§10(4)

№ п/п	Тема урока (этап проектной или исследовательской деятельности)	Формы и методы контроля Лабораторные и практические работы	Домашнее задание
		фрагментами»	
17.	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Создаем табличные модели	Логическая игра «Переливашки». Логическая игра «Черный ящик»	§11(1,2)
18.	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре	Логическая игра «Переправа»	§11(3,4)
19.	Зачем нужны графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин. Создаем модели – графики и диаграммы	Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов	§12(1,2)
20.	Наглядное представление о соотношении величин. Создаем модели – графики и диаграммы (продолжение)	Практическая работа №1 «Знакомимся с клавиатурой». Клавиатурный тренажер в режиме игры.	§12(3)
21.	Многообразие схем. Создаем модели – схемы, графы и деревья	Клавиатурный тренажер (упражнения 1 – 8 на отработку основной позиции пальцев на клавиатуре)	§13(1)

№ п/п	Тема урока (этап проектной или исследовательской деятельности)	Формы и методы контроля Лабораторные и практические работы	Домашнее задание
22.	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач	Клавиатурный тренажер в режиме игры.	§13(2,3)
23.	Что такое алгоритм	Практическая работа № 2 «Осваиваем мышь».	§14
24.	Исполнители вокруг нас	Практическая работа № 3 «Запускаем программы. Основные элементы окна программы».	§15
25.	Формы записи алгоритмов	Практическая работа № 4 «Управляем компьютером с помощью меню».	§16
26.	Линейные алгоритмы. Создаем линейную презентацию Часы	Практическая работа № 6 «Вводим текст» Практическая работа № 7 «Редактируем текст».	§17(1)
27.	Алгоритмы с ветвлениеми. Создаем презентацию с гиперссылками Времена года	Практическая работа № 8 «Работаем с фрагментами текста» (задания 1–5)	§17(2)

№ п/п	Тема урока (этап проектной или исследовательской деятельности)	Формы и методы контроля Лабораторные и практические работы	Домашнее задание
28.	Алгоритмы с повторениями. Создаем циклическую презентацию Скаkalочка	Практическая работа № 9 «Форматируем текст».	§17(3)
29.	Знакомство с исполнителем Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником	Практическая работа № 10 «Знакомимся с инструментами графического редактора».	§18(1,2)
30.	Чертежник учится, или Использование вспомогательных алгоритмов	Практическая работа № 11 «Начинаем рисовать» (задания 1, 4, 5)	§18(3)
31.	Конструкция повторения	Практическая работа № 11 «Начинаем рисовать» (задания 2, 3)	§18(4)
32.	Выполнение и защита итогового проекта	Практическая работа №12 «Создаем комбинированные документы».	Повторение § 16
33.	Выполнение и защита итогового проекта	Практическая работа № 14 «Анимация» (начало)	Повторение § 17
34.	Выполнение и защита итогового проекта	Практическая работа № 14 «Анимация»	Повторение § 18

№ п/п	Тема урока (этап проектной или исследовательской деятельности)	Формы и методы контроля Лабораторные и практические работы	Домашнее задание
		(завершение)	
35.	Выполнение и защита итогового проекта	Практическая работа №15 «Анимация. Сюжет на свободную тему».	Повторение § 18

Контрольно-измерительные материалы

На уроках используются контрольно-измерительные материалы. Информатика 6 кл. ФГОС. Масленикова О.Н.

Перечень учебно-методических средств обучения

Литература (основная и дополнительная)

1. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
2. Босова Л.Л. Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
3. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
4. Босова Л.Л. Информатика: рабочая тетрадь для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
5. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 7 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
6. Босова Л.Л. Информатика: рабочая тетрадь для 7 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
7. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Уроки информатики в 5–7 классах: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
8. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
9. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Контрольно-измерительные материалы по информатике для V-VII классов // Информатика в школе: приложение к журналу «информатика и образование». №6–2007. – М.: Образование и Информатика, 2007.
10. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Комплект плакатов для 5-6 классов. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
11. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.

Оборудование и приборы

1. Операционная система Alt Linux.
2. Пакет офисных приложений OpenOffice.
3. Плакаты Босовой Л.Л.
4. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>).
5. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>).

Перечень цифровых образовательных ресурсов

1. Зрительные иллюзии.
2. Техника безопасности.
3. Компьютер на службе у человека.
4. Хранение информации.
5. Носители информации.
6. Средства передачи информации.
7. В мире кодов.
8. Текст: история и современность.
9. Табличный способ решения логических задач.

10. Наглядные формы представления информации.
11. Задача о напитках.
12. Клавиатурный тренажер.
13. Логические игры «Морской бой», «Переливашки», «Пары».