



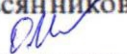
Государственное бюджетное общеобразовательное
учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа
имени Героя Советского Союза
Михаила Кузьмича Овсянникова с. Исаклы
муниципального района Иса克林ский Самарской области



Центр образования цифрового
и гуманитарного профилей

РАССМОТРЕНО
на школьном
методическом
объединении
учителей математики,
физики и информатики
Протокол № 1

от « 26 » 08 2020 г.

Проверено
от « 27 » 08 2020 г.
зам. директора по УВР
ГБОУ СОШ им. М.К.
Овсянникова
 О.Н. Иванова

УТВЕРЖДЕНО
Приказом № 157-2-09
от « 27 » 08 2020 г.



Директор
ГБОУ СОШ им. М.К.
Овсянникова
 Е.Н. Нестерова

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

«Информатика»

6 класс

1. Пояснительная записка

При выполнении программы используется оборудование, полученное по программе как центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста», ПО (векторная и растровая графика, средство для создания презентаций: LibreOffice.orgImpress)

Нормативными документами для составления рабочей программы являются:

Рабочая программа составлена на основе следующих документов:

- ФЗ «Об образовании в РФ» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- Федеральный государственный образовательный стандарт общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 года № 1897
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 31 декабря 2015 г. N 1577 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897»;
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 30 августа 2013 г. N 1015 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 14 декабря 2015 г. N 08-2355 «О внесении изменений в примерные основные образовательные программы»;
- Примерная основная образовательная программа основного общего образования (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 8 апреля 2015г.№1/15, входит в специальный государственный реестр примерных основных образовательных программ, размещена на официальном сайте <http://edu.crowdexpert.ru/results-noo/>)
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 28 октября 2015 г. N 08-1786 «О рабочих программах учебных предметов».
- Перечень учебников, рекомендованных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, осуществляющих образовательную деятельность за 2014 год (www.apkro.ru);
- Перечень учебников, рекомендованных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, осуществляющих образовательную деятельность за 2016 год (www.apkro.ru);
- Фундаментальное ядро содержания общего образования под редакцией Кондакова А.М. Козлова В.В. (раздел «Информатика»);
- Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России под редакцией А.Я. Данилюка, В.А. Тишкова, А.М.Кондакова;
- Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях – СанПиН 2.4.2.2821-10 (утверждены Постановлением главного государственного санитарного врача РФ от 29.12.2010г № 189, зарегистрированном в Минюсте РФ 03.03.2011 №19993);
- Основная общеобразовательная программа основного общего образования школы;
- Примерные программы по учебным предметам Информатика 5-9 класс;
- Учебный план ГБОУ СОШ им. М.К. Овсянникова с. Исаклы

Общие цели и задачи обучения.

Информационные процессы и информационные технологии являются сегодня приоритетными объектами изучения на всех ступенях школьного курса информатики. Одним из наиболее актуальных направлений информатизации образования является развитие содержания и методики обучения информатике, информационным и коммуникационным технологиям в системе непрерывного образования в условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества. В соответствии со структурой школьного образования сегодня выстраивается многоуровневая структура предмета «Информатики и ИКТ», который рассматривается как систематический курс, непрерывно развивающий знания обучающихся в области информатики и информационно – коммуникационных технологий.

Основным предназначением образовательной области «Информатика» на II ступени обучения базового уровня являются получение обучающимися представление о сущности информационных процессов, рассматривать примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, живой природе и технике, классификация информации, выделять общее и особенное, устанавливать связи, сравнивать, проводить аналогии и т.д. Это помогает ребенку осмысленно видеть окружающий мир, более успешно в нем ориентироваться, формировать основы научного мировоззрения.

Изучение информатики на второй ступени обучения средней общеобразовательной школы направлено на достижение следующих целей:

- обеспечить вхождение обучающихся в информационное общество.
- научить каждого обучающегося пользоваться новыми массовыми ИТК (текстовый редактор, графический редактор и др.).
- формировать пользовательские навыки для введения компьютера в учебную деятельность.
- формировать у обучающегося представление об информационной деятельности человека и информационной этике как основах современного информационного общества;
- формировать у обучающихся готовности к информационно – учебной деятельности, выражающейся в их желании применять средства информационных и коммуникационных технологий в любом предмете для реализации учебных целей и саморазвития;
- пропедевтика понятий базового курса школьной информатики;
- развитие творческих и познавательных способностей обучающихся.

2. Общая характеристика учебного предмета

Информатика – это наука о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, о методах, средствах и технологиях автоматизации информационных процессов. Она способствует формированию современного научного мировоззрения, развитию интеллектуальных способностей и познавательных интересов обучающихся; освоение базирующихся на этой науке информационных технологий необходимых обучающимся, как в самом образовательном процессе, так и в их повседневной и будущей жизни. Особое значение пропедевтического изучения информатики связано с наличием в содержании информатики логически сложных разделов, требующих для успешного освоения развитого логического и алгоритмического мышления. С другой стороны, использование информационных и коммуникационных технологий является важным элементом формирования универсальных учебных действий обучающихся.

3. Место предмета в учебном плане

На изучение информатики в 6 классах отводится 1 час в неделю, всего 34 часа.

4. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения информатики

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений обучающихся 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 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.

5. Содержание курса информатики (34 часа)

Структура содержания общеобразовательного предмета (курса) информатики в 5–6 классах основной школы определена следующими укрупнёнными тематическими блоками (разделами):

- информация вокруг нас;
- информационные технологии;
- информационное моделирование;

- алгоритмика.

Раздел 1. Информация вокруг нас

Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения. Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации. Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта. Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат. Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации. Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

Раздел 2. Информационные технологии

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места. Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов. Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными. Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации. Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

Раздел 3. Информационное моделирование

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.

Раздел 4. Алгоритмика

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепаша, 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.

Компьютерный практикум

Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»

Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»

Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»

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

Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»

Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты»

Практическая работа №8 «Создаём графические модели»

Практическая работа №9 «Создаём словесные модели»

Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки»

Практическая работа №11 «Создаем табличные модели»

Практическая работа №12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»

Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья»

Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию»

Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»

Формы организации учебного процесса

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.

Единицей учебного процесса является урок. В первой части урока проводится объяснение нового материала, а на конец урока планируется компьютерный практикум (практические работы). Работа обучающихся 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 обучающийся имел доступ к компьютеру и пытался выполнять практические работы по описанию самостоятельно, без посторонней помощи учителя или товарищей.

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

Тематическое планирование

При выполнении программы используется оборудование, полученное по программе как центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста», ПО (векторная и растровая графика, средство для создания презентаций: LibreOffice.orgImpress, работа с текстовым процессором LibreOffice.Writer,)

№	Тема урока	Кол-во часов	Содержание урока	Программное и учебно-методическое обеспечение	Планируемые предметные результаты
1	Техника безопасности. Объекты окружающего мира	1	объект; множество; общее имя; единичное имя; собственное имя; свойства объекта; действия объекта; поведение объекта; состояние объекта; техника безопасности.	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/	Получит возможность узнать общие представления о целях изучения курса информатики ; общие представления об объектах окружающего мира и их признаках
2	Объекты операционной системы.	1	файл; имя файла; тип файла; папка; файловая система; операции с файлами: модификация, копирование, удаление, перемещение; бит; байт; килобайт; мегабайт; гигабайт. окно Мой компьютер Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы» Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы».	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/	Получит возможность узнать представления о компьютерных объектах и их признаках;
3	Файлы и папки. Размер файла.	1	отношение; имя отношения; множество; круги Эйлера. Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 1–3)	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/ векторная и растровая графика	Получит возможность узнать представления о компьютерных объектах и их признаках;
4	Разнообразие отношений объектов.	1	объект; отношение; отношение «входит в состав»; отношения между множествами; схема состава. Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 5–6)	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/	Получит возможность узнать представления об отношениях между объектами;
5	Отношение «входит в состав».	1	объект; отношение; отношение «является разновидностью»; схема разновидностей; класс; классификация: естественная классификация; искусственная классификация; основание классификации. Разноуровневая практическая	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/	Получит возможность узнать представления об отношениях между объектами;

			контрольная работа по теме «Создание графических изображений»		
6	Разновидности объекта и их классификация.	1	объект; отношение; отношение «является разновидностью»; классификация Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/	Получит возможность узнать представление об отношении «является разновидностью»;
7	Классификация компьютерных объектов.	1	объект; система; структура; состав; системный подход; системный эффект. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 1–3)	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/ векторная и растровая графика	Получит возможность узнать подходы к классификации компьютерных объектов
8	Системы объектов.	1	объект; система; входы системы; выходы системы; системный подход; системный эффект; черный ящик. Состав и структура системы. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 4–5)	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/ векторная и растровая графика	Получит возможность узнать понятия системы, её состава и структуры
9	Система и окружающая среда.	1	объект; система; системный подход; системный эффект; аппаратное обеспечение; программное обеспечение; информационные ресурсы; интерфейс. Система как черный ящик. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 6)	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/ векторная и растровая графика	Получит возможность узнать понятия системы, черного ящика;
10	Персональный компьютер как система.	1	Тест «Объекты и системы» Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/ работа с текстовым процессором LibreOffice.Writer	Получит возможность узнать понятие интерфейса; представление о компьютере как системе;
11	Способы познания окружающего мира.	1	Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация	Получит возможность узнать представления о способах познания окружающего мира;

				http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/ векторная и растровая графика	
12	Понятие как форма мышления.	1	Как образуются понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3)	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/ векторная и растровая графика	Получит возможность узнать представление о понятии как совокупности существенных признаков объекта;
13	Определение понятия.	1	Информационные модели, словесные информационные модели Практическая работа №8 «Создаём графические модели»	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/ векторная и растровая графика	Получит возможность умения определять понятия
14	Информационное моделирование	1	Информационные модели, словесные информационные модели Практическая работа №9 «Создаём словесные модели»	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/ работа с текстовым процессором LibreOffice.Writer	Получит возможность узнать представления о моделях и моделировании;
15	Знаковые информационные модели.	1	Словесные описания. Практическая работа №9 «Создаём словесные модели»	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/ работа с текстовым процессором LibreOffice.Writer	Получит возможность узнать представления о знаковых словесных информационных моделях;
16	Математические модели.	1	Математические модели. Многоуровневые списки. Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки»	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/ работа с текстовым процессором LibreOffice.Writer	Получит возможность узнать представления о математических моделях как разновидности информационных моделей;
17	Табличные информационные модели.	1	Табличные модели, таблица, элементы таблицы, правила оформления таблицы Практическая работа №11 «Создаём табличные модели»	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/	Получит возможность узнать представления о табличных моделях как разновидности информационных моделей;
18	Решение логических задач с помощью таблиц.	1	Логические задачи, способы решения Практическая работа №12 «Создаём вычислительные таблицы в текстовом процессоре»	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/	Получит возможность узнать представления о табличных моделях как разновидности информационных моделей; представление о вычислительных таблицах;
19	Графики и диаграммы.	1	Графики и диаграммы. Вычислительные таблицы. Практическая работа №12 «Создаём информационные модели	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация	Получит возможность узнать представления о графиках и диаграммах как разновидностях информационных моделей;

			– диаграммы и графики» (задания 1–4)	http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/	
20	Создание информационных моделей – диаграмм.	1	Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/	Получит возможность узнать представления о графиках и диаграммах как разновидностях информационных моделей
21	Многообразие схем	1	Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 1, 2, 3)	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/ векторная и растровая графика	Получит возможность узнать представления о схемах как разновидностях информационных моделей;
22	Информационные модели на графах.	1	Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 4 и 6)	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/ векторная и растровая графика	Получит возможность узнать представления о графах (ориентированных, неориентированных), взвешенных; о дереве – графе иерархической системы;
23	Что такое алгоритм.	1	Понятие алгоритма, его свойства, примеры алгоритмов Практическая работа «Работа в среде виртуальной лаборатории Переправы»	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/	Получит возможность узнать представления об основном понятии информатике – алгоритме;
24	Исполнители вокруг нас.	1	Понятия сочинителя и исполнителя и их взаимосвязь. Формальный исполнитель. Система команд исполнителя Практическая работа «Работа в среде исполнителя Кузнечик»	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/	Получит возможность узнать представления об исполнителе алгоритмов;
25	Формы записи алгоритмов.	1	Формы записи алгоритмов. Графическое изображение алгоритма Понятие блок-схемы, примеры Практическая работа «Работа в среде исполнителя Водолей»	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/	Получит возможность узнать представления о различных формах записи алгоритмов;
26	Линейные алгоритмы.	1	Понятие линейного алгоритма, правила записи, обозначение блоков. Примеры Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию»	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/ средство для создания презентаций: LibreOffice.orgImpress	Получит возможность узнать представления о линейных алгоритмах;
27	Алгоритмы с ветвлениями.	1	Условие. Графическое изображение разветвленного алгоритма Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/ средство для создания презентаций: LibreOffice.orgImpress	Получит возможность узнать представления об алгоритмах с ветвлениями;

28	Алгоритмы с повторениями.	1	Цикл. Способы записи цикла. Условие и виды цикла. Практическая работа №16 «Создаем циклическую презентацию»	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/ средство для создания презентаций: LibreOffice.orgImpress	Получит возможность узнать представления об алгоритмах с повторениями;
29	Исполнитель Чертежник.	1	Тест «Алгоритмы и исполнители» Работа в среде исполнителя Чертежник	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/	Получит возможность узнать умения разработки алгоритмов для управления исполнителем;
30	Использование вспомогательных алгоритмов.	1	Работа в среде исполнителя Чертежник	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/	Получит возможность умения разработки алгоритмов для управления исполнителем;
31	Алгоритмы с повторениями	1	Работа в среде исполнителя Чертежник	Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/	Получит возможность умения разработки алгоритмов для управления исполнителем;
32	Обобщение по теме «Алгоритмика»	1			
33	Повторение.	1		Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/	Повторение и систематизация изученного в 6 классе
34	Повторение.	1		Персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, презентация http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/	Повторение и систематизация изученного в 6 классе

7. Перечень компонентов учебно-методического обеспечения

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016.
2. Информатика. Программы для образовательных организаций. 2-11 классы / сост. М.Н. Бородин. - М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.
3. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
4. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/).
6. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7»:
 - файлы-заготовки (тексты, рисунки), необходимые для выполнения работ компьютерного практикума;
 - демонстрационные работы;
 - текстовые файлы с дидактическими материалами (для печати);
 - плакаты (цифровой аналог печатных наглядных пособий);
 - презентации по отдельным темам;

- интерактивные тесты;
- логические игры;
- виртуальные лаборатории.

7. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)

8. Планируемые результаты изучения информатики

Планируемые результаты освоения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования уточняют и конкретизируют общее понимание личностных, метапредметных и предметных результатов как с позиции организации их достижения в образовательном процессе, так и с позиции оценки достижения этих результатов.

Планируемые результаты сформулированы к каждому разделу учебной программы.

Раздел 1. Информация вокруг нас

Обучающийся **научится**:

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятий «информация», «информационный объект»;
- приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры древних и современных информационных носителей;
- классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды;
- определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию.

Обучающийся **получит возможность**:

- сформировать представление об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
- сформировать представление о способах кодирования информации;
- преобразовывать информацию по заданным правилам и путём рассуждений;
- научиться решать логические задачи на установление взаимного соответствия с использованием таблиц;
- приводить примеры единичных и общих понятий, отношений между понятиями;
- для объектов окружающей действительности указывать их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;
- называть 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;

Раздел 2. Информационные технологии

Обучающийся **научится**:

- определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;
- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;
- создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
- 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 и мыши;
- выполнять арифметические вычисления с помощью программы Калькулятор;

- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
- выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
- использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;
- создавать и форматировать списки;
- создавать, форматировать и заполнять данными таблицы;
- создавать круговые и столбиковые диаграммы;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;
- осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);
- ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);
- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.

Обучающийся **получит возможность:**

- овладеть приёмами квалифицированного клавиатурного письма;
- научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;
- сформировать представления об основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;
- расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- создавать объёмные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки;
- 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;
- видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;
- научиться создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами;
- научиться создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора;
- научиться работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения);
- научиться сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет материалы;
- расширить представления об этических нормах работы с информационными объектами.

Раздел 3. Информационное моделирование

Обучающийся **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 знаково-

символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации;

- строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей.

Обучающийся *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 4. Элементы алгоритмизации*

Обучающийся *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.;

Обучающийся *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.

9. Критерии и нормы оценки знаний, умений и навыков обучающихся по информатике.

Формы промежуточной и итоговой аттестации.

Промежуточная аттестация проводится в форме контрольных, самостоятельных работ, тестирования. Итоговая аттестация предусмотрена в виде административной контрольной работы, контрольного тестирования.

Шкала оценивания письменных работ.

Данная шкала в соответствии с ФГОС соотносится с уровнями успешности (базовый уровень и уровни выше и ниже базового). Перевод отметки в пятибалльную шкалу осуществляется по следующей схеме:

Качество освоения программы	Уровень успешности	Отметка по 5-балльной шкале
90-100 %	высокий	«5»
66-89 %	повышенный	«4»
50-65 %	базовый	«3»
меньше 50 %	ниже базового	«2»

1. Оценка письменных контрольных работ обучающихся по информатике.

Ответ оценивается отметкой «5», если:

- работа выполнена полностью;
- в логических рассуждениях и обосновании решения нет пробелов и ошибок;
- в решении нет ошибок (возможна одна неточность, описка, которая не является следствием незнания или непонимания учебного материала).

Отметка «4» ставится в следующих случаях:

- работа выполнена полностью, но обоснования шагов решения недостаточны (если умение обосновывать рассуждения не являлось специальным объектом проверки);
- допущены одна ошибка или есть два – три недочёта в выкладках, рисунках, чертежах или графиках (если эти виды работ не являлись специальным объектом проверки).

Отметка «3» ставится, если:

- допущено более одной ошибки или более двух – трех недочетов в выкладках, чертежах или графиках, но обучающийся обладает обязательными умениями по проверяемой теме.

Отметка «2» ставится, если:

- допущены существенные ошибки, показавшие, что обучающийся не обладает обязательными умениями по данной теме в полной мере.

Учитель может повысить отметку за оригинальный ответ на вопрос или оригинальное решение задачи, которые свидетельствуют о высоком развитии обучающегося; за решение более сложной задачи или ответ на более сложный вопрос, предложенные обучающемуся дополнительно после выполнения им каких-либо других заданий.

2. Оценка устных ответов обучающихся по информатике

Ответ оценивается отметкой «5», если обучающийся:

- полно раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой и учебником;
- изложил материал грамотным языком, точно используя терминологию и символику, в определенной логической последовательности;
- правильно выполнил рисунки, чертежи, графики, сопутствующие ответу;
- показал умение иллюстрировать теорию конкретными примерами, применять ее в новой ситуации при выполнении практического задания;
- продемонстрировал знание теории ранее изученных сопутствующих тем, сформированность и устойчивость используемых при ответе умений и навыков;
- отвечал самостоятельно, без наводящих вопросов учителя;
- возможны одна – две неточности при освещении второстепенных вопросов или в выкладках, которые обучающийся легко исправил после замечания учителя.

Ответ оценивается отметкой «4», если удовлетворяет в основном требованиям на оценку «5», но при этом имеет один из недостатков:

- в изложении допущены небольшие пробелы, не исказившее содержание ответа;
- допущены один – два недочета при освещении основного содержания ответа, исправленные после замечания учителя;
- допущены ошибка или более двух недочетов при освещении второстепенных вопросов или в выкладках, легко исправленные после замечания учителя.

Отметка «3» ставится в следующих случаях:

- неполно раскрыто содержание материала (содержание изложено фрагментарно, не всегда последовательно), но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, достаточные для усвоения программного материала (определены «Требованиями к подготовке обучающихся» в настоящей программе по информатике);

- имелись затруднения или допущены ошибки в определении терминологии, чертежах, выкладках, исправленные после нескольких наводящих вопросов учителя;
- обучающийся не справился с применением теории в новой ситуации при выполнении практического задания, но выполнил задания обязательного уровня сложности по данной теме;
- при достаточном знании теоретического материала выявлена недостаточная сформированность основных умений и навыков.

Отметка «2» ставится в следующих случаях:

- не раскрыто основное содержание учебного материала;
- обнаружено незнание обучающимся большей или наиболее важной части учебного материала;
- допущены ошибки в определении понятий, при использовании терминологии, в рисунках, чертежах или графиках, в выкладках, которые не исправлены после нескольких наводящих вопросов учителя.