

---

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 5 с.Камышовка»

РАССМОТРЕНО:  
на заседании МО  
\_\_\_\_\_ Гладышева Л.И.  
Протокол № 3  
от «08» июня 2018г.

СОГЛАСОВАНО  
Заместитель директора по УР  
\_\_\_\_\_ Лавришина Е.Г.  
от «16» июня 2018 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор МБОУ СОШ № 5  
\_\_\_\_\_ Вялова Н.П.  
Приказ № 30  
от «20» июня 2018г.



Рабочая программа  
**По информатике и ИКТ**

класс: 6

Уровень: **базовый**

Учитель:  
**Абрамов. Ю. В.**

с. Камышовка, 2018-2019 учебный год

## Информатика бкласс

Рабочая программа курса по информатике составлена на основе авторской программы «Информатика и ИКТ. Учебная программа и поурочное планирование для 5-7 классов» Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. -2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011 г. Босова Л. Л. Информатика и ИКТ: учебник для 6 класса. – М.: Бинум. Лаборатория знаний, 2012.

Количество часов в год-35 часов. Количество учебных часов в неделю -1 час

### 1.Планируемые результаты освоения содержания курса

#### Раздел 1. Информация вокруг нас

##### Ученик 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.

##### Ученик 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

##### Ученик 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.

*Ученик 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**

*Ученик 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.

### ***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 4. Алгоритмика**

### ***Ученик 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.;

### ***Ученик 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**

### **1. Объекты и системы**

Объекты окружающего мира. Компьютерные объекты. Отношения объектов и их множеств. Разновидности объектов и их классификация. Системы объектов. Персональный компьютер как система.

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

Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»

Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов»

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

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

Проверочная работа № 1 «Создание текстовых документов»

## 2. Человек и информация

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление.

Понятие как форма мышления.

Практическая работа № 6 «Создаем компьютерные документы»

Практическая работа № 7 «Конструируем и исследуем графические объекты»

Практическая работа № 8 «Создаём графические модели»

Проверочная работа № 2 «Создание графических изображений»

## 3. Информационное моделирование

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.

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 № №13 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики»

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

Проверочная работа № 3 «Создание диаграмм»

## 4. Алгоритмика

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.

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.

Практическая работа № 15 «Создаем линейную презентацию»

Практическая работа № 16 «Создаем презентацию с гиперссылками»

Практическая работа № 17 «Создаем циклическую презентацию»

Практическая работа № 18 «Выполняем итоговый проект»

Проверочная работа № 4 «Создание презентации»

Примерные темы, раскрывающие основное содержание программы.	Основное содержание по темам	Характеристика деятельности ученика
1.Объекты и системы	Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия,	Аналитическая деятельность: <ul style="list-style-type: none"><li>• анализировать объекты</li></ul>

<p><b>Примерные темы, раскрывающие основное содержание программы.</b></p>	<p><b>Основное содержание по темам</b></p>	<p><b>Характеристика деятельности ученика</b></p>
	<p>поведение, состояния.            Отношения объектов.            Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов. Система и окружающая среда.            Персональный компьютер как система. Файловая система. Операционная система.</p>	<p>окружающей действительности, указывая их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами;</li> <li>• осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации;</li> <li>• приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем.</li> </ul> <p>Практическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• изменять свойства рабочего стола: тему, фоновый рисунок, заставку;</li> <li>• изменять свойства панели задач;</li> <li>• узнавать свойства компьютерных объектов (устройств, папок, файлов) и возможных действий с ними;</li> <li>• упорядочивать информацию в личной папке.</li> </ul>
<p><b>2. Информационные модели</b></p>	<p>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</p>	<p>Аналитическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• различать натурные и информационные модели, изучаемые в школе, встречающиеся в жизни;</li> <li>• приводить примеры использования таблиц, диаграмм, схем, графов и т.д. при описании объектов окружающего мира.</li> </ul>

Примерные темы, раскрывающие основное содержание программы.	Основное содержание по темам	Характеристика деятельности ученика
	<p>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>Практическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• создавать словесные модели (описания);</li> <li>• создавать многоуровневые списки;</li> <li>• создавать табличные модели;</li> <li>• создавать простые вычислительные таблицы, вносить в них информацию и проводить несложные вычисления;</li> <li>• создавать диаграммы и графики;</li> <li>• создавать схемы, графы, деревья;</li> <li>• создавать графические модели.</li> </ul>
<p><b>3.Алгоритмика .</b></p>	<p>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.</p> <p>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.).</p> <p>Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и</p>	<p>Аналитическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;</li> <li>• придумывать задачи по управлению учебными исполнителями;</li> <li>• выделять примеры ситуаций, которые могут быть описаны с помощью линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и циклами.</li> </ul> <p>Практическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• составлять линейные алгоритмы по управлению учебным исполнителем;</li> <li>• составлять вспомогательные алгоритмы для управления учебными исполнителем;</li> <li>• составлять циклические алгоритмы по управлению учебным исполнителем.</li> </ul>

Примерные темы, раскрывающие основное содержание программы.	Основное содержание по темам	Характеристика деятельности ученика
	циклами) для управления исполнителями Чертежник, Водолей и др.	
Резерв учебного времени 1 час		

### 3. Тематическое планирование

№	Наименование темы	Количество часов		
		общие	теория	практика
1	Объекты и системы	10	5	5
2	Человек и информация	3	2	1
3	Информационное моделирование	9	3	6
4	Алгоритмика	12	8	4
5	резерв	1	1	
	<b>итого</b>	<b>35</b>	<b>17</b>	<b>18</b>



#### **4.Календарно- тематическое планирование**

№ урока	Тема урока	Параграф учебника	Дата проведения
<b>Объекты и системы (10 часов)</b>			
1	Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	п 1.	
2	Объекты операционной системы. Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»	П 2.	
3	Файлы и папки. Размер файла. Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»	П 2.	
4	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами. Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов»	П 3.	
5	Отношение «входит в состав». Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов»	П 3.	
6	Разновидности объекта и их классификация <b>Проверочная работа №1 «Создание текстовых документов»</b>	П 4.	
7	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»	П 4.	
8	Системы объектов. Состав и структура системы Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностям текстового процессора»	П 5.	
9	Система и окружающая среда. Система как черный ящик. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора»	П 5.	
10	Персональный компьютер как система. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора»	П 6.	
<b>Человек и информация (3 часа)</b>			
11	Способы познания окружающего мира. Практическая Работа №6 «Создаем компьютерные документы»	П 7.	
12	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты»	П 8.	
13	Определение понятия. <b>Проверочная работа №2 «Создание графических изображений»</b>	П 8..	
<b>Информационное моделирование (9 часов)</b>			
14	Информационное моделирование как	П 9.	

