

**МКОУ «Яланская средняя общеобразовательная школа»
Сафакулевского района Курганской области**

«Рассмотрена»
на заседании педагогического
совета школы
Протокол № 1 от 29 августа 2017 г

«Утверждаю»
Директор МКОУ «Яланская средняя
общеобразовательная школа»

(Файзуллина Н.И.)

Приказ № 169 от 29 августа 2017 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО ПРЕДМЕТУ «ИНФОРМАТИКА»**

6 класс

**Составитель: Спирина Ирина Марксовна,
учитель информатики**

2017 – 2018 учебный год

I. Планируемые результаты освоения учебного предмета, курса.

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.

Компьютер

Ученик научится:

- называть функции и характеристики основных устройств компьютера;
- выполнять основные операции с объектами файловой системы;

Ученик получит возможность:

- научиться систематизировать знания о принципах организации файловой системы;
- сформировать представления о требованиях техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;

Подготовка текстов на компьютере

Ученик научится:

- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском языке;
- 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;

Ученик получит возможность:

- 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.

Компьютерная графика

Ученик научится:

- использовать основные приёмы создания цифровых изображений в простейших графических редакторах;
- выделять, перемещать и удалять фрагменты изображений;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;

Ученик получит возможность:

- *видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора.*

Создание мультимедийных объектов

Ученик научится:

- использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;

Ученик получит возможность:

- *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.*

Объекты и системы

Ученик научится:

- называть признаки и состав объектов;
- осуществлять классификацию объектов по характерным признакам;
- систематизировать знания о принципах организации файловой системы, основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;
- понимать принципы взаимодействия различных систем объектов.

Ученик получит возможность:

- *сформировать начальные представления о назначении и области применения объектов и систем;*
- *познакомится с правилами построения системы объектов.*

Информационные модели

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;
- 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;*
- *познакомится с правилами построения табличных моделей, схем, графов, деревьев;*
- *выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей.*

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.

II. Содержание учебного предмета, курса

Общее число часов: 34 ч. (1 ч. в неделю)

Содержание курса полностью отвечает требованиям государственного стандарта, в нем представлен обязательный базовый уровень содержания обучения информатике.

Структура содержания курса информатики для 6 класса определена следующими укрупненными блоками (разделами):

Блок 1. Информационные технологии (13 часов)

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.

Блок 2. Информационное моделирование (9 часов)

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.

Блок 3. Алгоритмика (12 часов)

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепашка, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей. Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.). Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертёжник, Водолей и др.

III. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

Общее число часов: 34 ч. (1 ч. в неделю)

№ урока	Тема урока	Кол-во часов	
I четверть			
1	Техника безопасности в кабинете информатики	1	
	Объекты окружающего мира	1	§1
2	Компьютерные объекты Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»	1	§2 (3)
3	Файлы и папки. Размер файла. Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»	1	§2 (1,2)
4	Отношения объектов и их множеств. Практическая работа №3 (1,2,3) «Повторяем возможности графического редактора - инструмента создания графических объектов»	1	§3 (1,2)
5	Отношение «входит в состав». Практическая работа №3 (5,6) «Повторяем возможности графического редактора - инструмента создания графических объектов»	1	§3 (3)
6	Разновидности объекта и их классификация.	1	§4 (1,2)
7	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора - инструмента создания текстовых объектов»	1	§4 (3)
8	Системы объектов. Состав и структура системы. Практическая работа №5 (1,2,3) «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора»	1	§5 (1,2)
II четверть			
9	Система и окружающая среда. Система как «черный ящик». Контрольная работа №1 «Объекты и их системы» Практическая работа №5 (4,5) «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора»	1	§5 (3,4)
10	Персональный компьютер как система. Практическая работа №5 (6) «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора»	1	§6
11	Как мы познаем окружающий мир. Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»	1	§7
12	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Практическая работа №7 (1,2) «Конструируем и исследуем графические объекты»	1	§8 (1,2)
13	Определение понятия. Практическая работа №7 (3,4) «Конструируем и исследуем графические объекты»	1	§8 (3)
14	Информационное моделирование. Практическая работа №8 «Создаём графические модели»	1	§9
15	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания. Практическая работа №9 «Создаём словесные модели»	1	§10 (1,2,3)
16	Математические модели. Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки»	1	§10(4)
III четверть			
17	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Практическая работа №11 «Создаем табличные модели»	1	§11 (1,2,3)
18	Вычислительные таблицы.	1	§11 (4,5)

	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Практическая работа №12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»		
19	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений. Практическая работа №13 (1,2,3,4) «Создаём информационные модели - диаграммы и графики»	1	§12
20	Создание информационных моделей - диаграмм. Практическая работа №13 Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	1	§12
21	Многообразие схем и сферы их применения. Практическая работа №14 (1,2,3) «Создаём информационные модели - схемы, графы, деревья»	1	§13 (1,3)
22	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. Практическая работа №14 (4,6) «Создаём информационные модели - схемы, графы, деревья»	1	§13 (2)
23	<u>Контрольная работа №2 «Информационное моделирование»</u>	1	§ 6 - 13
24	Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	1	§14
25	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик		§15
26	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	1	§16
27	Линейные алгоритмы. Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию»	1	§17 (1)
IV четверть			
28	Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»	1	§17 (2)
29	Алгоритмы с повторениями. Практическая работа №17 «Создаем циклическую презентацию»	1	§17 (3)
30	<u>Контрольная работа №3 «Алгоритмика»</u>	1	§14-17
31	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертежник	1	§18(1,2,3)
32	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертежник	1	§18 (4)
33-34	Итоговый, обобщающий урок. Выполнение и защита итогового проекта. Практическая работа №18 «Выполняем итоговый проект».	2	