

Управление образования города Кузнецка
Муниципальное бюджетное общеобразовательное
учреждение
Средняя общеобразовательная школа №5 города Кузнецка

«Рассмотрено»	«Принято»	«Утверждаю»
МО учителей математики МБОУ СОШ №5 города Кузнецка	Педагогическим советом МБОУ СОШ №5 города Кузнецка	Директор МБОУ СОШ №5 Города Кузнецка _____/Е.В.Ошкина/
Протокол № 1 от 30.08.2023	Протокол № 1 от 30.08.2023	Приказ № 180 от 30.08.2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета

«Информатика»

6 класс

Составитель:
Казакова Л.А,
учитель информатики

2023 год

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» в 6 классе устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса; даёт распределение учебных часов по тематическим разделам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутри предметных связей, логику учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся. Программа разработана на основании Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 №287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»

Предмет «Информатика» изучается на ступени основного общего образования в качестве в общем объеме 34 часа (при 34 неделях учебного года), в 6 классе – 34 часа,

Содержание

I. Планируемые результаты изучения предмета «Информатика»	4
II. Содержание учебного предмета «Информатика»	6
6 класс	6
III. Тематическое планирование	7
6 класс	7

І. Планируемые результаты изучения предмета «Информатика»

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения

задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты включают 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.

6 класс

Раздел 1. Информационное моделирование

Выпускник научится:

- понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»;

- различать натурные и информационные модели, приводить их примеры;
- «читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни;
- перекодировать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации;
- строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей.

Выпускник получит возможность:

- сформировать начальные представления о назначении и области применения моделей; о моделировании как методе научного познания;
- приводить примеры образных, знаковых и смешанных информационных моделей;
- познакомиться с правилами построения табличных моделей, схем, графов, деревьев;
- выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей.

Раздел 2. Алгоритмика

Выпускник научится:

- понимать смысл понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов;
- понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»; приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;
- осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем;
- понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»;
- подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации;
- исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд;
- разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.;

Выпускник получит возможность:

- исполнять алгоритмы, содержащие ветвления и повторения, для формального исполнителя с заданной системой команд;
- по данному алгоритму определять, для решения какой задачи он предназначен;
- разрабатывать в среде формального исполнителя короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции и вспомогательные алгоритмы.

II. Содержание учебного предмета «Информатика»

6 класс

Раздел 1. 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 2. Алгоритмика

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

6 класс

№	Раздел, тема уроков	Кол-во часов
1	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1
2	Объекты операционной системы. <i>Пр.р. №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»</i>	1
3	Файлы и папки. Размер файла. <i>Пр.р. №2 «Работаем с объектами файловой системы»</i>	1
4	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами. <i>Пр.р. №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 1-3)</i>	1
5	Отношение «входит в состав». <i>Пр.р. №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 4-6)</i>	1
6	Разновидности объекта и их классификация	1
7	Классификация компьютерных объектов. <i>Пр.р. №4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»</i>	1
8	Системы объектов. Состав и структура системы. <i>Пр.р. №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 1-3)</i>	1
9	Система и окружающая среда. Система как «черный ящик».	1
10	<i>Пр.р. №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 4-5)</i>	1
11	Персональный компьютер как система. <i>Пр.р. №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 6)</i>	1
12	Способы познания окружающего мира. <i>Пр.р. №6 «Создаем компьютерные документы»</i>	1
13	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. <i>Пр.р. №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)</i>	1
14	Определение понятия. <i>Пр.р. №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3)</i>	1

15	Информационное моделирование как метод познания. <i>Пр.р. №8 «Создаем графические модели»</i>	1
16	Проверочное тестирование	1
17	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания. <i>Пр.р. №9 «Создаем словесные модели»</i>	1
18	Математические модели. Многоуровневые списки. <i>Пр.р. №10 «Создаем многоуровневые списки»</i>	1
19	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. <i>Пр.р. №11 «Создаем табличные модели»</i>	1
20	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. <i>Пр.р. №12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»</i>	1
21	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений. <i>Пр.р. №13 «Создаем информационные модели – диаграммы и графики» (задания 1-4)</i>	1
22	Создание информационных моделей – диаграмм. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	1
23	Многообразие схем и сферы их применения. <i>Пр.р. №14 «Создаем информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 1, 2, 3)</i>	1
24	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. <i>Пр.р. №14 «Создаем информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 4 и 6)</i>	1
25	Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	1
26	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик	1
27	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	1
28	Линейные алгоритмы. <i>Пр.р. №15 «Создаем линейную презентацию»</i>	1
29	Алгоритмы с ветвлениями. <i>Пр.р. №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»</i>	1
30	Алгоритмы с повторениями. <i>Пр.р. №17 «Создаем циклическую презентацию»</i>	1
31	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертежник	1
32	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертежник	1
33	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертежник	1
34	Обобщение и систематизации изученного по теме «Алгоритмика»	1

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №5 ГОРОДА
КУЗНЕЦКА**, Ошкина Елена Вячеславовна, Директор

21.09.23 16:00
(MSK)

Сертификат 82716847D5B41DCFE1912E1C21CFCBF1