**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение**

**основная общеобразовательная школа п. Грачевка**

**Зеленоградского района Калининградской области**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**



**Рабочая программа учебного предмета**

**«Информатика»**

**6 класс**

Всего учебных часов – 35

Срок реализации 2020– 2021 учебный год

Мазничук Р.А.

учитель информатики

п.Грачевка

**Планируемые результаты освоения учебного предмета.**

Изучение информатики в основной школе направлено на достижение следующих результатов образования:

***личностное развитие:***

• формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;

• формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;

• развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;

• формирование представления об информации как важнейшем стратегическом ресурсе государства;

• понимание роли информационных процессов в современном обществе;

• овладение первичными навыками анализа и оценки получаемой информации;

• ответственное отношение к информации с учетом правовых норм;

• формирование важности личной ответственности за качество информационной среды;

• умение организации информационно-образовательного пространства с учетом гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ;

• формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

***метапредметное направление:***

• умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

• владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

• умения создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

• умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;

• формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;

• овладение 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;

• овладение умениями планировать пути достижения целей, соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности;

• определение способов действий в рамках предложенных условий, корректирование своих действий в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивание правильности выполнения учебной задачи;

• овладение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

• овладение основными универсальными умениями информационного характера, такими, как 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.

***предметное направление:***

• овладение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умения преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; читать таблицы, графики, диаграммы, схемы и т. д.; самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; выбирать форму представления информации в зависимости от поставленной задачи; проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;

• освоение знаний, составляющих основу научных представлений об информации, информационных процессах, системах, технологиях и моделях;

• овладение умениями работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты;

• развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;

• воспитание ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; избирательного отношения к полученной информации;

• выработка навыков применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.

• умение использовать *термины информация, сообщение, данные, кодирование, алгоритм, программа*; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;

• умения описывать размер двоичных текстов, используя термины *бит, байт* и производные от них; использовать термины, описывающие скорость передачи данных; записывать в двоичной системе целые числа от 0 до 256;

• умения кодировать и декодировать тексты при известной кодовой таблице;

• умения составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями и записывать их на выбранном алгоритмическом языке (языке программирования);

• умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;

• умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов, простых и табличных величин;

• умения создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в выбранной среде программирования;

• умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы в выбранной специализации, работать с описаниями программ и сервисами;

• овладение навыками выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

***Обучающиеся научатся:***

* понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»;
* различать натурные и информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни;
* «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.
* 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.;
* 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

***Обучающиеся получат 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 данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей.*

**Содержание учебного предмета**

**Информатики, 6 класс. (34 ч.)**

**Объекты окружающего мира (1ч.)**

**Компьютерные объекты (2ч.)**

Объектами операционной системы

Файловой си­стемы

**Отношения объектов и их множеств (2ч.)**

Отношения объектов и их множеств

Отношение «входит в состав»

**Разновидности объектов и их класси­фикация (2ч.)**

Текстовый процессор— инструмент создания текстовых объектов

Классификация компьютерных объектов

**Системы объектов (2ч.)**

Знакомимся с графическими воз­можностями текстового процессора

Система и окружающая среда

**Персональный компьютер как систе­ма (1ч.)**

**Как мы познаем окружающий мир (2ч.)**

Создаем компьютерные документы

Контрольная работа за 1полугодие

**Понятие как форма мышления (1ч.)  
Информационное моделирование (1ч.)**

Создаем графические модели

**Знаковые информационные модели (2ч.)**

Создаем табличные модели

Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре

**Табличные информационные модели (2ч.)**

Создаем табличные модели

Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре

**Графики и диаграммы (1ч.)**

Создаем ин­формационные модели — диаграммы и графики

**Схемы (2ч.)**Создаем информационные модели — схемы, графы и деревья

**Что такое алгоритм. Исполнители во­круг нас (1ч.)**

Создаем линей­ную презентацию

**Формы записи алгоритмов (1ч.)**

**Типы ал­горитмов (3ч.)**

Создаем линейную презентацию.

Создаем презентацию с гиперссылками

Создаем циклическую презентацию.

**Управление исполнителем Чертежник (3ч.)**

Исполнитель чертежник

Вспомоготель- ный алгоритм

Алгоритм с повторением для исполнителя Чертежник

**Компьютерный практикум (5ч.)**

Мультимедий-ная презентация Разработка сценария презентации

Настройка смены слайдов в презентации

Анимация в презентации

**Итоговая практическая контрольная работа (1ч.)**

**Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № урока | Тема  раздела, урока | Кол-во часов. | Тема ВПМ |
| 1 | **Объекты окружающего мира.** Техника безопасности и организация рабочего места  Объекты и множества, признаки объектов | 1 | ВПМ 1 «Развитие технологий» |
| 2 | **Компьютерные объекты. *Компьютерный практикум.***  Работаем с основными  объектами ОС | 1 |  |
| 3 | **Размер файла**  Файлы и папки. Объекты операционной системы  компьютера. ***Компьютерный практикум.***  Работаем с  объектами ФС. | 1 |  |
| 4 | **Отношения объектов и их множеств.**  Разнообразие отношений объектов и их множеств. | 1 |  |
| 5 | **Отношение «входит в состав»**  Разнообразие отношений.  Отношения между множествами. | 1 |  |
| 6 | **Разновидности объектов и их классификация. *Компьютерный практикум.***  Повторяем возможности  Текстового редактора | 1 | ВПМ 2 «Развитие технологий» |
| 7 | **Классификация компьютерных и объектов. *Компьютерный практикум.***  Повторяем возможности  Текстового редактора | 1 |  |
| 8 | **Системы объектов.** Разнообразие систем. Состав и структура системы.  ***К.п***. Знакомимся с графическими возможностями  текстового проц. | 1 |  |
| 9 | **Система и окружающая среда**.  Система как черный ящик. ***Компьютерный практикум.***  Знакомимся с графическими возможностями  текстового проц. | 1 | ВПМ 3 «Развитие технологий» |
| 10 | ***ПК как система***  ***Компьютерный практикум.***  Знакомимся с графическими возможностями текстового процесс. | 1 |  |
| 11 | **Как мы познаем окружающий мир** Информация и знания.  Абстрактное мышление.  ***К.п.*** Создаем компьютерные документы | 1 | ВПМ 4 «Развитие технологий» |
| 12 | **Контрольная работа за 1полугодие** | 1 |  |
| 13 | **Понятие как форма мышления.**  Понятие. Его определение. ***Компьютерный практикум.***  Конструируем и исследуем графические объекты | 1 |  |
| 14 | ***Определение понятия. Компьютерный практикум.***  Создаем графические модели. | 1 |  |
| 15 | **Моделирование как метод познания.**  Модели. Разнообразие информационных моделей. | 1 | ВПМ 5 «Развитие технологий» |
| 16 | **Знаковые информационные модели.**  Описания. Модели. ***Компьютерный практикум***  Создаем словесные модели | 1 |  |
| 17 | ***Математические модели.***  ***Компьютерный практикум***  Создаем многоуровневые списки. | 1 |  |
| 18 | **Табличные информационные модели.**  Правила оформления.  Таблица типа ОС. ***Компьютерный практикум.***  Создаем табличные модели. | 1 |  |
| 19 | ***Вычислительные таблицы. Табличное решение логических задач. Компьютерный практикум.***  Создание вычислительных таблиц в Word | 1 | ВПМ 6 «Развитие технологий» |
| 20 | **Графики и диаграммы.**  Зачем они нужны?  Наглядное представление | 1 |  |
| 21 | **Многообразиесхем.**  Инф. модели на графах  ***Компьютерный практикум.***  Создание вычислительных таблиц в Word. | 1 | ВПМ 7 «Развитие технологий» |
| 22 | **Использование графов при решении задач.**  Графы при решении задач. | 1 |  |
| 23 | **Алгоритмы и исполнители.Что такое алгоритм?**  Задачи.  Последователь-ностьдействий.  Алгоритм. | 1 |  |
| 24 | **Формы записи алгоритмов.** | 1 |  |
| 25 | **Типы алгоритмов.**  ***Компьютерный практикум.***  Создаем линейную презентацию. | 1 | ВПМ 8 «Развитие технологий» |
| 26 | **Алгоритм с ветвлением *Компьютерный практикум.***  Создаем презентацию с гиперссылками. | 1 |  |
| 27 | **Алгоритм с повторением *Компьютерный практикум.***  Создаем циклическую  презентацию. | 1 |  |
| 28 | **Исполнитель чертежник.** | 1 |  |
| 29 | Вспомоготель- ный алгоритм. | 1 | ВПМ 9 «Развитие технологий» |
| 30 | Алгоритм с повторением для исполнителя Чертежник | 1 |  |
| 31 | Мультимедий-ная презентация Разработка сценария презентации | 1 |  |
| 32 | Настройка смены слайдов в презентации | 1 | ВПМ 10 «Развитие технологий» |
| 33 | Анимация в презентации. | 1 |  |
| 34 | **Итоговая практическая контрольная работа** | 1 |  |
|  | **Итого** | 34 |  |