

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение г. Иркутска
средняя общеобразовательная школа № 16

РАССМОТРЕНО
на заседании МО учителей
математики и информатики
Протокол № 1
от «26» 08 2020 г.
Коваливнич СВ
Председатель МО

СОГЛАСОВАНО
заместитель директора по УВР
«27» 08 2020 г.
Вологжина К.В.
подпись ФИО

УТВЕРЖДАЮ
Приказ № 1045/01
от «28» 08 2020 г.
Помазкина Н.В.
Директор МБОУ г. Иркутска СОШ № 16

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Информатика
Учебный курс

6 класс
уровень обучения, класс

Разработчики:

Коваливнич Светлана Викторовна
учитель информатики, 1 категория

Рабочая программа разработана на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования

Планируемые результаты освоения учебного предмета, курса

№	Планируемые предметные результаты	Класс 6
1.	понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»	+
2.	приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике	+
3.	приводить примеры древних и современных информационных носителей	+
4.	классифицировать информацию по способам ее восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях	+
5.	кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды	+
6.	научиться преобразовывать информацию по заданным правилам и путем рассуждений	+
7.	научиться решать логические задачи на установление соответствия с использованием таблиц	+
8.	научиться приводить примеры единичных и общих понятий, отношений между понятиями	+
9.	научиться для объектов окружающей действительности указывать их признаки — свойства, действия, поведение, состояния	+
10.	научиться называть отношения, связывающие данный объект с другими объектами	+
11.	научиться осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации	+
12.	научиться приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем	+
13.	определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции	+
14.	различать программное и аппаратное обеспечение компьютера	+
15.	запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;	+
16.	создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы; научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки	+
17.	работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);	+
18.	вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;	+
19.	выполнять арифметические вычисления с помощью программы Калькулятор;	+
20.	применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;	+
21.	выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;	+
22.	создавать и форматировать списки;	+

23.	создавать, форматировать и заполнять данными таблицы;	+
24.	научиться оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;	+
25.	применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;	+
26.	использовать основные приемы создания презентаций в редакторах презентаций;	+
27.	осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);	+
28.	научиться работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения);	+
29.	научиться сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет материалы;	+
30.	соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.	+
31.	понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»;	+
32.	различать натурные и информационные модели, приводить их примеры;	+
33.	«читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни;	+
34.	перекодировывать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации;	+
35.	строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей.	+
36.	сформировать начальные представления о назначении и области применения моделей; о моделировании как методе научного познания;	+
37.	научиться приводить примеры образных, знаковых и смешанных информационных моделей;	+
38.	познакомиться с правилами построения табличных моделей, схем, графов, деревьев;	+
39.	научиться выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей.	+
40.	понимать смысл понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов;	+
41.	понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»; приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;	+
42.	осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем;	+
43.	понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»;	+
44.	подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации;	+
45.	исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд;	+
46.	разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.	+

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

Содержание учебного предмета (6 класс)

Информация вокруг нас.

Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

Информационные технологии.

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.

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.

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 многогранных данных.

Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

Алгоритмика.

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

6 класс

№	Тема урока	Количество часов
1	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1
2	Компьютерные объекты.	1
3	Файлы и папки. Размер файла.	1
4	Разнообразие отношений объектов и их множеств.	1
5	Отношение входит в состав.	1
6	Разновидности объектов и их классификация.	1
7	Классификация компьютерных объектов.	1
8	Системы объектов. Состав и структура системы.	1
9	Система и окружающая среда. Система как черный ящик.	1
10	Персональный компьютер как система. Проверочная работа «Объекты и системы»	1
11	Как мы познаем окружающий мир	1
12	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия.	1
13	Определение понятия.	1
14	Информационное моделирование как метод познания.	1
15	Знаковые информационные модели.	1
16	Математические модели.	1
17	Табличные информационные модели.	1
18	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц.	1
19	Графики и диаграммы.	1
20	Создание информационных моделей - диаграмм.	1
21	Многообразие схем и сферы их применения. Проверочная работа по теме «Информационное моделирование»	1
22	Информационные модели на графах.	1
23	Что такое алгоритм	1
24	Исполнители вокруг нас	1
25	Формы записи алгоритмов	1
26	Линейные алгоритмы.	1
27	Алгоритмы с ветвлениями.	1
28	Алгоритмы с повторением.	1

29	Исполнитель Чертежник.	1
30	Использование вспомогательных алгоритмов	1
31	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник. Проверочная работа по теме «Алгоритмы и исполнители»	1
32	Выполнение и защита итогового проекта.	1
33	Выполнение и защита итогового проекта.	1
34	Основные понятия курса	1