

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №1 г.Краснознаменска»

Рассмотрено
руководитель МО учителей
естественно-математических наук
_____/ Казбеева А.Н.
протокол №1
от «24» августа 2023г.

Согласовано
заместители директора по УВР
_____/Закревская Н.Н.
«25» августа 2023г.

Утверждаю
директор школы
_____/Мясникова А.В.
приказ № 185
от «28» сентября 2023г.

Рабочая программа
По информатике и ИКТ
для учащихся 6 класса
на 2023 - 2024 учебный год

составитель программы
Котова Надежда Андреевна
первая квалификационная категория

Данная программа курса «Информатика. 6 класс» разработана на основе ООП ООО МАОУ «СОШ №1 г. Краснознаменска» на 2023-2024 учебный год.

Содержание учебного курса.

1. Отношение объектов и множеств (6ч.)

Разнообразие отношений. Разновидности объектов и их классификация. Компьютерные объекты и их классификация. Разнообразие систем. Персональный компьютер как система. Компьютерный практикум.

2. Знакомство с различными графическими редакторами(7ч.)

ПР. Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора. Компьютерная графика. Графический редактор Paint и Gimp.: интерфейс, инструменты. Создание графических объектов. ПР. Выполнение заданий в среде графического редактора Gimp и Inkscape. Конструирование в среде графического редактора.

3. ТОЧКА РОСТА. Моделирование(10ч.)

Моделирование в среде Blender. Основы обработки изображений. Структура окна программы. Элементы интерфейса. Перемещение и изменение объектов. Режим редактирования. Модели объектов: назначение и разнообразие. Табличные информационные модели. Информационные модели на графах. Решение логических задач с помощью таблиц.

4. ТОЧКА РОСТА. Алгоритмика (9ч)

Линейные алгоритмы. Рисование линий исполнителем Scratch. Линейные алгоритмы и алгоритмы с ветвлением. Исполнитель Scratch. Циклический алгоритм. Копирование фрагментов программы.

5. Создание презентаций(3ч.)

Создание презентации в PowerPoint. Создание движущихся изображений. ПР «Создаём анимацию». Создание презентации с гиперссылками.

Планируемые результаты.

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 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; 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.

Календарно-тематическое планирование

№	Тема урока	Кол-во часов
1	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места.	1
2	Контрольный тест за курс 5 класса.	1
Отношение объектов и их множеств.		
3	Объекты и множества. Компьютерные объекты.	1
4	Отношение объектов и их множеств.	1
5	Отношение между множествами.	1
6	Разновидности объектов и их классификация. Классификация компьютерных объектов.	1
7	Системы объектов. Персональный компьютер как система.	1
8	Компьютерный контрольный практикум. Множества.	1
Знакомство с различными графическими редакторами и их возможностями.		
9	ПР. Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора.	
10	Компьютерная графика. Графический редактор Paint: интерфейс,	1

	инструменты. Создание графических объектов.	
11	Знакомство с графическим редактором Gimp.	1
12	ПР. Выполнение заданий в среде графического редактора Gimp	1
13	Знакомство с графическим редактором Inkscape.	1
14	ПР. Выполнение заданий в среде графического редактора Inkscape.	1
15	ПР, Контрольная работа. Конструирование в среде графического редактора (на выбор учащегося - по уровням).	1
Моделирование.		
16	ТОЧКА РОСТА 3D графика в среде Blender. Основы обработки изображений. Структура окна программы. Элементы интерфейса.	
17	ТОЧКА РОСТА Ориентация в 3D-пространстве Перемещение и изменение объектов.	
18	ТОЧКА РОСТА Основы моделирования. Режим редактирования. Сглаживание. Пропорциональное редактирование. Выдавливание.	
19	ТОЧКА РОСТА Основы моделирования. Кривые и поверхности. Деформация объекта с помощью кривой. Создание поверхности. Среда Blender.	
20	ТОЧКА РОСТА ПР. Тренировочные упражнения. Создание объектов в среде Blender.	
21	ТОЧКА РОСТА Информационное моделирование как метод познания. Модели объектов: назначение и разнообразие. Знаковые информационные модели. Словесные и математические модели.	1
22	ТОЧКА РОСТА Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Типы таблиц	1
23	Вычислительные таблицы. Решение логических задач с помощью таблиц.	1
24	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. Диаграммы и графики.	1
25	Контрольная работа. Моделирование. Создание объекта.	
Типы алгоритмов на примерах исполнителя Scratch.		
26	ТОЧКА РОСТА Линейные алгоритмы. Рисование линий исполнителем Scratch.	1
27	ТОЧКА РОСТА Линейный алгоритм. Рисование линий квадратов и прямоугольников исполнителем Scratch.	1
28	ТОЧКА РОСТА Алгоритм с ветвлением. Исполнитель Scratch	1
29	ТОЧКА РОСТА Цикл. Scratch рисует квадраты, линии.	1
30	ТОЧКА РОСТА Цикл. Scratch рисует несколько линий и фигур. Копирование фрагментов программы.	1
29	ТОЧКА РОСТА Циклический алгоритм. Цикл в цикле.	1
30	ТОЧКА РОСТА Контрольная работа № 3 по теме «Программирование на языке Scratch»	1

31	Создание презентации в PowerPoint. Создание движущихся изображений. ПР «Создаём анимацию»	1
32	Создание презентации с гиперссылками.	
33	ПР «Создание анимации по собственному замыслу».	1
34-35	Итоговое повторение.	2

ЛИТЕРАТУРА

«Информатика» учебник для 6 класса / Л.Л. Босова, А.Ю.Босова.-5-е изд.- М.: Бинوم. Лаборатория знаний, 2021.

«Информатика» рабочая тетрадь для 6 класса./ Л.Л. Босова, А.Ю.Босова – М.: Бинوم. Лаборатория знаний, 2021.

«Информатика» 5-6 классы: методическое пособие/ Л.Л. Босова, А.Ю.Босова. – 2-е изд.,перераб. – М.: Бинум. Лаборатория знаний, 2021.

Сорокина Т.Е. Пропедевтика программирования со Scratch: Слово учителю, сетевое издание ГМЦ

<http://slovo.mosmetod.ru/avtorskie-materialy/item/238-sorokina-t-e-propedevtika-programmirovaniya-so-scratch>

Цифровые образовательные ресурсы сети Интернет: www.lbz.ru , <http://metod-kopilka.ru>, <http://school-collection.edu.ru/catalog/>, <http://uchitel.moy.su/>, <http://www.openclass.ru/>, <http://it-n.ru/>, <http://pedsovet.su/>, <http://www.uchportal.ru/>, <http://zavuch.info/>, <http://window.edu.ru/>, <http://festival.1september.ru/>, <http://klyaksa.net>

Текстовый редактор, растровый и векторный графический редакторы Операционная система ПО для Scratch