

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа №174 им. И.П. Зорина» городского округа Самара

Утверждаю

Директор И.В. Кондрашова

№ 1

«18» августа 2020 г.

М.П.



Проверено

«18» августа 2020 г.

Зам. директора по УВР

Г.В. Артемьева

Программа рассмотрена на заседании

ШМО учителей технологии,

информатики, черчения, ОБЖ

Протокол №1 от «18» августа 2020 г.

Руководитель ШМО

Г.В. Ивонтьева

Рабочая программа

«ИНФОРМАТИКА».

Класс: 5 - 6

Составитель: Т.В. Ивонтьева

Самара

Пояснительная записка

Рабочая программа по информатике для 5-6 классов основной школы составлена на основе ФГОС ООО, ООП ООО МБОУ Школы № 174 г. о. Самара, авторской программы Босовой Л.Л., Босовой А.Ю. «Информатика 5-6 класс» М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018г,

Учебники:

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020г.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020г.

В основной школе информатика изучается с 5 по 9 класс. В учебном плане школы на изучение информатики в 5-6 классах отводится 68 часов, 34 часа в год, 1 час в неделю.

Цели изучения информатики в 5-6 классах следующие:

- развитие общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ;
- целенаправленное формирование таких общеучебных понятий, как «объект», «система», «модель», «алгоритм» ;
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации;
- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся;

Планируемые результаты изучения учебного предмета

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:

5класс

Раздел	Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
Введение в информатику	<ul style="list-style-type: none"> • декодировать и кодировать информацию при заданных правилах кодирования; • оценивать количественные параметры информационных объектов и процессов (объём памяти, необходимый для хранения информации; время передачи информации и др.); • анализировать информационные модели (таблицы, графики, диаграммы, схемы и др.); • строить простые информационные модели объектов и процессов из различных предметных областей с использованием типовых средств (таблиц, графиков, диаграмм, формул и пр.), оценивать адекватность построенной модели объекту-оригиналу и целям моделирования. 	<ul style="list-style-type: none"> • развить представления о современной научной картине мира, об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах • оценивать информационный объём сообщения, записанного символами произвольного алфавита • познакомиться с тем, как информация представляется в компьютере, в том числе с двоичным кодированием текстов, графических изображений, звука; • формировать представление о моделировании как методе научного познания;
Информационные и коммуникационные технологии	<ul style="list-style-type: none"> • называть функции и характеристики основных устройств компьютера; • применять основные правила создания текстовых документов; • использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций. 	<ul style="list-style-type: none"> • систематизировать знания о принципах организации файловой системы, основных возможностях графического интерфейса • представлению о требованиях техники безопасности, гигиены.

6класс

Раздел	Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
Введение в информатику	<ul style="list-style-type: none"> • декодировать и кодировать информацию при заданных правилах кодирования; • выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма) в соответствии с поставленной задачей; • строить простые информационные модели объектов и процессов из различных предметных областей с использованием типовых средств (таблиц, графиков, диаграмм, формул и пр.), закрепить представления о требованиях техники безопасности, гигиены, 	<ul style="list-style-type: none"> • углубленному представлению о современной научной картине мира, об информации как одном из основных понятий современной науки; • формировать представление о моделировании как методе научного познания; о компьютерных моделях и их использовании для исследования объектов окружающего мира; • использованию графов и деревьев при описании реальных объектов и процессов.
Алгоритмы и начала программирования	<ul style="list-style-type: none"> • понимать смысл понятия «алгоритм» и широту сферы его применения; анализировать предлагаемые последовательности команд на предмет наличия у них таких свойств алгоритма как дискретность, детерминированность, понятность, результативность, массовость; • оперировать алгоритмическими конструкциями «следование», «ветвление», «цикл» (подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую той или иной ситуации; переходить от записи алгоритмической конструкции на алгоритмическом языке к блок-схеме и обратно); • понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя» и др.; понимать ограничения, накладываемые средой исполнителя и системой команд, на круг задач, решаемых исполнителем. 	<ul style="list-style-type: none"> • разрабатывать в среде формального исполнителя короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции;
Информационные и коммуникационные технологии	<ul style="list-style-type: none"> • называть функции и характеристики основных устройств компьютера; • описывать виды и состав программного обеспечения современных компьютеров; • оперировать объектами файловой системы; 	<ul style="list-style-type: none"> • систематизировать знания о принципах организации файловой системы, основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;

	<ul style="list-style-type: none"> • применять основные правила создания текстовых документов; • использовать средства автоматизации информационной деятельности при создании текстовых документов; • использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций. • закрепить представления о требованиях техники безопасности, гигиены, 	<ul style="list-style-type: none"> • систематизировать знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; • представлению о требованиях техники безопасности, гигиены.
--	--	---

Содержание учебного предмета «Информатика»

5 класс

Раздел 1. Компьютер.

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.

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

Раздел 2. Информация вокруг нас

Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.

Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.

Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта.

Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат.

Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

Раздел 3. Подготовка текстов на компьютере.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов.

Раздел 4. Компьютерная графика.

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов.

Раздел 5. Создание мультимедийных объектов.

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

6 класс.

Раздел 1. Объекты и системы.

Объекты и их имена.

Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов.

Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов

Раздел 2. Компьютер.

Персональный компьютер как система.

Как мы познаем окружающий мир.

Раздел 3. Компьютерная графика

Создание графических объектов. Устройства ввода графической информации.

Раздел 4. Информационное моделирование

Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели.

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.

Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.

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 5. 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.

Раздел 6. Создание мультимедийных объектов.

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

Тематическое планирование

№ П/П	Наименование разделов	Всего часов	В том числе		
			уроки	Лабораторные, практические, экскурсии и т.д.	Контрольные и проверочные работы
5 класс					
1	Компьютер	5	1	4	
2	Информация вокруг нас	12	10	2	
3	Подготовка текстов на компьютере	8	2	6	
4	Компьютерная графика	4	1	3	
5	Создание мультимедийных объектов. Итоговое повторение.	5	1	3	1
	Итого	34	6	27	1
6 класс					
1	Объекты и системы	8	6	2	
2	Компьютер	2	1	1	
3	Компьютерная графика	2		2	
4	Информационные модели.	9	5	4	
5	Алгоритмика	10	3	7	
6	Создание мультимедийных объектов	2		2	
	Итоговое повторение	1			1
	Итого	34	15	18	1

