





**СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА
С УГЛУБЛЕННЫМ ИЗУЧЕНИЕМ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА ПРИ
ПОСОЛЬСТВЕ РОССИИ В РЕСПУБЛИКЕ КОРЕЯ**

РАССМОТРЕНО: Председатель МО  / Коробейников Д.А. / от "29" августа 2017г.	СОГЛАСОВАНО: Заместитель директора по УВР  / Провоторов С.И. / от "29" августа 2017г.	УТВЕРЖДЕНО: Директор школы  Наконечный Н.В. / Распоряжение № 1 от 31 августа 2017г. 
---	--	--

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по предмету
"Технология"
6 класс
34 часа

Программу составил:
учитель информатики
Коробейников Д.А.
высшая квалификационная категория

2017г., Сеул

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. Общая характеристика программы	4
2. Планируемые результаты освоения учебного предмета	5
3. Содержание учебного предмета	9
4. Тематическое планирование	12
Таблица 1. Учебно-тематический план	12
Таблица 2. Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности	13
Таблица 3. Календарно-тематическое планирование	14
5. Перечень учебно-методического обеспечения по информатике для 6 класса	16

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

Рабочая программа по информатике для 6 класса составлена в соответствии с положениями Федерального государственного стандарта основного общего образования, на основе примерной программы основного общего образования по информатике, примерного базисного учебного плана, федерального перечня учебников, рекомендованных или допущенных к использованию в образовательном процессе в образовательных учреждениях.

Основу рабочей программы составляют методические рекомендации авторской программы по информатике для 5-6 классов [1] Л.Л. Босовой и А.Ю. Босовой.

Программа ориентирована на использование учебника [2] и рабочей тетради [3] авторов Л.Л. Босовой, А.Ю. Босовой.

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ 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, 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;
- 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 перекодировывать 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 гипермедиа сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты включают: 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 основного 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, таких как информация, алгоритм, модель, и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составлять и записывать 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.

3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Структура содержания общеобразовательного предмета (курса) информатики в 5-6 классах основной школы может быть определена следующими укрупненными тематическими блоками (разделами):

Раздел 1. Информация вокруг нас.

Раздел 2. Информационные технологии.

Раздел 3. Информационное моделирование.

Раздел 4. Алгоритмика.

Рабочая программа 6 класса включает в себя следующие укрупненные разделы:

Раздел 2. Информационные технологии.

Раздел 3. Информационное моделирование.

Раздел 4. Алгоритмика.

Раздел 2. Информационные технологии

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.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приемы 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.

Раздел 3. 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 многомерных данных.

Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

Раздел 4. 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 Чертежник, Водолей и др.

4. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Тематическое планирование рабочей программы основывается на авторской учебной программе по информатике для 5-6 классов Л.Л.Босовой, А.Ю.Босовой

Таблица 1. Учебно-тематический план

№	Название темы	Количество часов (авторская программа 5-6 класс)			Количество часов (рабочая программа 6 класс)		
		общее	теория	практика	общее	теория	практика
1	Информация вокруг нас	12	10	2			
2	Компьютер	7	2	5	3		3
3	Подготовка текстов на компьютере	8	2	6			
4	Компьютерная графика	6	1	5			
5	Создание мультимедийных объектов	7	1	6	3		3
6	Объекты и системы	8	6	2	8	6	2
7	Информационные модели	10	5	5	11	6	5
8	Алгоритмика	10	3	7	9	3	6
9	Резерв	2	0	2	1		1
Итого:		70	30	40	35	15	20

Таблица 2. Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности

<p>Тема 1. Объекты и системы (8 часов)</p>	<p>Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов. Система и окружающая среда. Персональный компьютер как система. Файловая система. Операционная система</p>	<p>Аналитическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> • анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки — свойства, действия, поведение, состояния; • выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами; • осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации; • приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем. <p>Практическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> • изменять свойства рабочего стола: тему, фоновый рисунок, заставку; • изменять свойства панели задач; • узнавать свойства компьютерных объектов (устройств, папок, файлов) и возможных действий с ними; • упорядочивать информацию в личной папке
<p>Тема 2. Информационные модели (11 часов) Компьютер (3 часа) Создание мультимедийных объектов (1 час)</p>	<p>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.</p>	<p>Аналитическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> • различать натурные и информационные модели, изучаемые в школе, встречающиеся в жизни; • приводить примеры использования таблиц, диаграмм, схем, графов и т. д. при описании объектов окружающего мира. <p>Практическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> • создавать словесные модели (описания); • создавать многоуровневые списки; • создавать табличные модели; • создавать простые вычислительные таблицы, вносить в них информацию и проводить несложные вычисления; • создавать диаграммы и графики; • создавать схемы, графы, деревья; • создавать графические модели
<p>Тема 3. Алгоритмика (9 часов) Создание мультимедийных объектов (2 часа)</p>	<p>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 Чертежник, Водолей и др.</p>	<p>Аналитическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> • приводить примеры формальных и неформальных исполнителей; • придумывать задачи по управлению учебными исполнителями; • выделять примеры ситуаций, которые могут быть описаны с помощью линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и циклами. <p>Практическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> • составлять линейные алгоритмы по управлению учебным исполнителем; • составлять вспомогательные алгоритмы для управления учебными исполнителями; • составлять циклические алгоритмы по управлению учебным исполнителем

Таблица 3. Календарно-тематическое планирование

Дата	№ урока	№ урока в разделе	Тема урока	Кол-во часов	Домашняя работа
Раздел 1. Объекты и системы				8	
	1	1	Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира.	1	§1 стр.5-12, РТ №1,2,5,6,7,11 доп.13
	2	2	Компьютерные объекты. Файлы и папки. Размер файла.	1	§2 стр.12-19, РТ №17,24 доп.27
	3	3	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами	1	§3 стр.19-23, РТ №36-38 доп.39
	4	4	Отношение "входит в состав"	1	§3 стр.23-28 задания 7-8, РТ №40(6),43,45 доп.47
	5	5	Разновидность объекта и их классификация	1	§4 стр.28-30 зад.1-6, РТ №51(6), 53,56
	6	6	Классификация компьютерных объектов	1	§4 стр.30-33, РТ №57,58
	7	7	Системы объектов. Состав и структура системы. "Черный ящик"	1	§5 стр.33-38, РТ №60,61,62,65(д-о)
	8	8	Контрольная работа №1 «Объекты и системы»		
Раздел 2. Информационные модели				15	
	9	1	Персональный компьютер как система	1	§6 стр.39-41, РТ №69,70,72 доп.74
	10	2	Как мы познаем окружающий мир	1	§7 стр.42-46, РТ №75,76,79,82 доп.82,85
	11	3	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия.	1	§8 стр.47-49, зад.№9-10, РТ №86,89,91
	12	4	Определение понятия	1	§8 стр.49-52, РТ №93,96,97 доп.99
	13	5	Информационное моделирование как метод познания	1	§9 стр.52-59, №102,105,106,108,110 доп.112
	14	6	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания	1	§10 стр.59-62 №113, 114, 115,116,117, доп.119
	15	7	Математические модели. Многоуровневые списки.	1	§10 стр.62-66, №120,121, доп.122
	16	8	Контрольная работа №2 «Информационные модели»	1	
	17	9	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц.	1	§11 стр.66-71, №123,124,125,126, доп.132

	18	10	Вычислительные таблицы. Решение логических задач с помощью таблиц.	1	§11 стр.71-74, №130, доп.133
	19	11	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений.	1	§12 стр.79-89, №136,137,138
	20	12	Создание информационных моделей - диаграмм	1	§12 стр.79-89, КП№14, РТ№139
	21	13	Многообразие схем и сферы их применения	1	§13 стр.89-91, вопросы 1-3, №141,143
	22	14	Информационные модели на графах. Решение задач.	1	§13 (2,3) стр.91-100, №147,150,152,156
	23	15	Контрольная работа №3 «Информационные модели.»	1	
Раздел 2. Алгоритмика				11	
	24	1	Что такое алгоритм	1	§14 стр.100-103, №161,165
	25	2	Исполнители вокруг нас.	1	§15 стр.103-108, контр.вопросы, №169,170,172 доп.178
	26	3	Формы записи алгоритмов	1	§16 стр.108-111, контр.вопросы, №179,180,182
	27	4	Линейные алгоритмы. Создание презентации "Часы"	1	§17 (п.1) стр.111-118, №185(б,в),188
	28	5	Алгоритмы с ветвлениями. Создание презентации "Времена года"	1	§17 (п.2), №196,198,199 доп.189
	29	6	Алгоритмы с повторениями. Создание презентации "Скакалочка"	1	§17 (п.3), №203,205 доп.204
	30	7	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником.	1	§18 (п.1-2), №210,211,215
	31	8	Использование вспомогательных алгоритмов	1	§18 (п.3), №216
	32	9	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник	1	§18 (п.4), №216
	33	10	Контрольная работа №4 "Алгоритмика"	1	
	34	11	Обобщение и систематизация изученного по теме "Алгоритмика"	1	
ВСЕГО				34	

5. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПО ИНФОРМАТИКЕ ДЛЯ 7 КЛАССА

- 1) Босова Л.Л., Босова А. Ю. Информатика: методическое пособие для 5-6 классов — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017.
- 2) Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика: учебник для 6 класса. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016.
- 3) Босова Л.Л ., Босова А. Ю. Информатика: рабочая тетрадь для 7 класса Ч.1, Ч.2. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016.
- 4) Материалы авторской мастерской Босовой Л. Л. (methodist.Lbz.ru/authors/informatika/3/).

