

**ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЯ ОБЩЕГО И ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЛИЦЕЙ-ИНТЕРНАТ «ПОДМОСКОВНЫЙ»**



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
по предмету «ИНФОРМАТИКА»  
6 класс (1 группа)  
основное общее образование  
(ФГОС ООО)

Составитель:  
Недвиг Сергей  
Иванович,  
учитель  
информатики  
лицей-интерната  
«Подмосковный»

2019-2020 учебный год

## Аннотация к рабочей программе

Рабочая программа «Информатика и ИКТ» для учащихся 6 классов разработана на основе авторской программы Л.Л. Босовой «Информатика и ИКТ для 5-6 классов», БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016 г.

Рабочая программа реализуется через учебно-методический комплект:

- 1) Информатика: учебник для 6 класса (ФГОС),/ Л.Л Босова, А.Ю. Босова. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2017.
- 2) Информатика: рабочая тетрадь для 6 класса (ФГОС),/ Л.Л Босова, А.Ю. Босова. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2017.

Согласно учебному плану учреждения на реализацию этой программы отводится 1 час в неделю, 34 часа в год.

### Раздел 1. Планируемые предметные результаты освоения учебного предмета

#### Обучающийся научится:

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятий «информация», «информационный объект»;
- приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры древних и современных информационных носителей;
- классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды;
- определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию.
- сформировать представление об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
- сформировать представление о способах кодирования информации;
- преобразовывать информацию по заданным правилам и путём рассуждений;
- научиться решать логические задачи на установление взаимного соответствия с использованием таблиц;
- приводить примеры единичных и общих понятий, отношений между понятиями;
- для объектов окружающей действительности указывать их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;
- называть 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;
- определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;
- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;
- создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- выполнять арифметические вычисления с помощью программы Калькулятор;

- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
- выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
- использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;
- создавать и форматировать списки;
- создавать, форматировать и заполнять данными таблицы;
- создавать круговые и столбиковые диаграммы;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;
- создавать объёмные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки;
- осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;
- оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;
- видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;
- научиться создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами;
- научиться создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора;
- научиться работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения);
- научиться сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет материалы;
- расширить представления об этических нормах работы с информационными объектами.
- понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»;
- различать натурные и информационные модели, приводить их примеры;
- «читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни;

Обучающийся получит возможность:

- 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;
- 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 табличных моделей, схем, графов, деревьев;
- выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей.

### **Метапредметные результаты:**

#### **Регулятивные УУД**

Обучающийся научится:

- принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, искать и находить средства их достижения;
- определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- рефлексии;
- планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- воспринимать и понимать причины успеха/неуспеха в учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

Обучающийся получит возможность научиться:

- ставить новые учебные задачи под руководством учителя;
- находить несколько способов действий при решении учебной задачи, оценивать их и выбирать наиболее рациональный.

#### **Познавательные УУД**

Обучающийся научится:

- использовать знаково-символические средства представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- представлять информацию в знаково-символической или графической форме: самостоятельно выстраивать модели математических понятий, отношений, взаимосвязей и взаимозависимостей изучаемых объектов и процессов, схемы решения учебных и практических задач;
- выделять существенные характеристики объекта с целью выявления общих признаков для объектов рассматриваемого вида;
- владеть логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений;
- владеть базовыми предметными понятиями и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- работать в материальной и информационной среде основного общего образования в соответствии с содержанием учебного предмета «Информатика»;
- использовать способы решения проблем творческого и поискового характера;
- владеть навыками смыслового чтения текстов в соответствии с поставленными целями и задачами;
- осуществлять поиск и выделять необходимую информацию для выполнения учебных и поисково-творческих заданий;
- применять метод информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств;
- читать информацию, представленную в знаково-символической или графической форме;
- использовать различные способы поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи информации в соответствии с

коммуникативными и познавательными задачами учебного предмета «Информатика»;

- представлять информацию в виде таблицы, столбчатой диаграммы, видео- и графических изображений;
- готовить своё выступление и выступать с аудио- и видеосопровождением.

Обучающийся получит возможность научиться:

- понимать универсальность способов познания закономерностей окружающего мира, выстраивать и преобразовывать модели его отдельных процессов и явлений;
- выполнять логические операции: сравнение, выявление закономерностей, классификацию по самостоятельно найденным основаниям — и делать на этой основе выводы;
- устанавливать причинно-следственные связи между объектами и явлениями, проводить аналогии, делать обобщения;
- осуществлять расширенный поиск информации в различных источниках;
- составлять, записывать и выполнять инструкции, план поиска информации;
- распознавать одну и ту же информацию, представленную в разной форме (таблицы и диаграммы);
- планировать несложные исследования, собирать и представлять полученную информацию с помощью таблиц и диаграмм;
- интерпретировать информацию, полученную при проведении исследований (объяснять, сравнивать и обобщать данные, делать выводы и прогнозы).

### **Коммуникативные УУД**

Обучающийся научится:

- выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- управлять поведением партнера — контроль, коррекция, оценка действий партнера;
- признавать возможность существования различных точек зрения, согласовывать свою точку зрения с позицией участников, работающих в группе, в паре, корректно и аргументировано, отстаивать свою позицию;
- принимать участие в работе в паре, в группе, использовать речевые средства и средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач, в ходе решения учебных задач, проектной деятельности;
- принимать участие в определении общей цели и путей её достижения; уметь договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; · навыкам сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества.

Обучающийся получит возможность научиться:

- обмениваться информацией с помощью средства информационных и коммуникационных технологий;
- обосновывать свою позицию и соотносить её с позицией одноклассников.

### **Личностные результаты:**

У обучающегося будут сформированы:

- 
- навыки в проведении самоконтроля и самооценки результатов своей учебной деятельности;
  - основы мотивации учебной деятельности и личностного смысла изучения информатики, интерес, переходящий в потребность к расширению знаний, к применению поисковых и творческих подходов к выполнению заданий и пр., предложенных в учебнике или учителем;
  - положительное отношение к урокам информатики, к учебе, к школе;
  - понимание значения знаний в собственной жизни;
  - понимание значения информатики в жизни и деятельности человека;
  - восприятие критериев оценки учебной деятельности и понимание оценок учителя успешности учебной деятельности;
  - умение самостоятельно выполнять определенные учителем виды работ (деятельности), понимая личную ответственность за результат;
  - знать и применять правила общения, осваивать навыки сотрудничества в учебной деятельности;
  - начальные представления об основах гражданской идентичности (через систему определенных заданий и упражнений); · уважение и принятие семейных ценностей, понимания необходимости бережного отношения к природе, к своему здоровью и здоровью других людей.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- представлений об универсальности способов познания окружающего мира;
- понимания важности информационных методов при изучении других школьных дисциплин;
- навыков проведения самоконтроля и адекватной самооценки результатов своей учебной деятельности;
- интереса к изучению учебного предмета информатика: количественных и пространственных отношений, зависимостей между объектами, процессами и явлениями окружающего мира и способами их описания в информатике.

## Раздел 2. Содержание учебного предмета

### Раздел 1. 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 2. Информационные технологии

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.

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.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

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.

### **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 (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.

### **Раздел 3. Тематическое планирование**

<b>№ п/п</b>	<b>Раздел</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Количество контрольных работ</b>
1	Информация вокруг нас	5	-
2			
3	Информационные технологии	8	-
4			
5			
6	Информационное моделирование	9	1
7			
8	Элементы алгоритмизации	12	1
		<b>34</b>	<b>2</b>

## Календарно-тематическое планирование

Предмет: информатика

Класс: 6А

Учитель: Недвига С.И.

№ п/п	Тема	Дата проведения		Примечания
		План	Факт	
1.	Техника безопасности и организация рабочего места.			
2.	Объекты окружающего мира.			
3.	Файлы и папки.			
4.	Разнообразие отношений объектов и их множеств.			
5.	Отношение «входит в состав».			
6.	Разновидности объекта и их классификация.			
7.	Классификация компьютерных объектов.			
8.	Системы объектов.			
9.	Система и окружающая среда.			
10.	Персональный компьютер как система.			
11.	Способы познания окружающего мира.			
12.	Понятие как форма мышления.			
13.	Определение понятия			
14.	Информационное моделирование как метод познания.			
15.	Знаковые информационные модели.			

№ п/п	Тема	Дата проведения		Примечания
		План	Факт	
16.	Математические модели.			
17.	Табличные информационные модели.			
18.	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц.			
19.	Графики и диаграммы.			
20.	Создание информационных моделей – диаграмм.			
21.	Многообразие схем и сферы их применения. Информационные модели на графах.			
22.	Контрольная работа №1 по теме: «Информационное моделирование»			
23.	Что такое алгоритм.			
24.	Исполнители вокруг нас.			
25.	Формы записи алгоритмов.			
26.	Линейные алгоритмы.			
27.	Алгоритмы с ветвлениями.			
28.	Алгоритмы с повторениями.			
29.	Исполнитель Чертежник			
30.	Использование вспомогательных алгоритмов			
31.	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник.			
32.	Алгоритмика			
33.	Контрольная работа №2 по теме: «Алгоритмика»			
34.	Итоговое обобщение			

### Календарно-тематическое планирование

Предмет: информатика

Класс: 6Б

Учитель: Недвига С.И.

№ п/п	Тема	Дата проведения		Примечания
		План	Факт	
35.	Техника безопасности и организация рабочего места.			
36	Объекты окружающего мира.			
37	Файлы и папки.			
38	Разнообразие отношений объектов и их множеств.			
39	Отношение «входит в состав».			
40	Разновидности объекта и их классификация.			
41	Классификация компьютерных объектов.			
42	Системы объектов.			
43	Система и окружающая среда.			
44	Персональный компьютер как система.			
45	Способы познания окружающего мира.			
46	Понятие как форма мышления.			

№ п/п	Тема	Дата проведения		Примечания
		План	Факт	
47	Определение понятия			
48	Информационное моделирование как метод познания.			
49	Знаковые информационные модели.			
50	Математические модели.			
51	Табличные информационные модели.			
52	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц.			
53	Графики и диаграммы.			
54	Создание информационных моделей – диаграмм.			
55	Многообразие схем и сферы их применения. Информационные модели на графах.			
56	Контрольная работа №1 по теме: «Информационное моделирование»			
57	Что такое алгоритм.			
58	Исполнители вокруг нас.			
59	Формы записи алгоритмов.			
60	Линейные алгоритмы.			

№ п/п	Тема	Дата проведения		Примечания
		План	Факт	
61	Алгоритмы с ветвлениями.			
62	Алгоритмы с повторениями.			
63	Исполнитель Чертежник			
64	Использование вспомогательных алгоритмов			
65	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник.			
66	Алгоритмика			
67	Контрольная работа №2 по теме: «Алгоритмика»			
68	Итоговое обобщение			

---

**СОГЛАСОВАНО**  
Протокол заседания  
методического объединения учителей  
от 29.08.2019г. № 01

**СОГЛАСОВАНО**  
Зам. директора по УВР  
О.А. Артамонова  
30.08.2019г.