

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Комитет образования и науки Волгоградской области**

**отдел образования Клетского муниципального района**

**Волгоградской области**

**МКОУ "Распопинская СШ"**

**РАССМОТРЕНО**

на заседании МО учителей-  
предметников

*Земцова* Е.С.Земцова

Протокол №1 от «31» августа 2023 г.

**СОГЛАСОВАНО**

и.о.заместителя директора по УВР

*Кардаильская* С.К.Кардаильская

от «31» августа 2023 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор  
МКОУ "Распопинская СШ"

*Чапליева* С.В.Чапליева

Приказ № *270*  
от «1» сентября 2023 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного предмета «Информатика. Базовый уровень»**

для обучающихся 6 классов

Земцова Е.С., учитель

**ст-ца Распопинская, 2023**

## Пояснительная записка

Количество часов: 1 в неделю (34 часа)

Уровень: базовый

Срок реализации программы: 1 год (2023-2024 учебный год)

Программа разработана на основе примерной рабочей программы по информатике для 6 классов. Авторы: Босова Л.Л., Босова А.Ю. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017.

Количество часов в неделю – 1

Количество практических работ – 17

Количество контрольных работ - 2

Программа по информатике для основной школы составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО); требованиями к результатам освоения основной образовательной программы (личностным, метапредметным, предметным); основными подходами к развитию и формированию универсальных учебных действий (УУД) для основного общего образования. В программе соблюдается преемственность с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, межпредметные связи.

Программа является ключевым компонентом учебно-методического комплекта по информатике для основной школы (авторы Л. Л. Босова, А. Ю. Босова; издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»).

**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;

## **Раздел 1. Объекты и системы**

Выпускник научится:

- 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.
- создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы, определять их размер;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
- создавать круговые и столбиковые диаграммы;
- использовать основные приемы создания презентаций в редакторах презентаций;
- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.

Выпускник получит возможность:

- научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;
- расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- научиться создавать объемные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки;
- научиться видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;
- 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;
- расширить представления об этических нормах работы с информационными объектами.

## **Раздел 2. Информационное моделирование**

Выпускник научится:

- 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;
- перекодировывать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации;
- строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей.

Выпускник получит возможность:

- сформировать начальные представления о назначении и области применения моделей; о моделировании как методе научного познания;
- научиться приводить примеры образных, знаковых и смешанных информационных моделей;
- познакомиться с правилами построения табличных моделей, схем, графов, деревьев;
- научиться выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей.

### **Раздел 3. Алгоритмика**

Выпускник научится:

- понимать смысл понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов;
- понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»; приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;
- осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем;
- понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»;
- подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации;
- исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд;

Выпускник получит возможность:

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

### **Личностные результаты**

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами предмета.

#### ***1. Гражданско-патриотическое воспитание:***

- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.
- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества.

#### ***2. Духовно–нравственное воспитание:***

- ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора; готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков; активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет.

### **3. Эстетическое воспитание:**

- Эстетическое отношение к миру, готовность к эстетическому обустройству собственного быта.

### **4. Физическое воспитание (формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия)**

- осознание ценности жизни; ответственное отношение к своему здоровью; установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ).

### **5. Трудовое воспитание:**

- интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно–технического прогресса; осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей.

### **6. Экологическое воспитание:**

- осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

### **7. Познавательное:**

- сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира; интерес к обучению и познанию; любознательность; готовность и способность к самообразованию, исследовательской деятельности, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем; сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности

## **Перечень учебно-методического обеспечения по информатике для 6 классов**

1. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. Программа для основной школы : 5–6 классы. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017.
2. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
3. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. 5–6 классы : методическое пособие. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017.
4. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6 класс».
5. Материалы авторской мастерской Л. Л. Босовой ([methodist.lbz.ru/](http://methodist.lbz.ru/)).

**Содержание учебного предмета информатика с указанием форм организации учебных занятий,  
основных видов учебной деятельности**

Темы, раскрывающие основное содержание программы, и число часов, отводимых на каждую тему	Основное содержание по темам	Характеристика деятельности ученика
<p><b>Тема 1. Объекты и системы (13 часов)</b></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. Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;</li> <li>• выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами;</li> <li>• осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации;</li> <li>• приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• изменять свойства рабочего стола: тему, фоновый рисунок, заставку;</li> <li>• изменять свойства панели задач;</li> <li>• узнавать свойства компьютерных объектов (устройств, папок, файлов) и возможных действий с ними;</li> <li>• упорядочивать информацию в личной папке</li> </ul>
<p><b>Тема 2. Информационные модели (11 часов)</b></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 многогранных данных.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• различать натурные и информационные модели, изучаемые в школе, встречающиеся в жизни;</li> <li>• приводить примеры использования таблиц, диаграмм, схем, графов и т. д. при описании объектов окружающего мира.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• создавать словесные модели (описания);</li> <li>• создавать многоуровневые списки;</li> <li>• создавать табличные модели;</li> <li>• создавать простые вычислительные таблицы, вносить в них</li> </ul>

	Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья	информацию и проводить несложные вычисления; • создавать диаграммы и графики; • создавать схемы, графы, деревья; графические модели
<b>Тема 3. Алгоритмика (10 часов)</b>	<p>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.</p> <p>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.).</p> <p>Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертежник, Водолей и др.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;</li> <li>• придумывать задачи по управлению учебными исполнителями;</li> <li>• выделять примеры ситуаций, которые могут быть описаны с помощью линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и циклами.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• составлять линейные алгоритмы по управлению учебным исполнителем;</li> <li>• составлять вспомогательные алгоритмы для управления учебными исполнителями;</li> <li>• составлять циклические алгоритмы по управлению учебным исполнителем</li> </ul>

### Календарно-тематическое планирование для 6 класса

№ урока	Тема урока	Домашнее задание	Основные направления воспитательной деятельности	Примечание
1.	Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	Введение, § 1, с.3-10	4,7	
2.	Объекты операционной системы. Практическая работа 1 «Работаем с основными объектами операционной системы»	§ 2 (3), с.16-17 №9 с.18, №	1,5,7	
3.	Входная контрольная работа	Повт. § 1, 2	7	
4.	Файлы и папки. Практическая работа 2 «Работаем с объектами файловой системы»	§ 2 (1,2), с.12-15, 17, №11,12 с.18	5,7	
5.	Разнообразие отношений объектов и множеств. Практическая работа 3 «Повторяем возможности графического редактора»	§ 3, с. 19-25, №2, 9 с.27	3,5,7	
6.	Разновидности объектов и их классификация	§ 4 (1, 2), с.28-30, №6 с.32	5,7	

7.	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа 4 «Повторяем возможности текстового процессора»	§ 4 (1, 2, 3), с.28-31, №2,3 с.31-32	1,5,7	
8.	Системы объектов. Состав и структура системы. Практическая работа 5 «Графические возможности текстового процессора» (задания 1–3)	§ 5 (1, 2), с.33-36	5,7	
9.	Система и окружающая среда. Практическая работа 5 «Графические возможности текстового процессора» (задания 4–5)	§ 5 (3, 4), с.36-38, №9 с.38	5,6,7	
10.	Персональный компьютер как система. Практическая работа 5 «Графические возможности текстового процессора» (задание 6)	§ 6, с. 39-41, №6 с.41	4,5	
11.	Способы познания окружающего мира. Практическая работа 6 «Создаем компьютерные документы»	§ 7, с.42-45, №9 с.46	2,5	
12.	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Практическая работа 7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)	§ 8 (1, 2), с.47-49, № 5,6, 7 с.50,51	4,5,7	
13.	Определение понятия. Практическая работа 7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3)	§ 8 (3), с.49-50, №10,11 с.51	5,7	
14.	Информационное моделирование как метод познания. Практическая работа 8 «Создаем графические модели»	§ 9, с.52-57, №4,5 с.57	2,5,7	
15.	Знаковые информационные модели. Практическая работа 9 «Создаем словесные модели»	§ 10(1, 2, 3), с.59-62, №2, 3 с.64	2,5	
16.	Математические модели. Практическая работа 10 «Создаем многоуровневые списки»	§ 10 (4), с.62-64, №5 с.65	5,7	
17.	Табличные информационные модели. Практическая работа 11 «Создаем табличные модели»	§ 11(1, 2, 3), с.66-73, №3,4 с.77	5,6,7	
18.	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Практическая работа 12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»	§ 11 (4, 5), с.74-77, №10 с.77, №14 с.78	5,7	
19.	Графики и диаграммы. Практическая работа 13 «Создаем информационные модели — диаграммы и графики» (задания 1–4)	§ 12, с.79-85	5,7	
20.	Создание информационных моделей — диаграмм. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	Повт.§ 12, №3,4 с.87	5,6,7	
21.	Многообразие схем и сферы их применения. Практическая работа 14	§ 13 (1), с.89-91, №1 с.99	4,5	



	«Создаем информационные модели — схемы, графы, деревья» (задания 1, 2, 3)			
22.	Информационные модели на графах. Практическая работа 14 «Создаем информационные модели — схемы, графы, деревья» (задания 4 и 6)	§ 13 (2, 3), с.91-99, №5 с.99	4,5	
23.	Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переpravы»	§ 14, с.100-102, № 3,5 с.102	2,7	
24.	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик	§ 15, с.103-106, № 4,5 с.107	5,7	
25.	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	§ 16, с.108-110, №4,5 с.110	7	
26.	Линейные алгоритмы. Практическая работа 15 «Создаем линейную презентацию»	§ 17 (1), с.111-112, №2 с.115	5,7	
27.	Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа 16 «Создаем презентацию с гиперссылками»	§ 17 (2), с.112-114, №4 с.116	5,7	
28.	Алгоритмы с повторениями. Практическая работа 17 «Создаем циклическую презентацию»	§ 17 (3), с.114-115, №8, 11 с.116-117	5,6,7	
29.	Исполнитель Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертежник	§ 18 (1, 2), с.118-123, №5 с.128	5	
30.	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертежник	§ 18 (3), с.123-125, №9(3,4) с.129	5	
31.	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертежник	§ 18 (4), с.125-127, №10 с.129	5,7	
32.	Годовая контрольная работа за курс 6 класса	Повт. §15-18	7	
33.	Выполнение и защита итогового проекта	Повт. §3-6	2,5	
34.	Выполнение и защита итогового проекта	Повт. §9-11	2,5	