

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Иркутской области

Комитет по образованию Усольского муниципального района

МБОУ "Белая СОШ "

<p>«Согласовано» Руководитель ШМО ___ Королева И.А. Протокол № 1 от <u>24.08.2023</u></p>	<p>«Согласовано» Заместитель директора по УВР МБОУ «Белая СОШ» ___ Черных Т.О. <u>25.08.2023</u></p>	<p>«Утверждаю» Директор МБОУ «Белая СОШ» ___ Ченских А.В. Приказ № <u>131</u> от <u>25.08.2023</u></p>
--	---	---

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА (авторская)

учебного курса «Информатика»

для обучающихся 6 классов

учителя 1 квалификационной категории

Королевой Ирины Анатольевны

2023 – 2024 учебный год

Программа разработана на основе требований к результатам освоения ООП ООО с учётом программ, включённых в её структуру.

1. Планируемые результаты освоения учебного предмета:

✓ Предметные

- ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки (каталога), путь к файлу или папке (каталогу);
- работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и папки (каталоги), выполнять поиск файлов;
- защищать информацию, в том числе персональные данные, от вредоносного программного обеспечения с использованием встроенных в операционную систему или распространяемых отдельно средств защиты;
- пояснять на примерах смысл понятий «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;
- иметь представление об основных единицах измерения информационного объёма данных;
- сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;
- разбивать задачи на подзадачи;
- составлять программы для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами;
- объяснять различие между растровой и векторной графикой;
- создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;
- создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы;
- создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации

✓ Личностные результаты:

1. Патриотическое воспитание:

ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; 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. Гражданское воспитание:

представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде; ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции

нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков

4. Ценности научного познания:

наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию; овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия; наличие базовых 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.

5. Формирование культуры здоровья:

установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.

6. Трудовое воспитание:

интерес к практическому изучению профессий в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанных на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса.

7. Экологическое воспитание:

наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

8. Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе в виртуальном пространстве.

✓ **Метапредметные результаты**

Регулятивные УУД:

- 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;

Коммуникативные УУД:

- 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).

Познавательные УУД:

- 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.

Содержание тем учебного курса

Объекты окружающего мира, компьютер.

Объекты и множества. Объекты изучения в информатике. Признаки объектов. Файлы и папки. Размер файла. Объекты операционной системы. Разнообразие отношений. Состав и структура системы. Система и окружающая среда. Система как «черный ящик». Персональный компьютер как система.

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 многорядных данных. Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

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.

Тематическое планирование

№ урока	Наименование разделов и тем	Количество часов
	Объекты окружающего мира, компьютер.	9
1	Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира.	1
2	Компьютерные объекты. Файлы и папки.	1
3	Входная контрольная работа.	1
4	Отношения объектов и их множеств. Разнообразие отношений. Отношения между множествами	1
5	Отношение «входит в состав».	1
6	Разновидности объектов и их классификация. Тест.	1
7	Системы объектов. Разнообразие систем. Состав и структура системы.	1
8	Система и окружающая среда. Система как «черный ящик».	1
9	Зачет по теме «Объекты окружающего мира».	1
	Информационное моделирование	12
10	Персональный компьютер как система. Как мы познаем окружающий мир.	1
11	Понятие как форма мышления. Тест.	1
12	Информационное моделирование.	1
13	Словесные описания. Научные описания.	1
14	Художественные описания. Математические модели.	1
15	Правила оформления таблицы. Таблица типа ОС и ООО. Тест.	1
16	Вычислительные таблицы. Решение логических задач.	1
17	Зачем нужны графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин.	1
18	Наглядное представление соотношения величин.	1
19	Схемы. Многообразие схем. Информационные модели на графах. Тест.	1

20	Использование деревьев при решении задач.	1
21	Зачет по теме: «Графики и диаграммы»	1
	Алгоритмика	14
22	Что такое алгоритм. Исполнители вокруг нас.	1
23	Типы алгоритмов. Линейный алгоритм. Тест.	1
24	Типы алгоритмов Алгоритм с ветвлением.	1
25	Типы алгоритмов. Алгоритм с повторением.	
26	Типы алгоритмов. Алгоритм с повторением.	1
27	Решение задач по теме: «Алгоритмы».	1
28	Знакомство с Чертежником.	1
29	Пример алгоритма управления Чертежником.	1
30	Цикл ПОВТОРИТЬ п РАЗ.	1
31	Цикл ПОВТОРИТЬ п РАЗ.	1
32	Цикл ПОВТОРИТЬ п РАЗ	1
33	Цикл ПОВТОРИТЬ п РАЗ. Тест.	1
34	Зачет по теме: «Исполнитель Чертежник».	1
35	Повторение по теме «Алгоритмы»	1
	Итого:	35