

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Комитет образования, науки и молодежной политики Волгоградской области  
Администрация городского округа город Урюпинск Волгоградской области  
МАОУ «СШ №7»

РАССМОТРЕНО

на заседании  
методического  
объединения учителей  
естественно-  
математического цикла  
Руководитель МО



Зубкова Е.И.

Протокол № 1  
от «29» 08 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по  
учебно-воспитательной  
работе



Бойко О.И.

Протокол № 1  
от «30» 08 2023 г

УТВЕРЖДЕНО

Директор МАОУ «СШ №7»

Приказ №183

от «30» 08 2023г

  
Новикова Н.В.



## Рабочая программа

учебного предмета «Информатика. Базовый уровень»

для обучающихся 6 класса

Учитель информатики  
Фатеева Анна Владимировна

Урюпинск 2023

## Пояснительная записка

Рабочая программа по информатике для 6 класса (базовый уровень) разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования, Примерной основной образовательной программой по информатике, с учетом авторской программы («Программы для основной школы: 5-6 классы. 7-9 классы

- Босова Л.Л., Босова А.Ю., БИНОМ, 2015г.»)

Для реализации данной рабочей программы согласно приказу Минпросвещения России от 20.05.2020г. № 254 «Об утверждении федерального перечня учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования» используется следующий УМК:

Учебник: Информатика: учебник для 6 класса / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019

В соответствии с учебным планом Муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Средняя школа № 7» городского округа город Урюпинск Волгоградской области на учебный предмет «Информатика» в 6 классе отводится 34 часа (из расчёта 1 час в неделю). Из них – 2 часа на проведение контрольных работ, 16 часов – для проведения практических работ.

Рабочая программа включает в себя:

- пояснительную записку;
- планируемые результаты освоения учебного предмета «Информатика»;
- содержание учебного предмета «Информатика»;
- календарно-тематическое планирование;
- лист корректировки рабочей программы.

# Планируемые результаты освоения учебного предмета

## «Информатика»

Изучение информатики в основной школе направлено на достижение следующих результатов образования:

### **1. В направлении личностного развития:**

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование представления об информации как важнейшем стратегическом ресурсе государства;
- понимание роли информационных процессов в современном обществе;
- овладение первичными навыками анализа и оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых норм;
- формирование важности личной ответственности за качество информационной среды;
- умение организации информационно-образовательного пространства с учетом гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

### **2. В метапредметном направлении:**

- умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умения создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;

- 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;

- овладение умениями планировать пути достижения целей, соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности;

- определение способов действий в рамках предложенных условий, корректирование своих действий в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивание правильности выполнения учебной задачи;

- овладение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- овладение 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.

### ***3. В предметном направлении:***

- овладение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умения преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; читать таблицы, графики, диаграммы, схемы и т. д.; самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; выбирать форму представления информации в зависимости от поставленной задачи; проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;

- освоение знаний, составляющих основу научных представлений об информации, информационных процессах, системах, технологиях и моделях;

- овладение умениями работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты;

- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;

- воспитание ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; избирательного отношения к полученной информации;
- выработка навыков применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.
- умение использовать *термины информация, сообщение, данные, кодирование, алгоритм, программа*; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умения описывать размер двоичных текстов, используя термины *бит, байт* и производные от них; использовать термины, описывающие скорость передачи данных; записывать в двоичной системе целые числа от 0 до 256;
- умения кодировать и декодировать тексты при известной кодовой таблице;
- умения составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями и записывать их на выбранном алгоритмическом языке (языке программирования);
- умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов, простых и табличных величин;
- умения создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в выбранной среде программирования;
- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы в выбранной специализации, работать с описаниями программ и сервисами;
- овладение навыками выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

Изучение информатики в 6 классах направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных (регулятивных, познавательных и коммуникативных) и предметных результатов.

### **Объекты и системы**

Ученик научится:

- 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.

Ученик получит возможность:

- научиться изменять свойства рабочего стола: тему, фоновый рисунок, заставку;
- научиться изменять свойства панели задач;
- узнавать свойства компьютерных объектов (устройств, папок, файлов) и возможных действий с ними;
- научиться упорядочивать информацию в личной папке.

### **Информационное моделирование**

Ученик 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;
- перекодировать 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.

Ученик получит возможность:

- 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.

### **Элементы алгоритмизации**

Ученик 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;
- разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.;  
Ученик 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.

# Содержание учебного предмета «Информатика»

## Раздел 1. Объекты и системы (10 ч).

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

## Раздел 2. Информация вокруг нас (3 ч)

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

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.

## Раздел 3. Компьютерная графика (1 ч)

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

## Раздел 4. Информационные модели (9 ч)

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.

## Раздел 5. Алгоритмика (11 ч)

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.

## Календарно-тематическое планирование

Дата проведения				№ урока	Раздел, тема урока	Кол - во часов	Домашнее задание
6а		6б					
План	факт	План	факт				
<b><u>Информационное моделирование (23 часа)</u></b>							
				1.	ТБ. Объекты окружающего мира	1	§1, ПТ: №1, №2, №5, №6, №7, №11.
				2.	Объекты операционной системы.	1	§2, ПТ: №17, №22, №24.
				3.	Файлы и папки. Размер файла.	1	§2, ПТ: №17, №22, №24.
				4.	Разнообразие отношений объектов и множеств.	1	§ 3 (1, 2), (1–5 стр. 26–27); ПТ: №36, №38.
				5.	Отношение «входит в состав».	1	§ 3 (3), 7–8 (стр. 27); ПТ: №40(б), №43, №45.
				6.	Разновидности объекта и их классификация	1	§ 4 (1, 2), (1–6 стр.. 31–32) ПТ: №51(б), №53, №56.
				7.	Классификация компьютерных объектов.	1	§ 4 (1, 2, 3); ПТ: №57, №58.
				8.	Системы объектов. Состав и структура.	1	§5 (1, 2); ПТ: №59, №60, №61, №62.
				9.	Система и окружающая среда. Черный ящик.	1	§5 (3, 4); ПТ: №65(д–о), №66.
				10.	Персональный компьютер как система.	1	§6; ПТ: №69, №70, №72.
				11.	Способы познания окружающего мира.	1	§7, ПТ: №75, №76, №79, №82.
				12.	Понятие как форма мышления.	1	§8 (1, 2), ПТ: №86, №89, №91.
				13.	Определение понятия.	1	§8 (3), ПТ: №93, №96, №97.
				14.	Информационное моделирование.	1	§9, ПТ: №102, №105, №106, №110.
				15.	Знаковые информационные модели.	1	§10 (1, 2, 3), ПТ: №113-117.
				16.	Математические модели. Многоуровневые списки.	1	§10(3), (4 стр. 176); ПТ: №120, №121

			17.	Табличные информационные модели.	1	§11 (1, 2, 3), РТ: №123-126
			18.	Решение задач с помощью таблиц.	1	§11(4, 5), (№13, №14 стр. 78)
			19.	Графики и диаграммы.	1	§12; РТ: №136, №137, №138
			20.	Создание информационных моделей – диаграмм.	1	§12; РТ: №139
			21.	Многообразие схем и сферы их применения.	1	§ 13 (1), (1–3 стр. 99(, РТ: №141, №143.
			22.	Информационные модели на графах.	1	§ 13 (2, 3); РТ: №147, №150, №152, №156.
			23.	Контрольная работа «Информационное моделирование»	1	Повторить основные понятия
<b>Алгоритмика (11 часов)</b>						
			24.	Что такое алгоритм. Исполнитель	1	§14; РТ: №161, №165.
			25.	Работа в среде исполнителя Кузнечик	1	§ 15, РТ: №169, №170, №171.
			26.	Формы записи алгоритмов. Исполнитель Водолей	1	§16, РТ: №179, №180, №182.
			27.	Линейные алгоритмы.	1	§17(1), РТ: №185 (б, в), №188.
			28.	Алгоритмы с ветвлениями.	1	§17(2); РТ: №196, №198, №199..
			29.	Алгоритмы с повторениями.	1	§17(3); РТ: №203, №205..
			30.	Исполнитель Чертежник.	1	§18(1, 2), РТ: №210, №211, №215.
			31.	Использование вспомогательных алгоритмов.	1	§18(3), №6 на стр. 128; №216.
			32.	Циклы и работа в среде Чертежник	1	§18(4), №9 на стр. 129
			33.	Контрольная работа «Алгоритмика»	1	Повторить основные понятия
			34.	Резерв учебного времени	1	Без ДЗ

## Лист корректировки рабочей программы

№ урока	Тема урока	Причина изменений в программе	Способ корректировки