

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Гостилицкая общеобразовательная школа»**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по ИНФОРМАТИКЕ И ИКТ

5 - 6 классы

Срок реализации – 2 года

Данная рабочая учебная программа составлена на основе Федерального государственного образовательного стандарта основной школы, Примерной программы основного общего образования по информатике и ИКТ, авторской программы Босовой Л.Л. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, допущенной Министерством образования и науки РФ к изучению в общеобразовательных учреждениях. Пропедевтический курс Л.Л. Босовой выбран потому, что позволяет сформировать у школьников представления об информационной деятельности человека и информационной этике как основах современного информационного общества и перейти в старших классах на работу по стандартным учебникам информатики.

Цель изучения курса информатики ИКТ:

- развитие общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, овладению умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;
- целенаправленное формирование общеучебных понятий («объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.);
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации; развитию познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся;

Программа реализуется 2 года в 5-6 классах и рассчитана **на 68 часов**: 34 часа в 5 классе, по 1 часу в неделю, 34 часа в 6 классе, по 1 часу в неделю.

1. Планируемые результаты изучения информатики

Планируемые результаты освоения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования уточняют и конкретизируют общее понимание личностных, метапредметных и предметных результатов как с позиции организации их достижения в образовательном процессе, так и с позиции оценки достижения этих результатов.

Планируемые результаты сформулированы к каждому разделу учебной программы.

Планируемые результаты, характеризующие систему учебных действий в отношении опорного учебного материала, размещены в рубрике «Выпускник научится ...». Они показывают, какой уровень освоения опорного учебного материала ожидается от выпускника. Эти результаты потенциально достигаемы большинством учащихся и выносятся на итоговую оценку как задания базового уровня (исполнительская компетентность) или задания повышенного уровня (зона ближайшего развития).

Планируемые результаты, характеризующие систему учебных действий в отношении знаний, умений, навыков, расширяющих и углубляющих опорную систему, размещены в рубрике «Выпускник получит возможность научиться ...». Эти результаты достигаются отдельными мотивированными и способными учащимися; они не отрабатываются со всеми группами учащихся в повседневной практике, но могут включаться в материалы итогового контроля.

Раздел 1. Информация вокруг нас

Выпускник 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.

Выпускник получит возможность:

- 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;

Раздел 2. Информационные технологии

Выпускник научится:

- 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;
- осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);
- ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);
- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.

Ученик получит возможность:

- овладеть приёмами квалифицированного клавиатурного письма;
- научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;
- сформировать представления об основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;

- расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- создавать объемные 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.

Раздел 3. 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;
- 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.

Раздел 4. 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;
- разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.;

Выпускник 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.

2. Содержание учебного предмета

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

- информация вокруг нас;
- информационные технологии;
- информационное моделирование;
- алгоритмика.

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 многорядных 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.

3. Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности

5 класс

№ п/п	Наименование, разделов, тем	Количество часов				Основные виды учебной деятельности обучающихся
		Всего	Теория	Практика	Контроль	
1	Техника безопасности. Информация вокруг нас	1	1			Беседа
2	Компьютер — универсальная машина для работы с информацией	1	1			Игра
3	Ввод информации в память компьютера. Вспоминаем клавиатуру	1		1		Практическая работа
4	Управление компьютером. Приемы управления компьютером	1		1		Практическая работа
5	Хранение информации. Создаем и сохраняем файлы	1		1		Практическая работа
6	Передача информации. Электронная почта. Работаем с электронной почтой	1		1		Практическая работа
7	Тест по теме «Компьютер»	1			1	Тест
8	В мире кодов. Способы кодирования информации	1	1			Беседа
9	Метод координат	1	1			Игра
10	Компьютер — основной инструмент подготовки текстов	1		1		Практическая работа
11	Основные объекты текстового документа. Ввод текста.	1		1		Практическая работа
12	Редактирование текста.	1		1		Практическая работа
13	Работаем с фрагментами текста. Форматирование текста.	1		1		Практическая работа
14	Структура таблицы. Создаем простые таблицы	1		1		Практическая работа

15	Тест по теме «Работа с текстом на компьютере»	1			1	Тест
16	Табличное решение логических задач	1	1			Игра
17	Разнообразие наглядных форм представления информации.	1		1		Практическая работа
18	Диаграммы	1		1		Практическая работа
19	Компьютерная графика. Графический редактор Paint. Изучаем инструменты графического редактора	1		1		Практическая работа
20	Планируем работу в графическом редакторе	1		1		Практическая работа
21	Разнообразие задач обработки информации	1	1			
22	Кодирование как изменение формы представления информации	1		1		Практическая работа
23	Систематизация информации. Создаём списки	1		1		Практическая работа
24	Поиск информации. Ищем информацию в сети Интернет	1		1		Практическая работа
25	Преобразование информации по заданным правилам. Стандартная программа Калькулятор	1		1		Практическая работа
26	Преобразование информации путем рассуждений.	1		1		Практическая работа
27	Тест по теме «Информация вокруг нас»	1			1	Тест
28	Разработка плана действий. Задачи о переправах.	1	1			Игра
29	Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях	1		1		Практическая работа
30	Создание движущихся изображений. Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 1).	1		1		Практическая работа
31	Создание анимации по собственному замыслу. Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 2).	1		1		Практическая работа
32	Выполнение итогового мини-проекта. Практическая работа №18 «Создаем слайд-шоу»	1		1		Практическая работа

33	Выполнение итогового мини-проекта. Практическая работа №18 «Создаем слайд-шоу»	1		1		Практическая работа
34	Итоговое тестирование	1	1		1	Тест
Итого по программе		33	8	23	4	

6 класс

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов				Основные виды учебной деятельности обучающихся
		Всего	Теория	Практика	Контроль	
1	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1	1			Беседа
2	Объекты операционной системы. Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»	1		1		Практическая работа
3	Файлы и папки. Размер файла. Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»	1		1		Практическая работа
4	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами. Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 1–3)	1	1	1		Практическая работа
5	Отношение «входит в состав». Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 5–6)	1		1		Практическая работа
6	Разновидности объекта и их классификация.	1	1			Беседа
7	Классификация компьютерных объектов.	1	1	1		Практическая работа

	Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»					
8	Системы объектов. Состав и структура системы Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 1–3)	1		1		Практическая работа
9	Система и окружающая среда. Система как черный ящик. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 4–5)	1		1		Практическая работа
10	Персональный компьютер как система. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 6)	1		1		Практическая работа
11	Способы познания окружающего мира. Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»	1		1		Практическая работа
12	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)	1		1		Практическая работа
13	Определение понятия. Тест по теме «Компьютерные объекты» Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3)	1			1	Тест
14	Информационное моделирование как метод познания. Практическая работа №8 «Создаём графические модели»	1		1		Практическая работа
15	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания.	1	1			Игра

	Практическая работа №9 «Создаём словесные модели»					
16	Математические модели. Многоуровневые списки. Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки»	1		1		Практическая работа
17	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Практическая работа №11 «Создаем табличные модели»	1		1		Практическая работа
18	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Практическая работа №12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»	1		1		Практическая работа
19	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений. Практическая работа №12 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики» (задания 1–4)	1		1		Практическая работа
20	Создание информационных моделей – диаграмм. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	1		1		Практическая работа
21	Многообразие схем и сферы их применения. Тест по теме «Информационные модели» Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 1, 2, 3)	1		1	1	Тест
22	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 4 и 6)	1	1	1		Беседа
23	Что такое алгоритм.	1	1			Игра

	Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»					
24	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик	1	1			Беседа
25	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	1		1		Практическая работа
26	Линейные алгоритмы. Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию»	1		1		Практическая работа
27	Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»	1		1		Практическая работа
28	Алгоритмы с повторениями. Практическая работа №16 «Создаем циклическую презентацию»	1		1		Практическая работа
29	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертежник	1		1		Практическая работа
30	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертежник	1	1			Беседа
31	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертежник	1		1		Практическая работа
32	Обобщение и систематизации изученного по теме «Алгоритмика»	1		1		Практическая работа
33	Выполнение итогового проекта	1		1		Практическая работа
34	Защита итогового проекта	1			1	Конференция
	Итого по программе	34	10	26	3	