****

**Пояснительная записка**

 Рабочая программа по информатике разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО); авторской программы курса «Информатика» Л.Л. Босовой издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний» 2015 года, рекомендованной Министерством образования РФ, а также требованиями к результатам освоения основной образовательной программы (личностным, метапредметным, предметным); основными подходами к развитию и формированию универсальных учебных действий (УУД) для основного общего образования.

### Состав УМК «Информатика» для 6 классов (ФГОС), авторы Босова Л.Л., Босова А.Ю.

1. Информатика: учебник для 6 класса (ФГОС),/ Л.Л Босова, А.Ю. Босова. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний,2015.
2. Информатика: электронная рабочая тетрадь для 6 класса (ФГОС)
3. Информатика. 5-6 классы. Методическое пособие. ФГОС, / Л.Л Босова, А.Ю. Босова. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2014.
4. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6 класс (ФГОС)»
5. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. <http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>

Согласно учебному плану на изучение информатики отводится в 6 классе 35 часов, из них 5 контрольных работ.

Срок реализации рабочей программы 1 год.

 В период чрезвычайных ситуаций, погодных условий, введения карантинных мероприятий по заболеваемости гриппом, ОРВИ и другими инфекционными заболеваниями, образовательный процесс по данному учебному предмету осуществляется с использованием дистанционных технологий, электронных дневников, социальных сетей и других форм.

**Планируемые результаты освоения учебного предмета**

Программа обеспечивает достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

**Личностные результаты**:

Выпускник научится:

* Представлять информацию как важнейший стратегический ресурс развития личности, государства, общества;
* понимать роль информационных процессов в современном мире;
* владеть первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
* соотносить учебное содержание с собственным жизненным опытом, понимать значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

Выпускник получит возможность научиться:

* повышать свой образовательный уровня и продолжить обучение с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
* сотрудничать со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
* способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

**Метапредметные результаты**:

**Регулятивные:**

Выпускник научится:

* самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности,
* овладевать основами самоконтроля, самооценки, принятия решений.

Выпускник получит возможность научиться:

* развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности,
* овладевать основами осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности,
* формулировать 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.

**Познавательные:**

Выпускник научится:

* определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
* создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач.

Выпускник получит возможность научиться:

* самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации.

**Коммуникативные:**

Выпускник научится:

* осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;
* компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

**Предметные результаты**

**Раздел. 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.

Выпускник получит возможность:

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

**Раздел. 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.

**Содержание учебного предмета**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Тема раздела | Количество часов | В том числе |
| Практическиеработы | Контрольные работы |
| 1 | Информация вокруг нас | 8 | 3 | 1 |
| 2 | Обработка информации | 12 | 11 | 1 |
| 3 | Информационное моделирование  | 5 | 3 | 1 |
| 4 | Программирование на языке Scratch  | 10 |  | 1 |
|  | ИТОГО: | 35 | 17 | 4 |

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

1. Информация вокруг нас. (8 ч.)

Техника безопасности и организация рабочего места.

Информация и информатика. Действия с информацией. Хранение информации. Носители информации. Передача информации. Кодирование информации. Язык жестов. Формы представления информации.

Как устроен компьютер. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш.

Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Программы и файлы. Рабочий стол. Управление компьютером с помощью мыши. Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню.

Компьютерный практикум Практическая работа № 1 «Изучаем клавиатуру».

Практическая работа № 2 «Изучаем приемы управления компьютером».

Практическая работа № 3 «Создаем и сохраняем файлы».

Контроль знаний и умений

Контрольная работа №1 по теме «Информация вокруг нас».

1. Обработка информации (12ч.)

Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Компьютерный практикум

Практическая работа №4 «Вводим текст. Редактируем и форматируем текст»

Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» Практическая работа № 6 «Знакомимся с возможностями графического редактора и созданием графических объектов»

Практическая работа № 7 «Конструируем и исследуем графические объекты»

Практическая работа № 8 «Создаем линейную презентацию».

Практическая работа № 9 «Создаем презентацию с гиперссылками».

Практическая работа № 10 «Выполняем итоговый проект».

1. Информационное моделирование (5 ч)

Объекты и их признаки. 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.

Компьютерный практикум

Практическая работа № 11 «Создаем словесные модели».

Практическая работа № 12 «Создаем табличные модели».

Практическая работа № 13 «Создаем информационные модели - схемы, графы и деревья». Контрольная работа №2 по теме: «Информационное моделирование»

1. Программирование на языке Scratch (10)

Знакомство со средой Scratch. Внешний вид среды, поля. Анимация.

Исполнитель Scratch, цвет и размер пера. Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH. Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок- схемы. Основные графические примитивы. Линейный алгоритм. Рисование линий исполнителем Scratch. Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует квадраты и прямоугольники линейно. Конечный цикл. Scratch рисует квадраты, линии. Конечный цикл. Scratch рисует несколько линий и фигур. Копирование фрагментов программы. Циклический алгоритм. Цикл в цикле. Цикл в цикле. Повторение пунктирной линии с поворотом.

Контроль знаний и умений

Контрольная работа № 3 по теме «Программирование на языке Scratch»

 **Тематическое планирование**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№****урока** | **Дата** | **Тема урока** | **Количество часов** |
| 1. Информация вокруг нас. (8 ч.) |
| 1. |  | Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. | 1 |
| 2. |  | Информация вокруг нас: виды информации, форма представления информации, действия с информацией. | 1 |
| 3. |  | Хранение, обработка и передача информации. Кодирование информации. | 1 |
| 4. |  | Устройство и назначение компьютера | 1 |
| 5. |  | Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Назначение клавиш. ПР «Изучаем клавиатуру» | 1 |
| 6. |  | Управление компьютером. Рабочий стол. Операционная система. Пользовательский интерфейс. | 1 |
| 7. |  | Управление ПК с помощью мыши. ПР «Изучаем приёмы управления ПК» | 1 |
| 8. |  | Компьютерные объекты: файлы, папки. Объекты операционной системы. ПР «Создаём и сохраняем файлы» | 1 |
| 2. Обработка информации (12ч.) |
| 9. |  | Текстовая информация. Текстовый процессор. Создание текстовых объектов. Правила ввода текста. | 1 |
| 10. |  | Редактирование и форматирование текста. ПР «Вводим текст. Редактируем и форматируем текст» | 1 |
| 11. |  | Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора. | 1 |
| 12. |  | ПР «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» | 1 |
| 13. |  | Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы. ПР «Создаем простые таблицы». | 1 |
| 14. |  | Компьютерная графика. Графический редактор Paint: интерфейс, инструменты создания графических объектов. | 1 |
| 15. |  | ПР «Знакомимся с возможностями графического редактора и созданием графических объектов» | 1 |
| 16. |  | Создание и преобразование графических объектов. Конструирование в графическом редакторе Paint. ПР «Работа с графическими фрагментами. Конструируем и исследуем графические объекты» | 1 |
| 3. Информационное моделирование (5 ч) |
| 17. |  | Способы познания окружающего мира. Понятие как форма мышления. Информационное моделирование как метод познания. | 1 |
| 18. |  | Модели объектов: назначение и разнообразие. Знаковые информационные модели. Словесные и математические модели. | 1 |
| 19. |  | Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Типы таблиц | 1 |
| 20. |  | Вычислительные таблицы. Решение логических задач с помощью таблиц. | 1 |
| 21. |  | Многообразие схем и сферы их применения. Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. | 1 |
| 5. Программирование на языке Scratch (10) |
| 22. |  | Знакомство со средой Scratch. Внешний вид среды, поля. Анимация. | 1 |
| 23. |  | Исполнитель Scratch, цвет и размер пера. | 1 |
| 24. |  | Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH | 1 |
| 25. |  | Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Основные графические примитивы. | 1 |
| 26. |  | Линейный алгоритм. Рисование линий исполнителем Scratch. | 1 |
| 27. |  | Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует квадраты и прямоугольники линейно. | 1 |
| 28. |  | Конечный цикл. Scratch рисует квадраты, линии. | 1 |
| 29. |  | Конечный цикл. Scratch рисует несколько линий и фигур. Копирование фрагментов программы. | 1 |
| 30. |  | Циклический алгоритм. Цикл в цикле. Повторение пунктирной линии с поворотом. | 1 |
| 31 |  | Контрольная работа № 3 по теме «Программирование на языке Scratch» | 1 |
| Мультимедийные технологии (4) |
| 32 |  | Создание презентации в PowerPoint. Создание движущихся изображений. ПР «Создаём анимацию» |  |
| 33 |  | ПР «Создание анимации по собственному замыслу». |  |
| 34 |  | Выполнение итогового мини-проекта. ПР «Создаем слайд-шоу» |  |
| 35 |  | Итоговое повторение. |  |

**Лист корректировки рабочей программы**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Класс | Название раздела, темы | Дата проведения по плану | Причина корректировки | Дата проведения по факту |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |