

Рабочая программа по информатике и ИКТ

Рабочая программа составлена на основе Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования второго поколения, системы УМК «Алгоритм успеха» и авторской программы по информатике Л. Л. Босовой

Б 85 Информатика: учебник для 6 класса / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. – 213 с.: ил.

Планируемые результаты освоения предмета «Информатика и ИКТ»

Программа разработана с учетом реализации формирования универсальных учебных действий» (УУД); использования ИКТ и проектной деятельности в соответствии с ФГОС.

В соответствии с ФГОС результаты обучения по информатике, как и другим предметам, подразделяются на личностные, метапредметные и предметные.

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству 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 – это освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- 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;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: 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; создание, восприятие и использование гипермедиа сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты – это результаты, включающие в себя: 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 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: 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.

Описание учебно – методического и материально – технического обеспечения образовательного процесса.

Учебник

Б 85 Информатика: учебник для 6 класса / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. – 213 с.: ил.

Дополнительная литература:

1. Информатика и ИКТ: рабочая тетрадь для 6 класса/ Л. Л. Босова. – 5-е издание – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 92 с.: иллюстраций.

2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5–6 классы: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

3. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6 класс».5

4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6 класс»

Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (metodist.lbz.ru/)

Демонстрационный материал: таблицы, плакаты в электронном виде по темам, презентации к урокам, интерактивные тесты, учебные пособия по темам в электронном виде.

Интернет-ресурсы:

<http://school-collection.edu.ru> - Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.

<http://fcior.edu.ru> - Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов (ФЦИОР).

<http://www.ict.edu.ru> - портал «Информационно-коммуникационные технологии в образовании».

<http://www.lbz.ru/files/5798/> - клавиатурный тренажер «Руки солиста».

<http://www.lbz.ru/files/5799/> - система виртуальных лабораторий по информатике «Задачник 2-6».

<http://www.lbz.ru/files/5814/> - набор ЦОР для работы с учащимися 5-7 классов.

<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/> - материалы авторской мастерской Л. Л. Босовой.

<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/flash.php> - интерактивные ресурсы к учебнику 6-го класса УМК Л. Л. Босовой, автор А.М. Антонов.

<http://webpractice.cm.ru> - сетевые компьютерные практикумы по курсу информатики.

<http://www.school-club.ru> – «Школьный клуб», электронные уроки для всех возрастов учащихся: от начальной до старшей школы, книги, энциклопедии, игры, учебники, тренинги для детей и взрослых, видеофильмы по истории России и сетевые профессиональные сообщества.

Оборудование: компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска.

Календарно-тематическое планирование

№	Тема урока	Количество часов	Дата	
			План	Факт
1.	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира.	1		
2.	Объекты операционной системы. Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»	1		
3.	Файлы и папки. Размер файла. Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»	1		
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		
5.	Отношение «входит в состав». Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 5–6)	1		
6.	Разновидности объекта и их классификация.	1		
7.	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»	1		
8.	Системы объектов. Состав и структура системы. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 1–3)	1		
9.	Система и окружающая среда. Система как черный ящик. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 4–5)	1		
10.	Персональный компьютер как система. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 6)	1		
11.	Контрольная работа №1.	1		
12.	Работа над ошибками. Способы познания окружающего мира. Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»	1		
13.	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)	1		
14.	Определение понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3)	1		

15.	Информационное моделирование как метод познания. Практическая работа №8 «Создаём графические модели»	1		
16.	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания. Практическая работа №9 «Создаём словесные модели»	1		
17.	Математические модели. Многоуровневые списки. Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки»	1		
18.	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Практическая работа №11 «Создаем табличные модели»	1		
19.	Контрольная работа №2.	1		
20.	Работа над ошибками. Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Практическая работа №12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»	1		
21.	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений. Практическая работа. №12 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики» (задания 1–4)	1		
22.	Создание информационных моделей – диаграмм. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	1		
23.	Многообразие схем и сферы их применения. Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 1, 2, 3)	1		
24.	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 4 и 6)	1		
25.	Что такое алгоритм. Работа с интерактивным заданием «Задачи о переправах»	1		
26.	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик	1		
27.	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	1		
28.	Линейные алгоритмы. Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию»	1		
29.	Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»	1		

30.	Алгоритмы с повторениями. Практическая работа №16 «Создаем циклическую презентацию»	1		
31.	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертёжник.	1		
32.	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертёжник. Алгоритмы с повторениями для исполнителя	1		
33.	Контрольная работа №3.	1		
34.	Работа над ошибками. Выполнение и защита итогового проекта.	1		

Лист корректировки

[illegible]