

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Средняя школа поселка Борское Гвардейского городского округа»**

«СОГЛАСОВАНО»

Протокол педагогического совета
МБОУ «СШ пос. Борское»
№ 10 от 20.06.2019 года



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного предмета (курса)
ИНФОРМАТИКА
6 класс
адаптированная основная общеобразовательная про-
грамма для детей с задержкой психического развития
основное общее образование
на 2019-2020 учебный год

2019
Борское

СОДЕРЖАНИЕ

1 раздел Планируемые результаты освоения учебного материала	3 стр.
2 раздел Содержание учебного предмета	7 стр.
3 раздел Тематическое планирование	8 стр.

1 раздел

Планируемые результаты освоения учебной программы по курсу «Информатика»

Данная рабочая программа по информатике для 6 класса составлена на основе авторской программы Л.Л. Босовой А.Ю. Босовой, «Информатика 5-6 кл.» (Босова Л.Л. 5-6 классы : методическое пособие / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – 2-е изд., перераб. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017).

Рабочая программа разработана в соответствии с учебником Босова Л.Л. Информатика 6 класс / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017.

Программа предусматривает возможность изучения курса «Информатика» в объеме 1 учебного часа в неделю. Количество учебный часов в год – 35 ч.

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;
- 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;
- 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 – 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 основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера, такими как постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходи-

- мой 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., умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи;
 - 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 И КТ; 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 включают: 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 научноготипа 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 основного 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, таких как информация, алгоритм, модель, и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составлять и записывать 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;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Выпускник научится:

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «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 ее восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию;
- 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 приемы 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.

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;
- научиться приводить примеры единичных и общих понятий, отношений между понятиями;
- научиться для объектов окружающей действительности указывать их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;
- научиться называть отношения, связывающие данный объект с другими объектами;
- научиться осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации;
- научиться приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем;
- овладеть приемами 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; научиться создавать объемные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки; научиться осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;
- научиться оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;
- научиться 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 пересыпать сообщения); научиться сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет материалы; расширить представления об этических нормах работы с информационными объектами.

2 раздел

Содержание учебного предмета

Рабочая программа рассматривает следующее содержание учебного материала

Объекты и системы

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

Персональный компьютер как система. Файловая система. Операционная система

Информационные модели

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 (Черепаха, Кузнецик, 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 ветвлением и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т. д.).

Составление алгоритмов (линейных, с ветвлением и циклами) для управления исполнителями Чертежник, Водолей и др.

3 раздел
Тематическое планирование

№ п/п	№ урока по теме	Название темы, урока	Кол- во часов	Кол- во прове- рочных, кон- троль- ных работ	Ко- личе- ство прак- тиче- ских работ	Коли- чество часов внутри пред- метно- го мон- дюля
Объекты и системы (13 ч.)						
1	1	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1			
2	2	Водный контроль. Объекты операционной системы. Практическая работа 1 «Работаем с основными объектами операционной системы»	1	1	1	
3	3	Файлы и папки. Размер файла. Практическая работа 2 «Работаем с объектами файловой системы»	1		1	
4	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	
5	5	Отношение «входит в состав». Практическая работа 3 «Повторяем возможности графического редактора — инструмента создания графических объектов» (задания 4-6)	1		1	
6	6	Разновидности объекта и их классификация	1			
7	7	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа 4 «Повторяем возможности текстового процессора — инструмента создания текстовых объектов»	1		1	
8	8	Системы объектов. Состав и структура системы. Практическая работа 5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 1-3)	1		1	
9	9	Система и окружающая среда. Система как «черный ящик». Практическая работа 5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 4-5)	1		1	

10	10	Персональный компьютер как система. Практическая работа 5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 6). Тематическое тестирование	1	1	1	
11	11	Способы познания окружающего мира. Практическая работа 6 «Создаем компьютерные документы»	1		1	
12	12	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Практическая работа 7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)	1		1	
13	13	Определение понятия. Практическая работа 7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3). Тематическое тестирование	1	1	1	
Информационные модели (9 ч.)						
14	1	Информационное моделирование как метод познания. Практическая работа 8 «Создаем графические модели»	1		1	
15	2	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания. Практическая работа 9 «Создаем словесные модели»	1		1	
16	3	Математические модели. Многоуровневые списки. Практическая работа 10 «Создаем многоуровневые списки». Промежуточное тестирование	1	1	1	
17	4	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Практическая работа 11 «Создаем табличные модели»	1		1	
18	5	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Практическая работа 12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»	1		1	
19	6	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений. Практическая работа 13 «Создаем информационные модели — диаграммы и графики» (задания 1-4)	1		1	
20	7	Создание информационных моделей — диаграмм. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	1			
21	8	Многообразие схем и сферы их применения. Практическая работа 14 «Создаем информационные модели: схемы, графы, деревья» (задания 1, 2, 3)	1		1	

22	9	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. Практическая работа 14 «Создаем информационные модели: схемы, графы, деревья» (задания 4 и 6). Тематическое тестирование	1	1	1	
Алгоритмика (10 ч.)						
23	1	Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	1			
24	2	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнецик	1			
25	3	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	1			
26	4	Линейные алгоритмы. Практическая работа 15 «Создаем линейную презентацию»	1		1	
27	5	Алгоритмы с ветвлением. Практическая работа 16 «Создаем презентацию с гиперссылками»	1		1	
28	6	Алгоритмы с повторениями. Практическая работа 17 «Создаем циклическую презентацию»	1		1	
29	7	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертежник	1			
30	8	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертежник	1			
31	9	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертежник	1			
32	10	Обобщение и систематизация изученного по теме «Алгоритмика». Тематическое тестирование	1	1		
Повторение (3 ч.)						
33-34	1-2	Итоговая контрольная работа в форме выполнения и защиты итогового проекта	2	1		
35	3	Итоговое повторение основных понятий курса	1			