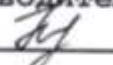


АДМИНИСТРАЦИЯ
МО «СВЕТЛОВСКИЙ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 3

РАССМОТРЕНА
на заседании
ШМО учителей
предметов
естественно-
математического цикла
(протокол № 2 от 26.08.14 г.)
Руководитель ШМО
 Н. А. Нетесова

СОГЛАСОВАНА
на методическом совете
(протокол № 2 от 28.08.14 г.)
Председатель методического
совета

Н. А. Нетесова

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ СОШ № 3
(приказ №206/од от 28.08.14 г.)

Л.В. Ракович

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО ИНФОРМАТИКЕ, 6 КЛАСС
(ОЧНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ, базовый уровень,
2014-2015 учебный год)**

г. Светлый
2014 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО ИНФОРМАТИКЕ НА 2014-2015 УЧЕБНЫЙ ГОД
6 класс (базовый уровень)



1) ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В основе разработанной рабочей программы лежит программа основного общего образования по информатике и информационным технологиям – 2004 г. (автор Макарова Н.В.), допущенная Министерством образования и науки Российской Федерации и соответствующей федеральному компоненту государственного образовательного стандарта. Курс рассчитан на 35 часов, 1 час в неделю.

Рабочая программа является адаптированной, так как в классе обучаются дети с ОВЗ. В связи с этим необходимо ввести коррекционно-развивающий компонент для этих обучающихся.

Основные направления коррекционно-развивающей работы

- Совершенствование сенсомоторного развития
- Коррекция отдельных сторон психической деятельности
- Развитие основных мыслительных операций
- Развитие различных видов мышления
- Коррекция нарушений в развитии эмоционально-личностной сферы
- Развитие речи, овладение техникой речи
- Расширение представлений об окружающем мире и обогащение словаря.
- Коррекция индивидуальных пробелов в знаниях.

Содержание коррекционно-развивающего компонента в сфере развития жизненной компетенции для детей с ОВЗ.

- Развитие представлений о собственных возможностях и ограничениях, о насущно необходимом жизнеобеспечении
- Овладение социально-бытовыми умениями, используемыми в повседневной жизни
- Овладение навыками коммуникации
- Дифференциация и осмысление картины мира
- Дифференциация и осмысление своего социального окружения, принятых ценностей и социальных ролей.

Цель курса информатики:

- обучение системному подходу к анализу и исследованию структуры и взаимосвязей информационных объектов, которые являются моделями реальных объектов и процессов, формирование информационной культуры школьника

Задачи курса:

- обучение работе на компьютере;
- компьютерная графика как средство развития творческого потенциала;
- программирование как средство развития алгоритмического и логического мышления.
- развитие логического мышления, творческого и познавательного потенциала школьника, его коммуникативных способностей с использованием для этого богатейшего компьютерного инструментария.

Уже на самых ранних этапах обучения школьники должны уметь построить модель решаемой задачи, установить отношения и выразить их в предметной, графической или буквенной форме – залог формирования не частных, а общеучебных умений. В рамках данного направления в данном курсе строятся логические, табличные, графические модели, решаются нестандартные задачи. Алгоритмическое мышление, рассматриваемое как представление последовательности, наряду с образным и логическим мышлением определяет интеллектуальную мощь человека, его творческий потенциал. Навыки планирования, привычка к точному и полному описанию своих действий поможет школьникам разрабатывать алгоритмы решения задач самого разного происхождения.

Направленность курса – развивающая, обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информатики и информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы. Целостность и непрерывность, означающие, что данная ступень является важным звеном единой общешкольной подготовки по информатике и информационным технологиям. В рамках данной ступени подготовки продолжается осуществление вводного, ознакомительного обучения школьников, предваряющего более глубокого изучения предмета в 7-9 (основной курс) и 10-11 (профильные курсы) классах. Научность в сочетании с доступностью, строгость и систематичность изложения (включение в содержание фундаментальных положений современной науки с учетом возрастных особенностей обучаемых). Практико – ориентированность, обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации, инструментирования всех видов деятельности на базе общепринятых средств информационной деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его. В начале общее знакомство с понятием с учетом имеющегося опыта обучаемых, затем его последующее развитие и обогащение, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах.

Допускаются изменения порядка изучения тем, сроков прохождения тем, при условии непредвиденных обстоятельств (болезнь учителя, курсовая переподготовка учителя, болезнь учащихся, карантин, стихийные бедствия и т. д.).

Так как в классах обучаются учащиеся по С(К)К VII вида, домашнее задание дается индивидуально, исходя из усвоения ими программы. Нормы оценок для обучающихся по программе С(К)К VII вида являются нижней границей для общеобразовательных программ.

Требования к уровню подготовки:

Рабочая программа курса «Информатика» для 6-х классов предусматривает формирование у обучающихся общеучебных умений и навыков, универсальных способов деятельности и ключевых компетенций. Программа призвана сформировать: умения самостоятельно и

мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки целей до получения и оценки результата), элементарными навыками прогнозирования. В области информационно-коммуникативной деятельности предполагается поиск необходимой информации из источников, созданных в различных знаковых системах (текст, таблица, график); передача содержания информации адекватно поставленной цели (сжато, полно, выборочно), объяснение изученных материалов на самостоятельно подобранных конкретных примерах, владение основными навыками публичного выступления. В области рефлексивной деятельности: объективное оценивание своих учебных достижений; навыки организации и участия в коллективной деятельности, постановка общей цели и определение средств ее достижения, отстаивать свою позицию, формулировать свои мировоззренческие взгляды.

В результате обучения информатике обучаемые должны:

знать/понимать:

- Понимание окружающего мира как совокупности объектов, находящихся во взаимосвязи между собой и человеком;
- Понимание значение информации для человеческой деятельности;
- Понятие автоматической обработки информации различными средствами, ЭВМ;
- Знать начальные представления об алгоритме, свойствах и способах описания алгоритмов учебной и познавательной деятельности;
- Понимание назначения компьютера как средства обработки информации различного вида;
- Знать назначение основных устройств компьютера;
- Понятие графического интерфейса, окна и объекта в системной среде Windows;
- Знать технологию работы с клавиатурой и мышью;
- Знать технологию создания и редактирования рисунка;
- Назначение буфера обмена;
- Понятие конструирования и моделирования;
- Иметь представление о понятии алгоритм, его свойствах и способах описания, назначение при решении конкретных задач;
- Иметь представление о понятии программа;
- Знание правил гигиены и безопасности при работе на ЭВМ.

уметь:

- Умение отображать объекты реального мира в виде простых информационных моделей;
- Умение создавать объекты с помощью готовых форм;
- Умение разрабатывать алгоритм конструирования;
- Умение строить модели в графическом редакторе;
- Умение пользоваться готовыми алгоритмами для решения типовых задач;
- Умение записывать программу по готовому алгоритму на формальном языке.
- Осознание ценности информации для понимания и дальнейшего познания окружающего мира;
- Умение выделять в информации главное;
- Универсальность и важность понятия система, модель;

- Осознавать необходимость выполнения мер безопасности и соблюдения санитарно-гигиенических норм при работе на ПК;
- Осознавать важность алгоритма при решении не только учебных, но и жизненных задач.

При записи тем используются общепринятые сокращения: к/р – контрольная работа, пр. р. – практическая работа.

СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА 6 КЛАСС

№ п/п	Название темы	Кол-во часов	ЗНАТЬ	УМЕТЬ
ПОВТОРЕНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИХ ЗНАНИЙ ЗА 5-Й КЛАСС И ВОССТАНОВЛЕНИЕ НАВЫКОВ РАБОТЫ НА КОМПЬЮТЕРЕ (5 ч).				
1	Техника безопасности. Повторение тем: «Работа с тестом в программе Блокнот» и «Редактирование рисунков в программе Paint»	5	Сферы соприкосновения человека и компьютера. История появления компьютеров. Привила безопасной работы с компьютером в компьютерном классе. Понятие компьютерного текста, строение окна программы.	Правильно включать и выключать компьютер. Набирать грамотно текст, редактировать, сохранять и находить в ПК. Создавать компьютерные рисунки, редактировать. Создавать модели из готовых форм, работать с алгоритмами.
ПРОГРАММИРОВАНИЕ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ АЛГОРИТМИЧЕСКОГО И ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ (30 ч).				
3	Знакомство со средой ЛогоМиры и технологией работы в ней.	5	Назначение среды ЛогоМиры. Назначение «Поля команд». Понятие «входные данные». Простейшие команды управления движением черепашки, а также правила их ввода. Назначение «Поля форм». О назначении личной карточки.	Запускать приложение ЛогоМиры. Создавать черепашку. Перемещать и поворачивать её при помощи мыши. Использовать меню команд. Управлять движением черепашки используя простые команды. Создавать простые геометрические фигуры. Работать с полем форм. Одевать черепашку в определенную форму. Создавать циклическое движение используя личную карточку. Создавать «Сюжет движения».
4	Создание микромира и его обитателей.	3	О возможности обучения черепашки.	Создавать декорации используя инструменты графического редактора и

5	Организация движения Черепашки	7		меню «Готовых форм». Создавать микромир с несколькими движущимися черепашками, каждая из которых обладает своими собственными входными параметрами и свойствами. Управлять курсом движения используя кнопку. Создавать движение по сложной траектории. Создавать анимацию путем изменения форм. Моделировать движение с повторяющимися фрагментами траектории. Пополнять список команд черепашки.
6	Составление программ	5	О назначении словаря. Правила оформления программ. Что такое тело цикла. Назначение датчиков. Команды используемые с датчиками. О назначении датчиков случайных чисел.	Составлять программы, в том числе и графические. Создавать мультипликационный сюжет. Создавать и использовать датчики для постепенного изменения состояния черепашки. Создавать бегунки регулирующие параметры. Создавать датчики случайных чисел.
7	Роль датчиков в ЛогоМирах	10		

2) Общая информация

Предмет	<i>Информатика</i>
Классы	<i>6а</i>
Учитель	<i>Нетесова Наталья Александровна</i>
Количество часов в год	<i>35</i>
Из них:	
♦ Контрольных работ	<i>3</i>
♦ Лабораторных работ	<i>0</i>
♦ Практических работ	<i>3 (но на каждом уроке по 10-15 минут отводится на обучающее практическое занятие на ПК)</i>
Количество часов в неделю	<i>1</i>
Программа	<i>Программа основного общего образования по информатике и информационным технологиям – 2004 г. (автор Макарова Н.В.)</i>
Учебный комплекс для	

учащихся:	
♦ Учебник	<i>Н.В. Макарова «Информатика. Начальный курс»: Питер, 2009</i>
♦ Дополнительная литература	♦ <i>Рабочая тетрадь Н.В. Макарова «Информатика. Начальный курс»: Питер, 2009</i>
Электронные источники информации	• Электронные пособия:
	✓ Учебное пособие Кирилла и Мефодия «Мир информатики»
	• Интернет-ресурсы:
	✓ http://pedsovet.org
	✓ http://infoschool.narod.ru/
	✓ http://inf777.narod.ru/
Нормативные документы	✓ http://festival.1september.ru/
	• закон «Об образовании»
	• приказ Минобрания России от 05.03.2004 г. № 1089 «Об утверждении федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования»
	• письмо Минобрания России от 20.02.2004 г. № 03-51-10/14-03 «О введении федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования»
	• Приказ Минобрания России от 09.03.2004 г. № 1312 «Об утверждении федерального базисного учебного плана и примерных учебных планов для общеобразовательных учреждений РФ, реализующих программы общего образования»
	• Письмо Минобрания России от 07.07.2005 г. «О примерных программах по учебным предметам федерального базисного учебного плана»
	• Федеральный компонент государственного стандарта общего образования
	• Примерные программы по учебным предметам федерального базисного учебного плана

3) КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема (содержание)	Количество часов	Контрольные работы	Практические работы	Дата
ПОВТОРЕНИЕ 5 ч.					
1	Техника безопасности	1			
2	Работа с текстом.	2		Практическая работа №1 «Набор текста» Практическая работа №2 «Редактирование текста»	08.09 (12.09) 15.09 (19.09)
3	Компьютерная графика	2		Практическая работа №3 «Редактирование	22.09 (26.09)

				рисунка» Практическая работа №4 «Конструирование и мозаика»	29.09 (03.10)
ПРОГРАММИРОВАНИЕ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ АЛГОРИТМИЧЕСКОГО И ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ 30 ч.					
4	Знакомство со средой ЛогоМиры и технологией работы в ней.	5			
5	Создание микромира и его обитателей.	3		Практическая работа №5 «Создание проекта с набором объектов»	01.12 (05.12)
6	Организация движения Черепашки	7	Контрольная работа №1 «Работа в среде ЛогоМиры»	Практическая работа №6 «Проект с движущимися объектами»	22.12 (26.12) – пр/р 19.01 (23.01) – к/р
7	Составление программ	5		Практическая работа №7 «Создание программы» Практическая работа №8 «Вечный двигатель»	02.02 (06.02) 27.02 (27.02)
8	Роль датчиков в ЛогоМирах	10	Контрольная работа №2 «Создание программ в среде ЛогоМиры»	Практическая работа №9 «Итоговый проект на свободную тему»	27.04 (08.05) – пр/р 25.05 (22.05) – к/р

Сокращения:

УИНМ – урок изучения нового материала

УОСЗ – урок обобщения и систематизации знаний

ПР – практическая работа

КУ – комбинированный урок

УКЗ – урок контроля знаний

К/р – контрольная работа

Пр. р – практическая работа

Домашнее задание и контроль за знаниями учащихся на уроке могут быть изменены в зависимости от усвоения учащимися учебного материала. Возможны изменения в датах проведения уроков и количества уроков по отдельным темам в связи с проведением контрольных

работ по материалам вышестоящих организаций (мониторингов), в связи с непредвиденными обстоятельствами (болезнь учителя, карантин, техногенные причины).

4) Поурочно-тематическое планирование уроков информатики в 6 классе

Дата 1 гр.	Дата 2 гр.	№/№	Элементы содержания изучаемого материала в соответствии с ФГОСОО	Д/з	Тип урока	Теория	Практика
		ПОВТОРЕНИЕ (5 ч).					
<i>Повторение теоретических знаний за 5-й класс и восстановление навыков работы на компьютере (5 ч).</i>							
01.09	05.09	1/1	Правила безопасной работы с ПК.	§ 1.1-1.6	УОСЗ	1	-
8.09	12.09	2/2	Пр. р. №1 «Работа с текстом».	§ 1.7-1.8	ПР	-	пр.р. №1
15.09	19.09	3/3	Пр. р. №2 «Работа с текстом».	§ 1.10	ПР	-	пр.р. №2
22.09	26.09	4/4	Пр. р. №3 «Компьютерная графика».	§ 2.22	ПР	-	пр.р. №3
29.10	03.10	5/5	Пр. р. №4 «Компьютерная графика».	§ 2.24-2.25	ПР	-	пр.р. №4
ПРОГРАММИРОВАНИЕ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ АЛГОРИТМИЧЕСКОГО И ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ (29 ч).							
		<i>Знакомство со средой ЛогоМиры и технологией работы в ней (5 ч).</i>					
06.10	10.10	6/1	Знакомство со средой ЛогоМиры.	§ 3.1	УИНМ	½	½
13.10	17.10	7/2	Пробы пера.	§ 3.2	УИНМ	½	½
20.10	24.10	8/3	Первые итоги.	§ 3.3	КУ	½	½
27.10	31.10	9/4	Черепашка меняет облик.	§ 3.4	УИНМ	½	½
10.11	14.11	10/5	Учим черепашку двигаться.	§ 3.5	УИНМ	½	½
<i>Создание микромира и его обитателей (3 ч).</i>							
17.11	21.11	11/1	Весь мир – театр.	§ 3.6	УИНМ	½	½
24.11	28.11	12/2	Микромир наполняется обитателями.	§ 3.7	УИНМ	½	½
01.12	05.12	13/3	Пр. р. №5 «Микромир наполняется обитателями».	§ 3.7	ПР	-	пр. р. №5
		<i>Организация движения Черепашки (7ч).</i>					

08.12	12.12	14/1	Черепашка идет по компасу.	§ 3.8	УИНМ	½	½
15.12	19.12	15/2	Движение усложняется.	§ 3.9	УИНМ	-	½
22.12	26.12	16/3	Пр. р. №6 «Движение усложняется».	§ 3.9	ПР	½	пр. р. №6
12.01	16.01	17/4	Первая анимация.	§ 3.10	УИНМ	½	½
19.01	23.01	18/5	Что можно моделировать в ЛогоМирах.	§ 3.11	КУ	½	½
26.01	30.01	19/6	Черепашка-ученица.	§ 3.12	КУ	½	½
02.02	06.02	20/7	Контрольная работа №1 «Работа в среде ЛогоМиры»		УКЗ	½	½
<i>Составление программ (5 ч).</i>							
09.02	13.02	21/1	Как оформить программу.	§ 3.13	УИНМ	½	½
16.02	20.02	22/2	Пр. р. №7 «Как оформить программу».	§ 3.13	ПР	-	пр. р. №7
27.02	27.02	23/3	Нужен ли вечный двигатель.	§ 3.14	УИНМ	½	½
02.03	06.03	24/4	Нужен ли вечный двигатель.	§ 3.14	УОСЗ	-	1
09.03	13.03	25/5	Пр. р. №8 «Нужен ли вечный двигатель».	§ 3.14	ПР	-	пр. р. №8
<i>Роль датчиков в ЛогоМирах (10 ч).</i>							
16.03	20.03	26/1	Что показывают датчики.	§ 3.15	УИНМ	½	½
30.03	03.04	27/2	Для чего Черепашке датчики.	§ 3.16	КУ	½	½
06.04	10.04	28/3	Учимся командовать «с умом».	§ 3.17	УИНМ	½	½
13.04	17.04	29/4	Учимся командовать «с умом».	§ 3.17	КУ	-	1
20.04	24.04	30/5	Учимся командовать «с умом».	§ 3.17	УОСЗ	-	1
27.04	27.04	31/6	Приборная панель.	§ 3.18	УИНМ	½	½
04.05	08.05	32/7	Случай душа игры.	§ 3.19	КУ	½	½
11.05	15.05	33/8	Пр. р. №9 «Разработка собственного проекта».	Проект.	ПР	-	пр. р. №9
18.05	22.05	34/9	Разработка собственного проекта.	Проект.	УОСЗ	-	1
25.05	29.05	35/9	Контрольная работа №2 «Создание программ в среде ЛогоМиры»		УКЗ	½	½
ВСЕГО				35		10	25