

**муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
города Ростова-на-Дону «Школа № 32 имени «Молодой гвардии»**

РАССМОТРЕНО И РЕКОМЕНДОВАНО

К УТВЕРЖДЕНИЮ

Протокол педсовета МБОУ «Школа №32»

протокол № 1 от «31» августа 2023 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МБОУ «Школа №32»

М.В. Володина

приказ № \_\_\_\_\_ от «31» августа 2023 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по информатике

Уровень общего образования, класс - 6 «А»

Количество часов по программе – 34

Согласно календарному учебному графику и расписанию уроков в 2023-2024 учебном году в 6 «А» классе на изучение курса информатика отводится 34 часа.

Рабочая программа составлена на основе материалов:

Л.Л. Босова, А. Ю. Босова. Информатика. Учебник для 6 класса

Яндекс.Ученик

Российская Электронная Школа

stepik.org

Учитель Геворкян Кристина Вачиковна

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Рабочая программа на основе следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный Закон от 26.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Областной закон от 14.11.2013 г. №26-ЗС «Об образовании в Ростовской области»;
3. Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. N 1897), изменениями, внесенными приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 31.12.2015 №1577;
4. Примерная основная образовательная программа основного общего образования (одобрена федеральным учебно-методическим объединением по общему образованию, протокол заседания от 08.04.2015 № 1/15);
5. Приказ Минобрнауки России от 30.08.2013г № 1015 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования»; (в ред. приказов Минобрнауки России от 08.06.2015 № 576, от 28.12.2015 №1529, от 26.01.2016 № 38, от 05.07.2017 № 629);
6. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 465 «Об утверждении перечня средств обучения и воспитания, необходимых для реализации образовательных программ начального общего, основного общего и среднего общего образования, соответствующих современным условиям обучения, необходимого при оснащении общеобразовательных организаций в целях реализации мероприятий по содействию созданию в субъектах РФ (исходя из прогнозируемой потребности) новых мест в образовательных организациях, критериев его формирования и требований к функциональному оснащению, а также норматива стоимости оснащения одного места обучающегося указанными средствами обучения и воспитания»;
7. Приказ Министерства просвещения РФ от 28.12.2018 № 345 «О федеральном перечне учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования» (с изменениями и дополнениями от 22.11.2019 № 632, от 18.05.2020 №249);
8. Приказ Министерства образования и науки РФ от 09.06.2016 № 699 «Об утверждении перечня организаций, осуществляющих выпуск учебных пособий, которые допускаются к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования» (с изменениями и дополнениями);
9. Основная образовательная программа основного общего образования муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения города Ростова-на-Дону «Школа № 32»;
10. Учебный план муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения города Ростова-на-Дону «Школа № 32» на 2023-2024 учебный год;
11. Календарный учебный график муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения города Ростова-на-Дону «Школа № 32» на 2023-2024 учебный год

Изучение информатики в 6 классе оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических

достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

## Цели изучения учебного предмета «Информатика»

Изучение информатики в 6 классе вносит значительный вклад в достижение главных **целей** основного общего образования, обеспечивая:

- формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др., как необходимого условия для успешного продолжения учебно-познавательной деятельности и основы научного мировоззрения;
- формирование алгоритмического стиля мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном высокотехнологичном обществе;
- формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;
- формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких, как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации.

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании интегрирует в себя **задачи** по освоению следующих областей:

- цифровая грамотность, приоритетно формируемую на ранних этапах обучения, как рамках отдельного предмета, так и в процессе информационной деятельности при освоении всех без исключения учебных предметов;
- теоретические основы компьютерных наук, включая основы теоретической информатики и практического программирования, изложение которых осуществляется в соответствии с принципом дидактической спирали: вначале (в младших классах) осуществляется общее знакомство обучающихся с предметом изучения, предполагающее учёт имеющегося у них опыта; затем последующее развитие и обогащение предмета изучения, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах;
- информационные технологии как необходимый инструмент практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

### **Виды и формы контроля.**

Виды контроля: текущий контроль, тематический контроль, промежуточный контроль, итоговый контроль.

Формы контроля:

- фронтальный устный опрос;
- практические самостоятельные работы;
- тематические тесты по изученному блоку, теме;
- итоговый контроль – тестовая работа;
- итоговый контроль - собственный проект.

Основной формой контроля знаний, умений является текущий контроль знаний, что позволяет:

- определить фактический уровень знаний, умений и навыков обучающихся по предмету;
- установить соответствие этого уровня требованиям ФГОС ООО;
- осуществить контроль за реализацией программы учебного курса.

**Текущий контроль знаний** – проверка знаний обучающихся через опросы, практические самостоятельные работы, тестирование и т.п. в рамках урока.

Отметка за устный ответ обучающегося заносится в классный журнал в день проведения урока. Отметка за письменную самостоятельную работу, тестирование выставляется в классный журнал к следующему уроку.

Преобладающими формами текущего контроля выступают устный опрос, тесты, создание собственных проектов на основе полученных знаний. Проектно-ориентированный подход позволяет проверить умение применять полученные знания на практике, связать полученные знания с интересами обучающегося, тем самым раскрыть его творческий потенциал.

В течение года запланировано 2 теста и 6 проектных работ.

Оценки за контрольные работы выставляются в журнал посписочно, в соответствии с календарно - тематическим планированием. Отметки за самостоятельные работы могут быть выставлены не в полном объеме по усмотрению учителя, но не менее 30 % отметок.

Данная рабочая программа для 6 класса рассчитана на 34 часа (1 час в неделю). В соответствии с учебным планом, календарным учебным графиком и расписанием учебных занятий на 2023-2024 учебный год в 6 «А» классе курс информатики будет реализован в объеме 34 часа в год.

## **Раздел 1. Планируемые результаты освоения учебного предмета «Информатика»**

Изучение информатики в 6 классе направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета.

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

К личностным результатам изучения информатики в основной общеобразовательной школе в соответствии с требованиями ФГОС ООО (2021) относятся следующие убеждения и качества:

в сфере **патриотического воспитания**: ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества;

в сфере **гражданского воспитания**: представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде; ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;

в **духовно-нравственной** сфере: ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора; готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков; активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет ;

в **понимании ценности научного познания**: наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному

уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию; овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия; 6 наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

в **формировании культуры здоровья**: установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ;

в сфере **трудового воспитания**: интерес к практическому изучению профессий в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанных на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса;

в сфере **экологического воспитания**: наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ;

в сфере **адаптации к меняющимся условиям социальной и природной среды**: освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе в виртуальном пространстве

## МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты изучения информатики в основной школе выражаются в следующих качествах и действиях.

### **В сфере универсальных учебных познавательных действий:**

*базовые логические действия*: умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы; умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач; самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев);

*базовые исследовательские действия*: формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное; оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования; прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах;

*работа с информацией*: выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи; применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев; выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления; выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями; оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно; запоминать и систематизировать информацию

### **В сфере универсальных учебных коммуникативных действий:**

*общение:* сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций; публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта); выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов;

*совместная деятельность(сотрудничество):* понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта; 6 принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы; выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды; оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия; сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой

### **В сфере универсальных учебных регулятивных действий:**

*самоорганизация:* выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения; составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи; составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

*самоконтроль (рефлексия):* владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии; учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам; вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей; оценивать соответствие результата цели и условиям.

*эмоциональный интеллект:* ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого;

*принятие себя и других:* осознавать невозможность контролировать всё вокруг, даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

### **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

1. Соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения.
2. Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение.
3. Понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл».
4. Запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу.
5. Пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект».
6. Составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций, условных конструкций и циклов
7. Создавать алгоритмы для собственных проектов.

8. Создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений.
9. Создавать и редактировать растровые изображения; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения.
10. Создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию.

## **Раздел 2. Содержание учебного предмета «Информатика»**

### **Раздел 1. Устройство компьютера**

**Устройство компьютера.** Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода. Операционные системы. Файловая система. Разнообразные операции над папками. Программы для компьютеров.

### **Раздел 2. Алгоритмизация и основы программирования.**

**Алгоритмы и исполнители.** Понятие алгоритма, исполнителя алгоритмов. Линейные алгоритмы. Условные конструкции. Циклические алгоритмы.

**Работа в среде программирования .** Составление программ для управления исполнителем в разнообразных средах блочного программирования.

### **Раздел 3. Теоретические основы информатики**

**Понятие как форма мышления.** Понятие. Определение и образование понятий.

**Информационное моделирование.** Модели объектов и их назначение. Разнообразие информационных моделей.

**Знаковые информационные модели.** Словесные описания. Научные описания. Художественные описания. Математические модели.

**Табличные информационные модели.** Правила оформления таблицы. Таблица типа “объекты-свойства”. Таблица типа “объекты - объекты -один”. Вычислительные таблицы. Решение задач с использованием таблиц.

**Графики и диаграммы.** Составление графиков и диаграмм по табличной информации.

**Схемы.** Многообразие схем. Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач.

### **Раздел 4. Алгоритмы.**

**Работа в среде программирования .** Повторение темы по составлению алгоритмов.  
Составление программ для управления исполнителем в новой среде программирования.

### Раздел 3. Тематическое планирование

№ п/п	Тема/раздел	часы	Характеристика основных видов деятельности учащихся
1	<b>Раздел 1. Устройство компьютера.</b>	8	Знать технику безопасности при работе с компьютером. Уметь корректно включать/выключать/компьютер. Называть основные компоненты персональных компьютеров объяснять их предназначение. Объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации. Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл».
2	<b>Раздел 2. Основы алгоритмов.</b>	8	Раскрывать смысл понятия алгоритм, исполнитель алгоритма, приводить примеры из жизни. Создавать пошаговый алгоритм для поставленных задач. Различать линейные и циклические алгоритмы. Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Создавать простейшие варианты игр по заданным алгоритмам. Разрабатывать собственные проекты, используя линейные и циклические алгоритмы.
3	<b>Раздел 3. Теоретические основы информатики.</b>	11	Различать виды информации по способам её восприятия человеком; форме представления. Знать основные действия с информацией. Знать и распознавать модели, уметь их классифицировать. Составлять графики и диаграммы. Решать задачи с использованием графов. Преобразовывать полученную информацию в схемы. Преобразовывать полученную информацию в табличную модель.
4	<b>Раздел 4. Алгоритмы</b>	7	Применять знания и навыки, полученные в разделе «Основы алгоритмов» в новой среде программирования. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Создавать простейшие варианты игр по заданным алгоритмам. Разрабатывать собственные проекты, используя линейные и циклические алгоритмы.

## Раздел 4. Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема урока	Дом. задание	Кол-во часов	Дата по плану	Дата по факту
<b>ИНФОРМАТИКА (34 часа) 6 класс</b>					
<b>Раздел 1. Устройство компьютера (8 часов)</b>					
1.	Объекты окружающего мира.	§1	1		
2	Компьютерные объекты. <b>Компьютерный практикум.</b>	§2	1		
3.	Отношения объектов и их множеств.	§3	1		
4.	Разновидности объектов, их классификация	§4	1		
5.	Система объектов.	§5	1		
6.	Персональный компьютер как система. <b>Компьютерный практикум.</b>	§6	3		
<b>Раздел 2. Основы алгоритмов(8 часов)</b>					
7	Среда программирования Scratch. Линейный алгоритм. <b>Компьютерный практикум.</b>	§14, §15	2		
8	Среда программирования Scratch. Алгоритм с использованием условной конструкции.. <b>Компьютерный практикум.</b>	§16,17	2		
9	Среда программирования Scratch. Циклический алгоритм. <b>Компьютерный практикум.</b>	§17	2		
10	Проектирование собственной игры. <b>Проектная деятельность.</b>	в тетради	2		
<b>Раздел 3. Теоретические основы информатики. (11 часов )</b>					
11.	Понятие как форма мышления.	§8	1		
12.	Информационное моделирование	§9	1		
13.	Знаковые информационные модели	§10	1		
14.	Табличные информационные модели. <b>Компьютерный практикум.</b>	§11	2		
15	Графики и диаграммы. <b>Компьютерный практикум.</b>	§12	3		
16	Схемы. <b>Компьютерный практикум.</b>	§13	3		
<b>Раздел 4. Алгоритмы. (7 часов )</b>					
17	Среда программирования Кумир. Знакомство с роботом Чертежник. <b>Компьютерный практикум.</b>	§15, 18	1		
18	Среда программирования Кумир. Линейные алгоритмы для робота. <b>Компьютерный практикум.</b>	§18	3		
19	Среда программирования Кумир. Циклические алгоритмы. <b>Компьютерный практикум</b>	§18	3		

РАССМОТРЕНО И РЕКОМЕНДОВАНО  
К УТВЕРЖДЕНИЮ  
Протокол заседания школьного методического  
объединения учителей \_\_\_\_\_  
МБОУ «Школа № 32»  
Председатель ШМО

\_\_\_\_\_  
Протокол № \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_

СОГЛАСОВАНО  
Протокол заседания Методического совета  
МБОУ «Школа № 32» № \_\_ от \_\_\_\_ 2023 г.  
Председатель МС

\_\_\_\_\_  
Т.В.Лепехина

«СОГЛАСОВАНО»  
Заместитель директора по УВР

\_\_\_\_\_  
Е.В. Краснов

\_\_\_\_\_  
августа 2023 г.