## Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

**Крыловская основная общеобразовательная школа**

«Согласовано» «Утверждена»

С педсоветом

Протокол №.1 от 29.08.13 Директор школы Бережная О.В.

Приказ № от

Рабочая программа по

информатике для 6 класса

Составила Клименко И.А.

2013-2014 учебный год.

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Рабочая программа по информатике и информационным технологиям для 6 класса разработана на основе:

* Примерной программы основного общего образования по информатике и информационным технологиям МО РФ и Программы профессора Н.В. Макаровой для 6 класса;
* Федерального компонента государственного стандарта основного общего образования, утвержденного приказом Министерства образования России «Об утверждении федерального компонента государственных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования» от 05 марта 2004 г. № 1089;
* Базисного учебного плана общеобразовательных учреждений Российской Федерации, утвержденного приказом Минобразования РФ № 1312 от 09. 03. 2004;
* Федерального перечня учебников, рекомендованных (допущенных) к использованию в образовательном процессе в образовательных  учреждениях, реализующих программы общего образования;
* Требований к оснащению образовательного процесса в соответствии с содержательным наполнением учебных предметов федерального компонента государственного образовательного стандарта.

 Планирование осуществляется по учебнику Н.В. Макаровой «Информатика. 5-6 класс. Начальный курс».  
Рабочая программа адаптирована к школьному компоненту, согласно которого информатика изучается  в 6 классе в объеме 35 часов, как и рекомендовано по программе Н.В.Макаровой. Хронология изучения тем по программе Н.В.Макаровой не нарушена.

Основная цель изучения информатики в школе – это формирование основ научного мировоззрения учащихся, развитие мышления, создание условий для прочного и осознанного овладения учащимися основами знаний и умений о современных средствах работы с информацией.   
Согласно этим целям, содержание курса школьной информатики должно отражать все аспекты предметной области науки, в частности:  
- мировоззренческий аспект, связанный с формированием системно-информационного подхода к анализу окружающего мира, роли информации в управлении, общих закономерностях информационных процессов;  
- пользовательский аспект, связанный с практической подготовкой учащихся в сфере использования новых информационных технологий;  
- алгоритмический аспект, связанный с развитием процедурного мышления школьников.  
Все эти три аспекта отражены в данной программе в следующих содержательных линиях:

* Информация. Информационные процессы. Языки представления информации.
* Компьютер как средство обработки информации.
* Новые информационные технологии обработки информации.

Эти линии носят сквозной характер, т.е. изучаются на всех этапах курса (с 5 по 9 класс).

Программа курса информатики Н.В. Макаровой предполагает непрерывную линию развивающего обучения информатике с 5-го по 11-й класс.

Реализованы три этапа обучения информатике:

* пропедевтический (5–7-е классы);
* базовый (8–9-е классы);
* предпрофессиональный (10–11-е классы).

Реализована методика формирования у учащихся умений исследовательской деятельности на основе системного подхода к анализу и исследованию объектов окружающего мира.

Реализованы межпредметные связи информатики с другими школьными дисциплинами.

Материал курса делится на два уровня, учитывающих возраст учащихся и их подготовку:  
1 уровень: начальный (пропедевтический) – 5-6 класс;  
2 уровень: базовый – 7-9 класс.  
Содержание курса требует обязательного наличия компьютерной техники.

Место предмета «Информатика» в учебном плане МБОУ Крыловской оош определяется на основе Федерального базисного учебного плана для образовательных учреждений Российской Федерации как предмет по выбору школы, предусматривающего ***в 5 классе – 35 часов, в 6 классе – 35 часов.***

Цели изучения основ информатики в 6 классе:

* продолжение формирования базиса компьютерной грамотности учащихся;
* освоение среды программирования Лого;

**Федеральный компонент государственного стандарта образования**

Изучение информатики и информационно-коммуникационных технологий на ступени основного общего образования направлено на достижение следующих целей:

* освоение знаний, составляющих основу научных представлений об информации, информационных процессах, системах, технологиях и моделях;
* овладение умениями работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты;
* развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;
* воспитание ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; избирательного отношения к полученной информации;
* выработка навыков применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, при дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.

Обязательный минимум содержания

Среда программирования ПервоЛого

Знакомство со средой ПервоЛого. Костюмы Черепашки. Добавление, удаление Черепашки. Курс Черепашки. Команды Черепашки. Оформление программы. Датчики. Кнопки. Личная карточка. Набор инструментов.

**Требования к уровню подготовки обучающихся**

В результате обучения учащиеся должны знать/понимать:  
- возможности среды ЛогоМиры;  
- команды Черепашки и правильно их писать;  
- понятия «панель инструментов», «команда», «программа», «датчик», «костюм», «анимация», «модель», «кнопка», «личная карточка».  
- интерфейс программ ММ и РР;  
- приемы работы в программах MM и РР.

В результате обучения учащиеся должны уметь:  
- добавлять/удалять Черепашку;  
- менять «костюмы» Черепашки;  
- менять курс Черепашки;  
- делать анимацию;  
- работать с инструментами (ножницы, кнопка и т.д.);  
- писать программы по алгоритму.  
- работать в программе ММ и РР;  
- добавлять и удалять кадры в композиции;  
- вставлять объекты в презентацию;  
- настраивать анимацию объектов;  
- добавлять/удалять слайды из презентации;

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование  разделов и тем | Кол-во часов |
|
|
| 1 | Компьютерная графика | 9 |
| 2 | Среда программирования ЛогоМиры | 26 |
| 3 | **Итого:** | **35** |

**Методическое обеспечение.**

1. Н.В. Макаровой «Программа по информатике и ИКТ»(системно-информационная концепция).-СПб.:Лидер, 2009
2. Учебник: Н.В.Макарова Информатика и ИКТ начальный уровень, Питер,2010г.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Календарно-тематическое планирование**  **6 класс** | | | | | | | | |
| № урока  п/п | Тема урока | Кол-во  часов | Дата  пров. | Фактич.  проведен | Минимум содержания | Требования к минимуму  содержания | Формы контроля | Оборудование |
| 1 | Техника безопасности в кабинете информатики.  Конструирование из мозаики. | 1 |  |  | Повторить с учащимися правилами поведения в компьютерном классе. Технику безопасности.  Ознакомить с понятием конструирование. Показать, как составлять и сохранять меню готовых деталей для мозаики. | Учащиеся должны знать правила поведения и технику безопасности в компьютерном классе. Знать как по алгоритму строить мозаику. | Индивидуальная работа. Фронтальный опрос | Таблица Техники Безопасности |
| 2-3 | Конструирование из мозаики и кубиков. | 2 |  |  | Показать, как составлять мозаику из отдельных фрагментов и из кубиков объёмные фигуры | Уметь строить мозаику и объёмные фигуры. | Самостоятельная работа.  Индивидуальная работа | Раздаточный материал |
| 4 | Практическая работа№1 «Рыбки в аквариуме» | 1 |  |  | Из отдельных фрагментов составить композицию рыбки в аквариуме | Уметь составить композицию « Рыбки в аквариуме» из готовых форм . | Практическая работа | Компьютер, раздаточный материал |
| 5-6 | Моделирование в среде графического редактора | 2 |  |  | Ознакомить с понятием моделирование показать, как в графическом редакторе делать план садового участка, план школы | Уметь строить план местности садового участка и школы. Знать определение понятия моделирование. | Индивидуальная работа. Фронтальный опрос. | Презентация к уроку, компьютер, раздаточный материал |
| 7 | Практическая работа №2  « Модель из квадратов и кубиков» | 1 |  |  | Составление моделей из квадратов и кубиков объёмных изображений | Уметь строить из квадратов и кубиков объёмные фигуры. | Практическая работа | компьютер, раздаточный материал |
| 8 | Практическая работа №3  «План садового участка» | 1 |  |  | Построение садового участка школы в определённом масштабе. | Уметь строить план садового участка школы с помощью компьютера | Практическая работа | компьютер, раздаточный материал |
| 9 | Контрольная работа по теме : «Конструирование и моделирование» | 1 |  |  | Проверить усвоение изученного материала по теме : « Конструирование и моделирование» | Уметь применить полученные знания в контрольной работе. | Контрольная работа | компьютер, раздаточный материал, презентация к уроку |
| 10-13 | Знакомство со средой ЛогоМиры и технологией работы в ней. | 4 |  |  | Познакомить со со средой ЛогоМиры и технологией работы в ней. | Знать окно среды ЛогоМиры и технологию работы в ней. Уметь менять облик черепашки и приводить её движение. | Индивидуальная работа. Фронтальный опрос | Презентация к уроку, среда программирования ЛогоМиры |
| 14-15 | Создание микромира и его обитателей | 2 |  |  | Моделирование движения объектов в среде Логомиры с разными скоростями. | Уметь создавать объекты в среде ЛогоМиры с разными скоростями. | Индивидуальная работа. Фронтальный опрос | среда программирования ЛогоМиры, раздаточный материал |
| 16-20 | Организация движения черепашки. | 5 |  |  | Показать как в среде ЛогоМиры приводить в движение объекты и в каком направлении. Движение по компасу. Создание новой формы. | Уметь приводить в движение объекты среды Логомиры. Менять облик т.е. создавать новую форму для черепашки и двигаться по компасу. | Индивидуальная работа. Фронтальный опрос | среда программирования ЛогоМиры, раздаточный материал |
| 21-23 | Составление программ в ЛогоМирах | 3 |  |  | Показать как создавать программы в среде по определенной траектории: прямая линия, кораблик на волнах. | Уметь составлять несложную программу движения автомобиля по прямой линии и сложной траектории кораблик на волнах. | Индивидуальная работа. Фронтальный опрос | среда программирования ЛогоМиры, раздаточный материал |
| 24 | Первая анимация | 2 |  |  | Показать как моделировать движение облика черепашки со сменой форм. | Знать алгоритм фазы движения экранного объекта. | Индивидуальная работа. Фронтальный опрос | среда программирования ЛогоМиры, раздаточный материал |
| 26  25 | Создание анимации в ЛогоМирах | 1 |  |  | Показать как создаются анимации в среде Логомиры. | Уметь создавать анимацию движения машин и трактора по шоссе. | Индивидуальная работа. Фронтальный опрос | среда программирования ЛогоМиры, раздаточный материал |
| 27 | Составление программ для фигур в ПервоЛого и ЛогоМирах | 1 |  |  | Показать чем отличаются программа составленная в ПервоЛого и ЛогоМирах . | Знать отличие программы составленной в ПервоЛого и ЛогоМирах. | Индивидуальная работа. Фронтальный опрос | среда программирования ЛогоМиры, раздаточный материал |
| 28 | Как оформить программу в Логомирах. | 1 |  |  | Показать алгоритм оформления программы в среде ЛогоМиры. | Знать алгоритм оформления программы в среде ЛогоМиры. | Индивидуальная работа. Фронтальный опрос | среда программирования ЛогоМиры, раздаточный материал |
| 29 | Составление программ для фигур в ЛогоМирах. | 1 |  |  | Показать как составлять программы для фигур в среде ЛогоМиры. | Уметь составлять программы для фигур | Индивидуальная работа. | среда программирования ЛогоМиры, раздаточный материал |
| 30 | Составление программ в ЛогоМирах .  Практическая работа №5 | 1 |  |  | Показать как составлять программы для фигур в среде ЛогоМиры. | Уметь составлять программы для фигур | Практическая работа | среда программирования ЛогоМиры, раздаточный материал, презентация к уроку |
| 31 | Роль датчиков в ЛогоМирах. | 1 |  |  | Назначение датчиков и их название в среде Логомиры | Знать алгоритм записи использования датчика для изменения состояния черепашки. | Индивидуальная работа. Фронтальный опрос | среда программирования ЛогоМиры, раздаточный материал, презентация к уроку |
| 32 | Итоговый тест за курс «Компьютерная графика» | 1 |  |  | Проверить усвоение материала учащимися за курс 6 класса. | Умение применить полученные знания за курс 6 класса в итоговом тесте. | Контрольная работа. | Тест на закрепление изученного материала по теме: «Компьютерная графика». |
| 33-35 | Роль датчиков в ЛогоМирах. | 3 |  |  | Назначение датчиков и их название в среде Логомиры | Знать алгоритм записи использования датчика для изменения состояния черепашки. | Индивидуальная работа. Фронтальный опрос | среда программирования ЛогоМиры, раздаточный материал |