**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Ускюльская средняя общеобразовательная школа**

|  |  |
| --- | --- |
| Принято на педагогическом совете Протокол №1 от 30.08.2013г. | Утверждено:Директор школы: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Полевщикова Е. А. Приказ № 50 от 30.08.2013г. |

**Рабочая программа по информатике и ИКТ 5 – 6 классов**

(базовый уровень)

 Составитель: Мальцева К.А.,

 учитель информатики и ИКТ

2013-2014 учебный год

**ОСНОВНОЕ ОБЩЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**ПО ИНФОРМАТИКЕ И ИНФОРМАЦИОНЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ**

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Данная рабочая программа по информатике в 5, 6 классах составлена на основе:

* Примерной программы основного общего образования по информатике и информационным технологиям;
* 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;

Из компонента образовательного учреждения на изучение информатики в 5, 6 классах выделено по 1 часу в неделю, всего по 35 часов. Программой предусмотрено проведение:

* Практических работ (10-15 мин), в 5 классе – 30 работ, в 6 классе – 2 работы.
* Практических работ (на весь урок), в 6 классе – 6 работ.
* Контрольных работ (на весь урок), в 5 классе – 2 работы, в 6 классе – 1 работа.

***Цели обучения информатике и информационным технологиям в 5 – 6 классах:***

1. освоение знаний, составляющих основу научных представлений об информации, информационных процессах, системах, технологиях и моделях;
2. овладение умениями работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологиях, организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты;
3. воспитание ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; избирательного отношения к полученной информации;

***Задачи изучения информатики и информационных технологий:***

1. развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;
2. 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;
3. формирование информационной культуры школьника, под которой понимается умение целенаправленно работать с информацией и использование для этого возможности компьютера;
4. обучение системному подходу к анализу и исследованию структуры и взаимосвязей информационных объектов, которые являются моделями реальных объектов и процессов;
5. развитие логического мышления, творческого и познавательного потенциала школьника, его коммуникативных способностей с использованием для этого богатейшего компьютерного инструментария;
6. формирование у учащихся готовности к информационно – учебной деятельности, выражающейся в их желании применять средства информационных и коммуникационных технологий в любом предмете для реализации учебных целей саморазвития;
7. пропедевтика понятий базового курса школьной информатики;

***Общеучебные умения, навыки и способы деятельности***

Рабочая программа предусматривает формирование у учащихся общеучебных умений и навыков, универсальных способов деятельности и ключевых компетенций. В этом направлении приоритетными для учебного предмета «Информатика и ИКТ» на этапе основного общего образования являются:

* определение адекватных способов решения учебной задачи на основе заданных алгоритмов;
* комбинирование известных алгоритмов деятельности в ситуациях, не предполагающих стандартное применение одного из них;
* использование для решения познавательных и коммуникативных задач различных источников информации, включая энциклопедии, словари, Интернет – ресурсы и базы данных;

владение умениями совместной деятельности (согласование и координация совместной деятельности с другими ее участниками; объективное оценивание своего вклада в решение общих задач коллектива; учет особенностей различного ролевого поведения).

***Основной формой организации учебных занятий является урок***.

Наряду с традиционными уроками программа предусматривает нестандартные уроки:

урок – зачет,

урок – практикум,

урок – путешествие,

урок – сказка,

урок в форме соревнований (конкурс, турнир, викторина).

***Используемые методы обучения***:

словесные (беседа, рассказ, доклад, учебная лекция);

наглядные (работа с таблицами, демонстрация);

практические (разнообразные задания),

а так же общедидактические (объяснительно – иллюстративный, репродуктивный, частично - поисковый).

Для выявления уровня сформированности системы качества знаний учащихся используются контрольные, практические работы.

***Средства обучения информатике***

В систему средств обучения наряду с учебниками, учебными и методическими материалами и программным обеспечением компьютеров входят и сами компьютеры, образующие единую комплексную среду, которая и позволяет учителю достигать поставленных целей обучения. Вот перечень основных компонентов рекомендуемой системы средств обучения информатике в школе:

* программно-методическое обеспечение курса информатики, включающее как программные средства для поддержки преподавания, так и инструментальные программные средства (ИПС) обеспечивающие учителю возможность управления учебным процессом, автоматизацию контроля учебной деятельности, разработки программных средств (или их фрагментов) учебного назначения для конкретных педагогических целей;
* объектно-ориентированные программные системы, обеспечивающие формирование культуры учебной деятельности, в основе которых лежит определенная модель объектного мира пользователя (например, текстовый редактор, база данных, электронные таблицы, различные графические системы);
* учебное, демонстрационное оборудование, сопрягаемое с ПЭВМ (имеются в виду средства обучения, функционирующие на базе информационных технологий, компенсирующие или амортизирующие отсутствие предметной среды и обеспечиваю предметность деятельности, ее практическую направленность, например, учебные роботы, управляемые ЭВМ; электронные конструкторы; модели для демонстрации принципов работы ЭВМ ее частей, устройств);
* средства телекоммуникаций, обеспечивающие доступность формации для обучаемых, вовлеченность их в учебное взаимодействие, богатое интеллектуальными возможностями и разнообразием видов использования ресурсов Всемирной информационной сети.

Для выявления уровня сформированности системы качества знаний учащихся используются контрольные, практические работы.

***Обоснование выбора учебно-методической комплекта для реализации рабочей программы***

Учебно-методический комплект по информатике и ИКТ для 5 – 6 классов под редакцией Н.В. Макаровой: программа, тематическое планирование, контрольные работы, методические рекомендации, дидактические материалы. УМК отражает современные методические и педагогические тенденции, его содержание полностью соответствует стандарту. В учебниках содержатся дополнительные задания, вопросы, для лучшего усвоения знаний учащимися. В дидактических материалах даны задания разного уровня сложности. В методических пособиях даны рекомендации по проведению уроков.

***Результаты обучения***

 Обязательные результаты изучения курса «Информатика и информационные технологии» приведены в разделе «Требования к уровню подготовки выпускников», который полностью соответствует стандарту. Требования направлены на реализацию личностно – ориентированного подхода; освоение учащимися интеллектуальной и практической деятельности; овладение знаниями и умениями, необходимыми в повседневной жизни.

**Тематическое планирование учебного материала**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование раздела | Количество часов  |
| Теория  | Практика/Контроль  | Всего  |
| **6 класс** |
| 1 | Компьютерная графика  | 7 | 1/0 | 8 |
| 2 | Среда программирования ЛогоМиры | 20 | 6/1 | 27 |
|  | **Итого**  | **27** | **7/1** | **35** |
| **5 класс** |
| 1 | Учимся работать на компьютере  | 6,5 | 5,5/1 | 13 |
| 2 | Компьютерная графика  | 11,5 | 9,5/1 | 22 |
|  | **Итого**  | **18** | **15/2** | **35** |

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

5 класс (35 часов)

**Учимся работать на компьютере (13 часов)**

Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного Рабочего стола. Освоение приемов работы с мышью. Представление о графическом интерфейсе системной среды. Понятие компьютерного меню и освоение работы с ним. Технология запуска программ из Главного меню и завершение работы программы. Представление об окне как объекте графического интерфейса. Технология работы с окном. Освоение клавиатуры. Назначение служебных клавиш. Назначение текстового редактора. Структура графического интерфейса текстового редактора. Технология ввода текста. Редактирование текста: вставка, удаление и замена символов; вставка и удаление пустых строк. Назначение буфера обмена. Действия с фрагментом текста: выделение, копирование, удаление, перемещение. Технология вычислений с помощью программы Калькулятор. Работа с несколькими окнами. Создание составного документа с использованием двух программ.

**Компьютерная графика (22 часа)**

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Использование команды Отменить. Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком. Практикум по созданию и редактированию графических объектов. Построение геометрических фигур. Использование клавиши Shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Понятие пикселя. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы. Создание и редактирование пиктограммы по пикселям. Понятие алгоритма. Примеры алгоритмов из окружающей жизни. Понятие последовательного (линейного) алгоритма. Представление о циклическом алгоритме. Примеры построения графических объектов на основе циклического и линейного алгоритма. Построение графических объектов с помощью метода последовательного укрупнения копируемого фрагмента.

**Практические работы (15 часов)**

1. **Учимся работать на компьютере**

Рабочий стол в реальном и вертуальном мире. Компьютерная помощница – мышь. Меню: возможность выбора. Начните работу с нажатия кнопки Пуск. Компьютерное окно. Клавиатура – инструмент писателя. Набор и редактирование текста. Что скрывается в строке меню. Действия с фрагментом текста. Калькулятор – помощник математиков. Один помощник – хорошо, а два- лучше.

1. **Компьютерная графика**

Инструменты для рисования. Компьютерная графика. Создание компьютерного рисунка. Настройка инструментов. Редактирование компьюьтерного рисунка. Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей. Сохранение созданного рисунка. Как открыть рисунок сохраненный, на диске. Построение с помощью клавиши, Shift. Построение при помощи эллипса и окружности. Пиксель. Пиктограмма. Алгоритм. Составление алгоритмов. Компьютерная среда и алгоритмы. Виды алгоритмов. Действия с фрагментом рисунка. Повторяющиеся действия в алгоритмах.

**Контрольные работы (2 часа)**

**1. Учимся работать на компьютере**

1. Контрольная работа по пройденному разделу.

**2**.  **Компьютерная графика**

1. Итоговая контрольная работа.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

6 класс (35 часов)

**Компьютерная графика (8 часов)**

Алгоритмы в нашей жизни. Компьютерная среда и алгоритмы. Действия с фрагментом рисунка. Повторяющиеся действия в алгоритмах. Конструирование из мозаики. Меню готовых форм. Конструирование из кубиков. Моделирование окружающего мира. Учебные модели.

**Среда программирования ЛогоМиры (27 часов)**

Интерфейс программы ЛогоМиры и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд. Инструментальное меню. Черепашка. Понятие команды в среде ЛогоМиры. Команды управления движением Черепашки. Входные параметры команды. Рисование фигур с помощью Черепашки. Создание анимации.

**Практические работы (7 часов)**

1. **Компьютерная графика**

Создание компьютерного рисунка в графической среде Paint.

1. **Среда программирования ЛогоМиры**

Пробы пера. Учим черепашку двигаться. Управление черепашкой из Поля команд, рисование геометрических фигур. Создание сюжета по любому из произведений А.С. пушкина. Моделирование движения со сменой форм. Создание анимации – море. Создание мультипликационного сюжета.

**Контрольные работы (1 час)**

**Среда программирования ЛогоМиры**

1. Итоговая контрольная работа

**Перечень практических работ**

**5 класс (15 часов)**

**Учимся работать на компьютере**

1. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире.
2. Компьютерная помощница - мышь.
3. Меню: возможность выбора.
4. Начните работу с нажатия кнопки Пуск.
5. Окно в компьютерный мир.
6. Клавиатура - инструмент писателя.
7. Набор и редактирование текста.
8. Действия с фрагментом текста.
9. Что скрывается в строке меню.
10. Калькулятор - помощник математиков.
11. Один помощник - хорошо, а два - лучше.

**Компьютерная графика**

1. Инструменты для рисования
2. Компьютерная графика
3. Создание компьютерного рисунка
4. Настройка инструментов
5. Редактирование компьютерного рисунка
6. Фрагмент рисунка
7. Сборка рисунка из деталей
8. Сохранение созданного рисунка
9. Как открыть рисунок, сохраненный на диске
10. Построение с помощью клавиши Shift
11. Построение при помощи эллипса и окружности.
12. Пиксель
13. Пиктограмма
14. Алгоритм
15. Составление алгоритмов
16. Компьютерная среда и алгоритмы
17. Виды алгоритмов
18. Действия с фрагментом рисунка
19. Повторяющиеся действия в алгоритмах

**6 класс (7,5 часов)**

**Компьютерная графика**

1. Создание компьютерного рисунка в графической среде Paint

**Среда программирования ЛогоМиры.**

1. Пробы пера.
2. Учим черепашку двигаться.
3. Управление черепашкой из Поля команд, рисование геометрических фигур.
4. Создание сюжета по любому из произведений А.С. Пушкина.
5. Моделирование движения со сменой форм.
6. Создание анимации – море.
7. Создание мультипликационного сюжета.

**Перечень контрольных работ**

**6 класс (1 час)**

**Среда программирования и ЛогоМиры**

1. Итоговая контрольная работа

**5 класс (2 часа)**

**Учимся работать на компьютере**

**1.** Контрольная работа по пройденному разделу

**Компьютерная графика**

**2.** Итоговая контрольная работа

**Программно – методическое обеспечение учебного плана МОУ Ускюльской СОШ**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Образовательная область** | **Образовательный компонент** | **Класс** | **Программа** | **Учебная литература для учителя** | **Методическая литература** | **Учебная литература для учащихся** |
| Информатика и информационные технологии | Информатика  | 5 | Информатика. Программа по информатике. 5 – 11 кл. Н.В. Макарова. СПб. «Питер», 2004 г.Рабочие программы по информатике и ИКТ. 5 – 11 кл. составитель: Т.К. Смыковская. Москва. «Глобус» 2009 г. | 1. Информатика (учебник) 5 - 6 кл. Н.В. Макарова. СПб. «Питер». 2009 г. Допущено | 1. Поурочные разработки по информатике. 6 кл. Волгоград. «Корифей», 2008 г. Составитель: Е.А. Егоров | Информатика (учебник) 5 - 6 кл. Н.В. Макарова. СПб. «Питер». 2009 г.  |
| 6 | Информатика. Программа по информатике. 5 – 11 кл. Н.В. Макарова. СПб. «Питер», 2004 г.Рабочие программы по информатике и ИКТ. 5 – 11 кл. составитель: Т.К. Смыковская. Москва. «Глобус» 2009 г. | 1. Информатика (учебник)5 - 6 кл. Н.В. Макарова. СПб. «Питер». 2009 г. Допущено | 1. Поурочные разработки по информатике. 6 кл. Волгоград. «Корифей», 2008 г. Составитель: Е.А. Егоров | Информатика (учебник) 5 - 6 кл. Н.В. Макарова. СПб. «Питер». 2009 г.  |

**ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ВЫПУСКНИКОВ**

**В результате изучения информатики и информационных технологий ученик должен**

**знать/понимать**

* Понятие алгоритма. Понятие линейного алгоритма. Понятие циклического алгоритма.
* Понятие конструирования. Технологию конструирования из меню готовых форм.
* Назначение среды ЛогоМиры. Основные объекты графического интерфейса среды ЛогоМиры. Понятие команды и входных параметров.
* Технологию организации движения Черепашки.
* Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером.
* Назначение Рабочего стола. Понятие графического интерфейса.
* Назначение компьютерного меню и Главного меню. Роль окна при работе в системной среде Windows. Основные правила набора текста.
* Основные операции редактирования. Назначение буфера обмена. Назначение программы Калькулятор. Технология работы с программой Калькулятор.
* Назначение и возможности графического редактора. Назначение объектов интерфейса графического редактора. Понятие фрагмента рисунка. Понятие файла. Точные способы построения геометрических фигур. Понятие пикселя. Понятие пиктограммы.

**уметь**

* Разрабатывать алгоритм и в соответствии с ним создавать графический объект.
* Использовать при создании графического объекта циклический алгоритм.
* Создавать меню типовых элементов мозаики (готовых форм).
* Разрабатывать алгоритм конструирования из меню готовых форм.
* Конструировать разнообразные графические объекты. Управлять движением Черепашки.
* Рисовать простейшие фигуры. Моделировать прямолинейное движение с разными скоростями. Моделировать движение по сложной траектории.
* Моделировать движения с повторяющимися фрагментами (создавать анимацию).
* Настраивать панель Инструменты. Создавать простейшие рисунки с помощью инструментов. Выделять и перемещать фрагмент рисунка. Создавать графический объект из типовых фрагментов.
* Сохранять рисунок в файле и открывать файл. Использовать при построении геометрических фигур клавишу Shift. Редактировать графический объект по пикселям.
* Рисовать пиктограммы.
* Разрабатывать алгоритм и в соответствии с ним создавать графический объект. Использовать при создании графического объекта циклический алгоритм.

**Перечень средств ИКТ, необходимых для реализации программы**

**Аппаратные средства**

* **Компьютер** – универсальное устройство обработки информации; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает учащемуся мультимедиа-возможности: видеоизображение, качественный стереозвук в наушниках, речевой ввод с микрофона и др.
* **Проектор,** подсоединяемый к компьютеру, видеомагнитофону, микроскопу и т. п.; технологический элемент новой грамотности – радикально повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всему классу, эффективность организационных и административных выступлений.
* **Принтер** – позволяет фиксировать на бумаге информацию, найденную и созданную учащимися или учителем. Для многих школьных применений необходим или желателен цветной принтер. В некоторых ситуациях очень желательно использование бумаги и изображения большого формата.
* **Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети** – дает доступ к российским и мировым информационным ресурсам, позволяет вести переписку с другими школами.
* **Устройства вывода звуковой информации** – наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией, громкоговорители с оконечным усилителем для озвучивания всего класса.
* **Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами –** клавиатура и мышь (и разнообразные устройства аналогичного назначения). Особую роль специальные модификации этих устройств играют для учащихся с проблемами двигательного характера, например, с ДЦП.
* **Устройства создания графической информации** (графический планшет) – используются для создания и редактирования графических объектов, ввода рукописного текста и преобразования его в текстовый формат.
* **Устройства для создания музыкальной информации** (музыкальные клавиатуры, вместе с соответствующим программным обеспечением) – позволяют учащимся создавать музыкальные мелодии, аранжировать их любым составом инструментов, слышать их исполнение, редактировать их.
* **Устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации:** сканер; фотоаппарат; видеокамера; цифровой микроскоп; аудио и видео магнитофон – дают возможность непосредственно включать в учебный процесс информационные образы окружающего мира. В комплект с наушниками часто входит индивидуальный микрофон для ввода речи учащегося.
* **Датчики (**расстояния, освещенности, температуры, силы, влажности, и др.)  **–** позволяют измерять и вводить в компьютер информацию об окружающем мире.
* **Управляемые компьютером устройства** – дают возможность учащимся освоить простейшие принципы и технологии автоматического управления (обратная связь и т. д.), одновременно с другими базовыми понятиями информатики.

**Программные средства**

* Операционная система.
* Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).
* Антивирусная программа.
* Клавиатурный тренажер.
* Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.
* Звуковой редактор.