**Муниципальное общеобразовательное учреждение «Петровская основная общеобразовательная школа Белгородского района Белгородской области»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **«Согласовано»**  Руководитель МО  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Протокол № \_\_\_\_\_\_\_ от  «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2011 г. | **«Согласовано»**  Заместитель директора школы по УВР МОУ «Петровская ООШ»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2011 г. | **«Утверждаю»**  Директор МОУ «Петровская ООШ»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Приказ №\_\_\_\_\_\_\_\_\_ от «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2011 г. |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ИНФОРМАТИКЕ И ИКТ 6 КЛАСС**

|  |  |
| --- | --- |
|  | СОСТАВИТЕЛЬ:  Швечко Л.И.,  учитель информатики и ИКТ МОУ «Петровская основная общеобразовательная школа Белгородского района Белгородской области» |

2011-2012 учебный год

**Пояснительная записка**

Для реализации непрерывного изучения курса «Информатика и ИКТ» в образовательном учреждении за счет часов школьного компонента вводится изучение предмета «Информатика и ИКТ» в 6 классе. Рабочая программа по информатике и ИКТ 6 класс составлена на основе программы по информатике и информационным технологиям (Л.Л.Босовой), опубликованной в сборнике программ для общеобразовательных учреждений («Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы, составитель М.Н.Бородин» -6-е издание. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009).

*Изучение информатики и ИКТ в 6 классе направлено на* достижение следующих целей:

* формирование общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладе­ние умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуаль­ную и коллективную информационную деятельность, пред­ставлять и оценивать ее результаты;
* пропедевтическое (предварительное, вводное, ознакоми­тельное) изучение содержания основного курса школьной информатики, обеспечивающее целенаправленное фор­мирование общеучебных понятий;
* воспитание ответственного и избирательного отношения к информации; развитие познавательных, интеллектуаль­ных и творческих способностей учащихся.

В 6 классе *необходимо решить следующие* задачи:

* включить в учебный процесс содержание, направленное на формирование у учащихся основных общеучебных умений информационно-логического характера, таких как анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из ча­стей и самостоятельное достраивание недостающих компо­нентов; выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т. д.;
* создать условия для овладения основными универсальны­ми умениями информационного характера, такими как постановка и формулирование проблемы; поиск и выделе­ние необходимой 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;
* показать роль средств информационных и коммуникаци­онных технологий в информационной деятельности чело­века;
* расширить спектр умений использования средств инфор­мационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответ­ствующих редакторов); создать условия для овладения способами и методами освоения новых инструментальных средств, формирования умений и навыков самостоятельной работы; воспитать стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
* организовать деятельность, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объек­тами с помощью составленных для них алгоритмов;
* создать условия для развития умений продуктивного взаи­модействия и сотрудничества со сверстниками и взрослы­ми: умением правильно, четко и однозначно формулиро­вать мысль в понятной собеседнику форме; умением выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

Содержание авторской программы Босовой Л.Л. в рабочей программе адаптировано к условиям используемого программного обеспечения Linux в образовательном процессе.

Учебно-методический комплект:

* учебник и рабочая тетрадь для учащихся;
* методическое пособие для учителя;
* комплект цифровых образовательных ресурсов CD диск;
* сборник занимательных задач, в котором собраны, систематизированы по типам и ранжированы по уровню сложности задачи по информатике, а также из смежных с информатикой теоретических областей, которые могут быть предложены для решения учащимся в 6 классе, даны ответы, указания и решения.

1. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ: учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
2. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ: рабочая тетрадь для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика и ИКТ: методическое пособие для 5-7 классов. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Контрольно-измерительные материалы по информатике и ИКТ для 5-7 классов. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.

Рабочая программа рассчитана на 35 учебных часов, в том числе:

* количество практических работ 21;
* количество контрольных работ (практических контрольных работ, тестирование) 4;
* мини-проект 1.

Формы организации учебного процесса:

Наиболее приемлемы ком­бинированные уроки, предусматривающие смену методов обу­чения и деятельности обучаемых, позволяющие свести работу за компьютером к регламентированной норме. Объяснение проводится в первой части урока, а на ко­нец урока планируется деятельность, которая наиболее интерес­на учащимся и имеет для них большее личностное значение. В комбинированном уроке информатики можно выделить сле­дующие основные этапы: 1) Организационный момент. 2) Ак­тивизация мышления и актуализация ранее изученного (раз­минка, короткие задания на развитие внимания, сообразитель­ности, памяти, фронтальный опрос по ранее изученному материалу). 3) Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, составлению алгоритмов ит. д., сопровождаемая, как правило, компьютерной презента­цией. На этом этапе проходит объяснение материала, и используются традиционные и электронные наглядные пособия; в процессе беседы вводятся новые понятия, организуется совместный поиск и анализ примеров, при необхо­димости переходящий в игру или в дискуссию. Правильность усвоения учениками основных моментов также желательно проверять в форме беседы, обсуждения итогов выполнения за­даний в рабочих тетрадях. 4) Работа за компьютером (работа с клавиатурным тренажером, выполнение работ компьютерного практикума, работа в виртуальных лабораториях, логические игры и головоломки). 5) Подведение итогов урока. Направленность на формирование навыков самостоятельной работы особенно от­четливо проявляется при организации компьютерного практи­кума, который характеризуется как инди­видуально направленный. Большинство работ компьютерного практикума состоит из заданий нескольких уровней сложности: школьник, в зависимости от предшествующего уровня подго­товки и способностей, выполняет задания репродуктивного, продуктивного или творческого уровня. Первый уровень слож­ности, обеспечивающий репродуктивный уровень подготовки, содержит небольшие подготовительные задания, знакомящие учащихся с минимальным набором необходимых технологиче­ских приемов по созданию информационного объекта. Для каж­дого такого задания предлагается подробная технология его вы­полнения, во многих случаях приводится образец того, что дол­жно получиться в итоге. В заданиях второго уров­ня сложности, обеспечивающего продуктивный уровень подго­товки, учащиеся решают задачи, аналогичные тем, что рассмат­ривались на предыдущем уровне, но для получения требуемого результата они самостоятельно выстраивают полную технологи­ческую цепочку. Заданий продуктивного уровня, как правило, несколько. Предполагается, что на данном этапе учащиеся бу­дут самостоятельно искать необходимую для работы информа­цию, как в предыдущих заданиях, так и в справочниках, имею­щихся в конце учебников. По возможности, цепочки этих зада­ний строятся так, чтобы каждый следующий шаг работы опирался на результаты предыдущего шага, приучал ученика к постоянным «челночным» движениям от промежуточного результата к условиям и к вопросу, определяющему цель дей­ствия, формируя, тем самым, привычку извлекать уроки из собственного опыта, что и составляет основу актуального во все времена умения учиться. Задания третьего уровня сложно­сти носят творческий характер и ориентированы на наиболее подготовленных учащихся. Такие задания всегда формулиру­ются в более обобщенном виде, многие из них представляют со­бой информационные мини-задачи. Выполнение творческого задания требует от ученика значительной самостоятельности при уточнении его условий, поиске необходимой информации, выборе технологических средств и приемов выполнения зада­ния. Такие задания целесообразно предлагаются школьникам для самостоятельного выполнения дома и поощряются дополнительной оценкой.

Формы:

* индивидуальные;
* групповые;
* индивидуально-групповые;
* фронтальные;
* практикумы.

**Требования к уровню подготовки учащихся**

Учащиеся должны:

* определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию;
* понимать смысл терминов «понятие», «суждение», «умо­заключение»;
* приводить примеры единичных и общих понятий, отноше­ний между понятиями;
* различать необходимые и достаточные условия;
* иметь представление о позиционных и непозиционных системах счисления;
* уметь переводить целые десятичные числа в двоичную систему счисления и обратно;
* иметь представление об алгоритмах, приводить их при­меры;
* иметь представления об исполнителях и системах команд исполнителей;
* уметь пользоваться стандартным графическим интерфей­сом компьютера;
* определять назначение файла по его расширению;
* выполнять основные операции с файлами;
* уметь применять текстовый процессор для набора, редак­тирования и форматирования текстов, создания списков и таблиц;
* уметь применять инструменты простейших графических редакторов для создания и редактирования рисунков;
* создавать простейшие мультимедийные презентации для поддержки своих выступлений;
* иметь представление об этических нормах работы с инфор­мационными объектами.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Календарно-тематическое планирование** | | | | |
| №  п/п | Наименование раздела и тем | Часы учебного времени | Плановые сроки похождения | Примечание |
|  | Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.  Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов | 1 |  |  |
|  | Файлы и папки. Практическая работа №1. «Работаем с файлами и папками» | 1 |  |  |
|  | Информация в памяти компьютера. Системы счисления. Практическая работа №2. «Знакомимся с текстовым процессором» (задание 1) | 1 |  |  |
|  | Двоичное кодирование числовой информации. Практическая работа №2. «Знакомимся с текстовым процессором» (задание 2) | 1 |  |  |
|  | Перевод двоичных чисел в десятичную систему счисления. Работа с приложением Калькулятор | 1 |  |  |
|  | Тексты в памяти компьютера. Практическая работа №3. «Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи» (задание 1) | 1 |  |  |
|  | Кодирование текстовой информации. Практическая работа №3. «Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи» (задание 2) | 1 |  |  |
|  | Создание документов в текстовом процессоре. Практическая контрольная работа «Компьютер и информация» | 1 |  |  |
|  | Растровое кодирование графической информации. | 1 |  |  |
|  | Векторное кодирование графической информации.  Практическая работа №4. «Нумерованные списки» | 1 |  |  |
|  | Единицы измерения информации. Практическая работа №5. «Маркированные списки» | 1 |  |  |
|  | Контрольная работа «Компьютер и информация»  Информация и знания. Практическая работа №6. «Создаем таблицы» (задания 1-2) | 1 |  |  |
|  | Чувственное познание окружающего мира. Практическая работа №6. «Создаем таблицы» (задания 3-4) | 1 |  |  |
|  | Понятие как форма мышления. Практическая работа №7. «Размещаем текст и графику в таблице» | 1 |  |  |
|  | Как образуются понятия. Практическая работа №8. «Строим диаграммы» (задания1-2) | 1 |  |  |
|  | Структурирование и визуализация информации. Практическая контрольная работа «Человек и информация» | 1 |  |  |
|  | Техника безопасности и правила поведения в кабинете информатики  Содержание и объем понятия. Практическая работа №8. «Строим диаграммы» (задания 3 - 5) | 1 |  |  |
|  | Отношения тождества, пересечения и подчинения. Практическая работа №9. «Изучаем графический редактор» (задания 1-3) | 1 |  |  |
|  | Отношения соподчинения, противоречия и противоположности. Практическая работа №9. «Изучаем графический редактор» (задания 4-7) | 1 |  |  |
|  | Определение понятия. Практическая работа №10. «Планируем работу в графическом редакторе» (задания 1-3) | 1 |  |  |
|  | Классификация. Практическая работа №10. «Планируем работу в графическом редакторе» (Задания 1-3) | 1 |  |  |
|  | Суждение как форма мышления. Практическая работа №11. Рисуем в редакторе OpenOffice.org Writer (задания 1-3) | 1 |  |  |
|  | Умозаключение как форма мышления. Практическая работа №11. Рисуем в редакторе OpenOffice.org Writer (задания 4-6) | 1 |  |  |
|  | Контрольная работа «Человек и информация». Что такое алгоритм. | 1 |  | тестирование по опросному листу |
|  | Исполнители вокруг нас. Логическая игра «Переливашки». | 1 |  | логическая игра |
|  | Формы записи алгоритмов. Создание графических объектов. Практическая работа №12. «Рисунок на свободную тему» | 1 |  |  |
|  | Линейные алгоритмы. Практическая работа №13. «OpenOffice.org Impress. Часы» | 1 |  |  |
|  | Линейные алгоритмы. Практическая работа №14. «OpenOffice.org Impress. Времена года» | 1 |  |  |
|  | Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа №15. «OpenOffice.org Impress. Скакалочка» | 1 |  |  |
|  | Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа №16. «Работаем с файлами и папками» | 1 |  |  |
|  | Практическая работа №17. «Создаем слайд-шоу» (мини – проект) | 1 |  | творческая работа |
|  | Циклические алгоритмы. Практическая работа №18. «Знакомство со средой программирования QBasic» | 1 |  |  |
|  | Контрольная работа по теме «Элементы алгоритмизации».  Практическая работа №19. «Исполнитель DRAW». | 1 |  | тестирование по опросному листу |
|  | Систематизация информации.  Практическая работа №20. «Исполнитель LINE». | 1 |  |  |
|  | Практическая работа №21. «Исполнитель CIRCLE». | 1 |  |  |

**Содержание курса информатики и ИКТ 6 класса (35 часов)**

***1. Компьютер и информация (11 ч)***

Компьютер — универсальная машина для работы с информа­цией.

Файлы и папки.

Как информация представляется в компьютере, или Цифро­вые данные.

Двоичное кодирование цифровой информации.

Пе­ревод целых десятичных чисел в двоичный код.

Перевод целых чисел из двоичной системы счисления в десятичную.

Тексты в памяти компьютера. Изображения в памяти компьютера.

Единицы измерения информации.

Компьютерный практикум

Клавиатурный тренажер.

Практическая работа № 1. Работаем с файлами и папками.

Практическая работа № 2. Знакомимся с текстовым процес­сором OpenOffice.org Writer.

Практическая работа № 3. Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи.

Практическая работа № 4. Нумерованные списки.

Практическая работа № 5. Маркированные списки.

***2. Человек и информация (13 ч)***

Информация и знания.

Чувственное познание окружающего мира.

Мышление и его формы.

Понятие как форма мышления.

Как образуются понятия.

Содержание и объем понятия.

Отношения между понятиями (тождество, перекрещивание, подчинение, соподчинение, противоположность, противоречие).

Определе­ние понятия. Классификация.

Суждение как форма мышления.

Умозаключение как форма мышления.

Компьютерный практикум

Практическая работа № 6. Создаем таблицы.

Практическая работа № 7. Размещаем текст и графику в таб­лице.

Практическая работа № 8. Строим диаграммы.

Практическая работа № 9. Изучаем графический редактор Gimp.

Практическая работа № 10. Планируем работу в графиче­ском редакторе.

Практическая работа № 11. Рисуем в редакторе OpenOffice.org Writer.

***3. Элементы алгоритмизации (9 ч)***

Что такое алгоритм.

Исполнители вокруг нас.

Формы записи алгоритмов.

Графические исполнители в среде программирования QBasic.

Исполнитель DRAW.

Исполнитель LINE.

Исполнитель CIRCLE.

Типы алгоритмов.

Линейные алгоритмы.

Алгоритмы с ветв­лениями.

Алгоритмы с повторениями.

Компьютерный практикум

Практическая работа № 12. Рисунок на свободную тему.

Практическая работа № 13. OpenOffice.org Impress. Часы.

Практическая работа № 14. OpenOffice.org Impress. Времена года.

Практическая работа № 15. OpenOffice.org Impress. Скакалочка.

Практическая работа № 16. Работаем с файлами и папками.

Практическая работа № 17. Создаем слайд-шоу.

Практическая работа №18. Знакомство со средой программирования QBasic.

Практическая работа №19. Исполнитель DRAW.

Практическая работа №20. Исполнитель LINE.

Практическая работа №21. Исполнитель CIRCLE.

**Формы контроля знаний**

*Текущий контроль* осуществляется с помощью практических работ (компьютерного практикума).

Тематический контроль осуществляется по завершении крупного блока (темы). Он позволяет оценить знания и умения учащихся, полученные в ходе достаточно продолжительного пе­риода работы.

Итоговый контроль осуществляется по заверше­нии года обучения в форме компьютерного тестирования и творческой работы.

В качестве одной из основных форм контроля берется тестирование (интерактивное тестирование, тестирование по опросному листу).

В 6 классе используется несколько различных форм кон­троля: тестирование; контрольная работа на опросном листе; разноуровневая контрольная работа.

Контрольная работа на опросном листе содержит условия за­даний и предусматривает места для их выполнения.

Практические контрольные работы для учащихся 6 клас­са распределены по трем уровням сложности. Важно правиль­но сориентировать учеников, чтобы они выбирали вариант, адекватный их возможностям.

*При тестировании* все верные ответы берутся за 100%, тогда отметка выставляется в соответствии с таблицей:

|  |  |
| --- | --- |
| Процент выполнения задания | Отметка |
| 95% и более | отлично |
| 80-94%% | хорошо |
| 66-79%% | удовлетворительно |
| менее 66% | неудовлетворительно |

*При выполнении практической работы и контрольной работы:*

Содержание и объем материала, подлежащего проверке в контрольной работе, определяется программой. При проверке усвоения материала выявляется полнота, прочность усвоения учащимися теории и умение применять ее на практике в знакомых и незнакомых ситуациях.

Отметка зависит также от наличия и характера погрешностей, допущенных учащимися.

* *грубая ошибка* – полностью искажено смысловое значение понятия, определения;
* *погрешность* отражает неточные формулировки, свидетельствующие о нечетком представлении рассматриваемого объекта;
* *недочет* – неправильное представление об объекте, не влияющего кардинально на знания определенные программой обучения;
* *мелкие погрешности* – неточности в устной и письменной речи, не искажающие смысла ответа или решения, случайные описки и т.п.

Эталоном, относительно которого оцениваются знания учащихся, является обязательный минимум содержания информатики и информационных технологий. Требовать от учащихся определения, которые не входят в школьный курс информатики – это, значит, навлекать на себя проблемы связанные нарушением прав учащегося («Закон об образовании»).

Исходя из норм (пятибалльной системы), заложенных во всех предметных областях выставляете отметка:

* «5» ставится при выполнении всех заданий полностью или при наличии 1-2 мелких погрешностей;
* «4» ставится при наличии 1-2 недочетов или одной ошибки:
* «3» ставится при выполнении 2/3 от объема предложенных заданий;
* «2» ставится, если допущены существенные ошибки, показавшие, что учащийся не владеет обязательными умениями поданной теме в полной мере (незнание основного программного материала):

*Устный опрос* осуществляется на каждом уроке (эвристическая беседа, опрос). Задачей устного опроса является не столько оценивание знаний учащихся, сколько определение проблемных мест в усвоении учебного материала и фиксирование внимания учеников на сложных понятиях, явлениях, процессе.

*Оценка устных ответов учащихся*

*Ответ оценивается отметкой «5»,* если ученик:

- полно раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой;

- изложил материал грамотным языком в определенной логической последовательности, точно используя терминологию информатики как учебной дисциплины;

- правильно выполнил рисунки, схемы, сопутствующие ответу;

- показал умение иллюстрировать теоретические положения конкретными примерами;

- продемонстрировал усвоение ранее изученных сопутствующих вопросов, сформированность и устойчивость используемых при ответе умений и навыков;

- отвечал самостоятельно без наводящих вопросов учителя.

Возможны одна – две неточности при освещении второстепенных вопросов или в выкладках, которые ученик легко исправил по замечанию учителя.

*Ответ оценивается отметкой «4,.* если ответ удовлетворяет в основном требованиям на отметку «5», но при этом имеет один из недостатков:

- допущены один-два недочета при освещении основного содержания ответа, исправленные по замечанию учителя:

- допущены ошибка или более двух недочетов при освещении второстепенных вопросов или в выкладках, легко исправленные по замечанию учителя.

*Отметка «3»* ставится в следующих случаях:

- неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, достаточные для дальнейшего усвоения программного материала определенные настоящей программой;

*Отметка «2»* ставится в следующих случаях:

- не раскрыто основное содержание учебного материала;

- обнаружено незнание или неполное понимание учеником большей или наиболее важной части учебного материала;

- допущены ошибки в определении понятий, при использовании специальной терминологии, в рисунках, схемах, в выкладках, которые не исправлены после нескольких наводящих вопросов учителя.

***Практическая контрольная работа 1 «Компьютер и информация»*** (урок №8)

*Вариант 1.*

1. В текстовом процессоре OpenOffice.org Writer создайте документ по образцу, приведенному в левой части таблицы. Используйте информацию правого столбца таблицы.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Надпись (галерея текстовых эффектов) |
| Фродо почувствовал, что продрог до костей, замерз смертельно, навсегда. А голос становился все различимее, и волосы Фродо встали дыбом, когда бормотание превратилось в заклинание: | Абзацный отступ – 1 см.  Шрифт – Times New Roman, размер – 12.  Выравнивание – по ширине |
| Властелин колец  Черный камень, черный лед  Сердце холодом скует;  Будет долог черный сон.  Лишь тогда прервется он,  Когда Солнце и Звезда  Омертвеют навсегда. | Абзацный отступ – 4 см.  Шрифт – Arial , размер – 12.  Выравнивание – по левому краю. |
| Откуда-то из-за головы послышался скребущий, царапающий звук. Опершись на руку, Фродо приподнялся и огляделся. | Абзацный отступ – 1 см.  Шрифт – Times New Roman, размер – 12.  Выравнивание – по ширине |
| *Д. Толкиен* | Шрифт – Times New Roman, размер – 12, курсив.  Выравнивание – по правому краю |

2. Сохраните документ в собственной папке в файле Толкиен1.

*Вариант 2.*

1. В текстовом процессоре OpenOffice.org Writer создайте документ по образцу, приведенному в левой части таблицы. Используйте имеющуюся информацию правого столбца таблицы. Самостоятельно определите недостающие параметры форматирования.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Надпись (галерея текстовых эффектов) |
| Фродо почувствовал, что продрог до костей, замерз смертельно, навсегда. А голос становился все различимее, и волосы Фродо встали дыбом, когда бормотание превратилось в заклинание: | Абзацный отступ – 1 см.  Шрифт – Times New Roman,  размер – 12.  Выравнивание – … . |
| Властелин колец  Черный камень, черный лед  Сердце холодом скует;  Будет долог черный сон.  Лишь тогда прервется он,  Когда Солнце и Звезда  Омертвеют навсегда. | Абзацный отступ – 4 см.  Шрифт – Arial ,  размер – 12.  Выравнивание – … . |
| Откуда-то из-за головы послышался скребущий, царапающий звук. Опершись на руку, Фродо приподнялся и огляделся. | Абзацный отступ – … .  Шрифт – … ,  размер – … .  Выравнивание – … . |
| *Д. Толкиен* | Шрифт – Times New Roman,  размер – 12, курсив.  Выравнивание – … . |

2. Сохраните документ в собственной папке в файле Толкиен2.

*Вариант 3.*

1. В текстовом процессоре OpenOffice.org Writer создайте документ по образцу, приведенному в левой части таблицы. Самостоятельно определите необходимые параметры форматирования.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Надпись (галерея текстовых эффектов) |
| Фродо почувствовал, что продрог до костей, замерз смертельно, навсегда. А голос становился все различимее, и волосы Фродо встали дыбом, когда бормотание превратилось в заклинание: | Абзацный отступ – 1 см.  Шрифт – Times New Roman,  размер – 12.  Выравнивание – … . |
| Властелин колец  Черный камень, черный лед  Сердце холодом скует;  Будет долог черный сон.  Лишь тогда прервется он,  Когда Солнце и Звезда  Омертвеют навсегда. | Абзацный отступ – 4 см.  Шрифт – Arial ,  размер – 12.  Выравнивание – … . |
| Откуда-то из-за головы послышался скребущий, царапающий звук. Опершись на руку, Фродо приподнялся и огляделся. | Абзацный отступ – … .  Шрифт – … ,  размер – … .  Выравнивание – … . |
| *Д. Толкиен* | Шрифт – Times New Roman,  размер – 12, курсив.  Выравнивание – … . |

2. Сохраните документ в собственной папке в файле Толкиен3.

***Контрольная работа «Компьютер и информация» (урок №12)***

*Вариант 1.*

1. Переведите число из десятичной системы счисления в двоичную.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 549 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

2. Отметьте и последовательно соедините на координатной плоскости точки, координаты которых приведены в двоичной системе счисления.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № точки | Двоичный код | Десятичный код |
| 1 | (101, 101) |  |
| 2 | (101, 101000) |  |
| 3 | (11001, 101000) |  |
| 4 | (11001, 101) |  |
| 5 | (10100, 101) |  |
| 6 | (10100, 11110) |  |
| 7 | (1010, 11110) |  |
| 8 | (1010, 101) |  |
| 9 | (101, 101) |  |

3. Декодируйте текстовые сообщения.

1) Сообщение в кодировке ASCII: 01010011 01001111 01000110 01010100.  
Декодированное сообщение: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ .

2) Сообщение в кодировке КОИ-8: 1111000 11000001 11010000 11001011 11000001.  
Декодированное сообщение: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ .

4. Постройте черно-белое изображение, которому будет соответствовать указанные двоичные коды (закрасьте клетки):

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Двоичный код | Рисунок | | | | | | | |
| 10000001 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10000011 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10000101 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10001001 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10010001 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10100001 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11000001 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10000001 |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. Переведите в биты ¼ Кбайта. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ .

*Вариант 2.*

1. Переведите число из десятичной системы счисления в двоичную.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 840 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

2. Отметьте и последовательно соедините на координатной плоскости точки, координаты которых приведены в двоичной системе счисления.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № точки | Двоичный код | Десятичный код |
| 1 | (101, 101) |  |
| 2 | (101, 101000) |  |
| 3 | (1010, 101000) |  |
| 4 | (1010, 1111) |  |
| 5 | (10100, 1111) |  |
| 6 | (10100, 101000) |  |
| 7 | (11001, 101000) |  |
| 8 | (11001, 101) |  |
| 9 | (101, 101) |  |

3. Декодируйте текстовые сообщения.

1) Сообщение в кодировке ASCII: 01001000 01000001 01010010 01000100.  
Декодированное сообщение: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2) Сообщение в кодировке Windows: 11010100 11000000 11001001 11001011.  
Декодированное сообщение: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

4. Постройте черно-белое изображение, которому будет соответствовать указанные двоичные коды (закрасьте клетки):

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Двоичный код | Рисунок | | | | | | | |
| 11000001 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11000011 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10100101 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10011001 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10000001 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10000001 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10000001 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10000001 |  |  |  |  |  |  |  |  |

5. Переведите в килобайты 2048 битов. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

***Практическая контрольная работа 2 «Человек и информация» (урок №16)***

*Вариант 1.*

1. Откройте файл Человек.doc (Мои документы \6 класс \ Заготовки). Внимательно прочтите текст.

Все окружающие нас объекты воздействуют на наши органы чувств. Органы чувств человека – средства приема сигналов из внешнего мира для передачи их в мозг. Информация, получаемая человеком с помощью глаз, называется зрительной или визуальной. Информация, получаемая с помощью ушей называется звуковой или аудиальной. С помощью носа мы получаем обонятельную информацию или запахи, язык предоставляет нам вкусовую информацию, кожа – осязательную (тактильную). Физически здоровый человек приблизительно 80% всей информации получает с помощью глаз, 10% - с помощью ушей, 5, 3 и 2 % приходятся соответственно на нос, кожу и рот.

По смыслу разбейте его на 3 абзаца.

На основании имеющейся информации создайте нумерованный список «Наши органы чувств».

2. Создайте и заполните таблицу, состоящую из 3 столбцов и 6 строк следующего вида:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Орган чувств** | **Вид информации** | **Количество (%)** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

3. Сохраните результат работы в собственной папке в файле Обработка1.

*Вариант 2.*

1. Откройте файл Человек.doc (Мои документы \6 класс \ Заготовки). Внимательно прочтите текст.

Все окружающие нас объекты воздействуют на наши органы чувств. Органы чувств человека – средства приема сигналов из внешнего мира для передачи их в мозг. Информация, получаемая человеком с помощью глаз, называется зрительной или визуальной. Информация, получаемая с помощью ушей называется звуковой или аудиальной. С помощью носа мы получаем обонятельную информацию или запахи, язык предоставляет нам вкусовую информацию, кожа – осязательную (тактильную). Физически здоровый человек приблизительно 80% всей информации получает с помощью глаз, 10% - с помощью ушей, 5, 3 и 2 % приходятся соответственно на нос, кожу и рот.

По смыслу разбейте его на 3 абзаца.

На основании имеющейся информации создайте нумерованный список «Наши органы чувств» и маркированный список «Виды информации».

2. Создайте и заполните таблицу, состоящую из 2 столбцов и 6 строк следующего вида:

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид информации** | **Количество (%)** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

3. На основании таблицы из п.2 постройте столбчатую диаграмму:

3. Сохраните результат работы в собственной папке в файле Обработка2.

*Вариант 3.*

1. Откройте файл Человек.doc (Мои документы \6 класс \ Заготовки). Внимательно прочтите текст.

Все окружающие нас объекты воздействуют на наши органы чувств. Органы чувств человека – средства приема сигналов из внешнего мира для передачи их в мозг. Информация, получаемая человеком с помощью глаз, называется зрительной или визуальной. Информация, получаемая с помощью ушей называется звуковой или аудиальной. С помощью носа мы получаем обонятельную информацию или запахи, язык предоставляет нам вкусовую информацию, кожа – осязательную (тактильную). Физически здоровый человек приблизительно 80% всей информации получает с помощью глаз, 10% - с помощью ушей, 5, 3 и 2 % приходятся соответственно на нос, кожу и рот.

По смыслу разбейте его на 3 абзаца.

На основании имеющейся информации создайте нумерованный список «Наши органы чувств» и маркированный список «Виды информации».

2. На основании имеющейся информации постройте таблицу «Органы чувств и информация», отражающую вклад органов чувств в обеспечение человека информацией.

3. На основании имеющейся информации постройте диаграмму «Органы чувств и информация», отражающую вклад органов чувств в обеспечение человека информацией.

4. Сохраните результат работы в собственной папке в файле Обработка3.

***Контрольная работа (тестирование – тест 1) «Человек и информация» (урок №24)***

*Вариант 1.*

1. Выпишите все понятия, содержащиеся в предложении.

Ветер по морю гуляет и кораблик подгоняет. (А. С. Пушкин)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2. Отметьте все понятия среди следующих словосочетаний:

* + Система счисления
  + В вычислительной технике применяется двоичная система счисления
  + Графический файл
  + Текстовый документ
  + Файл – это информация, хранящаяся во внешней памяти как единое целое и обозначенная именем
  + Двоичные коды
  + Всего существует 256 различных цепочек из 8 нулей и единиц.

3. Укажите недостающее понятие:

1. Человек — мозг = компьютер — …
   * клавиатура
   * системный блок
   * память
   * процессор
2. Человек — записная книжка = компьютер — …
   * оперативная память
   * жесткий диск
   * системный блок
   * память

4. Определите вид следующего суждения: «Все дети с удовольствием играют в компьютерные игры.»

* + общеутвердительное
  + общеотрицательное
  + частноутвердительное
  + частноотрицательное

5. Отметьте формы мышления:

* + понятие
  + восприятие
  + анализ
  + синтез
  + суждение
  + умозаключение
  + обобщение

*Вариант 2.*

1. Выпишите все понятия, содержащиеся в предложении.

Пушки с пристани палят, кораблю пристать велят. (А. С. Пушкин)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2. Отметьте все суждения среди следующих словосочетаний:

* + система счисления
  + с вычислительной технике применяется двоичная система счисления
  + графический файл
  + текстовый документ
  + файл – это информация, хранящаяся во внешней памяти как единое целое и обозначенная именем
  + двоичные коды
  + всего существует 256 различных цепочек из 8 нулей и единиц.

3. Укажите недостающее понятие:

1. Художник — холст = компьютер — …
   * сканер
   * клавиатура
   * экран
   * процессор
2. Компьютер — память = фабрика — …
   * цех
   * контора
   * ворота для ввоза сырья
   * склад

4. Определите вид следующего суждения: «Некоторые девочки любят играть в футбол.»

* + общеутвердительное
  + общеотрицательное
  + частноутвердительное
  + частноотрицательное

5. Отметьте логические приемы формирования понятий:

* + понятие
  + восприятие
  + анализ
  + синтез
  + суждение
  + умозаключение
  + обобщение

***Контрольная работа (тестирование – тест 2) «Элементы алгоритмизации». (урок №33)***

*Вариант 1.*

1. Закончите предложение: «Алгоритмом называется …»

* + нумерованный список
  + маркированный список
  + система команд исполнителя
  + конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату

2. Что можно считать алгоритмом?

* + Правила техники безопасности
  + Список класса
  + Кулинарный рецепт
  + Перечень обязанностей дежурного по классу

3. Закончите предложение: «Блок-схема – форма записи алгоритма, при которой для обозначения различных шагов алгоритма используются …»

* + рисунки
  + списки
  + геометрические фигуры
  + формулы

4. Закончите предложение: «Геометрическая фигура используется в блок-схемах для обозначения …»

* + начала или конца алгоритма
  + ввода или вывода
  + принятия решения
  + выполнения действия

5. Закончите предложение: «Геометрическая фигура используется в блок-схемах для обозначения …»

* + начала или конца алгоритма
  + ввода или вывода
  + принятия решения
  + выполнения действия

6. Отметьте галочкой истинные высказывания:

* + Человек разрабатывает алгоритмы.
  + Компьютер разрабатывает алгоритмы.
  + Исполнитель разрабатывает алгоритмы.
  + Человек управляет работой других исполнителей по выполнению алгоритмов.
  + Компьютер управляет работой связанных с ним технических устройств по выполнению алгоритмов.
  + Исполнитель управляет работой связанных с ним технических устройств по выполнению алгоритмов.
  + Человек исполняет алгоритмы.
  + Компьютер сам выполняет алгоритмы (программы).
  + Исполнитель четко и безошибочно выполняет алгоритмы, составленные из команд, входящих в его СКИ.

7. Закончите предложение: «Алгоритм, в котором команды выполняются в порядке их записи, то есть последовательно друг за другом, называется …»

* + линейным
  + ветвлением
  + циклическим

*Вариант 2.*

1. Закончите предложение: «Алгоритмом называется …»

* + нумерованный список
  + конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату
  + блок-схема
  + система команд исполнителя

2. Что можно считать алгоритмом?

* + Правила организации рабочего места
  + Телефонный справочник
  + Схема метро
  + Инструкция по пользованию телефонным аппаратом

3. Закончите предложение: «Графическое представление алгоритма для исполнителя называется …»

* + рисунком
  + планом
  + геометрической фигурой
  + блок-схемой

4. Закончите предложение: «Геометрическая фигура используется в блок-схемах для обозначения …»

* + начала или конца алгоритма
  + ввода или вывода
  + принятия решения
  + выполнения действия

5. Закончите предложение: «Геометрическая фигура используется в блок-схемах для обозначения …»

* + начала или конца алгоритма
  + ввода или вывода
  + принятия решения
  + выполнения действия

6. Отметьте галочкой истинные высказывания:

* + Человек исполняет алгоритмы.
  + Компьютер сам выполняет алгоритмы (программы).
  + Исполнитель четко и безошибочно выполняет алгоритмы, составленные из команд, входящих в его СКИ.
  + Человек управляет работой других исполнителей по выполнению алгоритмов.
  + Компьютер управляет работой связанных с ним технических устройств по выполнению алгоритмов.
  + Исполнитель управляет работой связанных с ним технических устройств по выполнению алгоритмов.
  + Человек разрабатывает алгоритмы.
  + Компьютер разрабатывает алгоритмы.
  + Исполнитель разрабатывает алгоритмы.

7. Закончите предложение: «Алгоритм, в котором некоторая группа команд выполняются многократно, пока соблюдается некоторое заранее установленное условие, называется …»

* + линейным
  + ветвлением
  + циклическим

**ПРАКТИЧЕСКИЕ РАБОТЫ**

В учебнике 6 класса Босовой Л.Л. представлены тексты практических работ стр.122– стр.186.

**Перечень учебно-методических средств обучения**

1. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ: учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
2. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ: рабочая тетрадь для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика и ИКТ: методическое пособие для 5-7 классов. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Контрольно-измерительные материалы по информатике и ИКТ для 5-7 классов. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
5. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
6. Босова Л.Л. Преподавание информатики в 5-7 классах. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.

**Оборудование и приборы**

1. Операционная система Windows XP, Alt Linux.
2. Пакет офисных приложений MS Office 2003, OpenOffice.
3. Плакаты Босовой Л.Л.
4. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>).
5. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/).

**Перечень цифровых образовательных ресурсов**

1. Техника безопасности.
2. Табличный способ решения логических задач.
3. Клавиатурный тренажер.
4. Логические игры «Морской бой», «Переливашки», «Пары».