

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«КОМСОМОЛЬСКАЯ ШКОЛА № 1 СТАРОБЕШЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА»  
ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ

РАССМОТРЕНО  
на заседании ШМО учителей  
начальных классов  
Протокол от «26» августа 2024 г. № 1  
Руководитель ШМО  
Т.В. Сучалкина

СОГЛАСОВАНО  
зам. директора по УВР  
И.И. Родоманченко  
«26» августа 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор ГБОУ «КОМСОМОЛЬСКАЯ  
ШКОЛА № 1 СТАРОБЕШЕВСКОГО  
М.О.»  
С.М. Матющенко  
«26» августа 2024 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**учебного предмета «Информатика»**  
для обучающихся 6-х классов

Разработано учителем информатики :  
Левченко О.И.

2024 — 2025 учебный год

## **Пояснительная записка**

Программа по информатике для основной школы составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО); требованиями к результатам освоения основной образовательной программы (личностным, метапредметным, предметным); основными подходами к развитию и формированию универсальных учебных действий (УУД) для основного общего образования. В программе соблюдается преемственность с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, межпредметные связи.

Программа является ключевым компонентом учебно-методического комплекта по информатике для основной школы (авторы Л. Л. Босова, А. Ю. Босова; издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»).

### **ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»**

Изучение информатики в 6 классах 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.

### **Общая характеристика учебного предмета «информатика»**

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании отражает:

- сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;

- основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;  
-междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности  
Современная школьная информатика 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

### **Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании интегрирует в себе:**

- цифровую грамотность, приоритетно формируемую на ранних этапах обучения, как в 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

Цели и задачи изучения информатики на уровне основного общего образования определяют структуру основного содержания учебного предмета в виде следующих четырёх тематических разделов:

- 1) цифровая грамотность;
- 2) теоретические основы информатики;
- 3) алгоритмы и программирование;
- 4) информационные технологии

### **Место учебного предмета «информатика» в учебном плане**

Обязательная часть учебного плана примерной основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5 классах  
Время на данный курс образовательная организация может выделить за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений.

Программа по информатике для 6 класса составлена из расчёта общей учебной нагрузки 34 часа: 1 час в неделю.

Первое знакомство современных школьников с базовыми понятиями информатики происходит на уровне начального общего образования в рамках логико-алгоритмической линии курса математики; в результате изучения всех без исключения предметов на уровне начального общего образования начинается формирование компетентности учащихся в сфере информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), необходимой им для дальнейшего обучения. Курс информатики основной школы опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Изучение информатики в 5–6 классах поддерживает непрерывность подготовки школьников в этой области и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения курса информатики основной школы в 7–9 классах.

### **Планируемые результаты освоения учебного предмета «информатика» на уровне основного общего образования.**

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

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами предмета

#### ***Патриотическое воспитание:***

- 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

#### ***Духовно-нравственное воспитание:***

- 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

#### ***Гражданское воспитание:***

- 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

#### ***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;
- 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

***Формирование культуры здоровья:***

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ

***Трудовое воспитание:***

- 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

***Экологическое воспитание:***

- наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

***Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной 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 освоения образовательной программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями — познавательными, коммуникативными, регулятивными

**Универсальные познавательные действия**

***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; б 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; б запоминать и систематизировать информацию

Универсальные коммуникативные действия

#### ***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;
- 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

Универсальные регулятивные действия

#### ***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**

- соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
- называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
- понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;
- искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
- запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
- пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;
- составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;
- 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;
- создавать и редактировать растровые изображения; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;
- создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию

## Раздел 1. Объекты и системы

Выпускник научится:

- для объектов окружающей действительности указывать их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;
- называть отношения, связывающие данный объект с другими объектами;
- осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации;
- приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем.
- создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы, определять их размер;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
- создавать круговые и столбиковые диаграммы;
- использовать основные приемы создания презентаций в редакторах презентаций;
- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.

Выпускник получит возможность:

- научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;
- расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- научиться создавать объемные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки;
- научиться видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;
- научиться создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора;
- расширить представления об этических нормах работы с информационными объектами.

## Раздел 2. Информационное моделирование

Выпускник научится:

- понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»;
- различать натурные и информационные модели, приводить их примеры;
- «читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни;
- перекодировывать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации;
- строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей.

Выпускник получит возможность:



- сформировать начальные представления о назначении и области применения моделей; о моделировании как методе научного познания;
- научиться приводить примеры образных, знаковых и смешанных информационных моделей;
- познакомиться с правилами построения табличных моделей, схем, графов, деревьев;
- научиться выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей.

### **Раздел 3. Алгоритмика**

Выпускник научится:

- понимать смысл понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов;
  - понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»;
- приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;
- осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем;
  - понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»;
  - подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации;
  - исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд;

Выпускник получит возможность:

- научиться исполнять алгоритмы, содержащие ветвления и повторения, для формального исполнителя с заданной системой команд;
- научиться по данному алгоритму определять, для решения какой задачи он предназначен;
- научиться разрабатывать в среде формального исполнителя короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции и вспомогательные алгоритмы.

### **Перечень учебно-методического обеспечения по информатике для 6 классов**

1. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. Программа для основной школы : 5–6 классы. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017.
2. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
3. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. 5–6 классы : методическое пособие. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017.
4. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6 класс».
5. Материалы авторской мастерской Л. Л. Босовой ([methodist.lbz.ru/](http://methodist.lbz.ru/)).

**Содержание учебного предмета информатика с указанием форм организации учебных занятий,  
основных видов учебной деятельности**

Темы, раскрывающие основное содержание программы, и число часов, отводимых на каждую тему	Основное содержание по темам	Характеристика деятельности ученика
<p><b>Тема 1. Объекты и системы (13 часов)</b></p>	<p>Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов. Система и окружающая среда. Персональный компьютер как система. Файловая система. Операционная система. Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;</li> <li>• выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами;</li> <li>• осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации;</li> <li>• приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• изменять свойства рабочего стола: тему, фоновый рисунок, заставку;</li> <li>• изменять свойства панели задач;</li> <li>• узнавать свойства компьютерных объектов (устройств, папок, файлов) и возможных действий с ними;</li> <li>• упорядочивать информацию в личной папке</li> </ul>
<p><b>Тема 2. Информационные модели (11 часов)</b></p>	<p>Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели. Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• различать натурные и информационные модели, изучаемые в школе, встречающиеся в жизни;</li> <li>• приводить примеры использования таблиц, диаграмм, схем, графов и т. д. при описании объектов окружающего мира.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p>

	<p>Табличное решение логических задач.          Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы.          Наглядное представление о соотношении величин.          Визуализация многорядных данных.          Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• создавать словесные модели (описания);</li> <li>• создавать многоуровневые списки;</li> <li>• создавать табличные модели;</li> <li>• создавать простые вычислительные таблицы, вносить в них информацию и проводить несложные вычисления;</li> <li>• создавать диаграммы и графики;</li> <li>• создавать схемы, графы, деревья; графические модели</li> </ul>
<p><b>Тема 3.          Алгоритмика          (10 часов)</b></p>	<p>Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепашка, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей.          Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т. д.).          Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертежник, Водолей и др.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;</li> <li>• придумывать задачи по управлению учебными исполнителями;</li> <li>• выделять примеры ситуаций, которые могут быть описаны с помощью линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и циклами.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• составлять линейные алгоритмы по управлению учебным исполнителем;</li> <li>• составлять вспомогательные алгоритмы для управления учебными исполнителями;</li> <li>• составлять циклические алгоритмы по управлению учебным исполнителем</li> </ul>

## Календарно-тематическое планирование

### 6А- 1,2 группы

№	Дата		Тема урока	Количество часов
	п/п	план		
<b>Тема 1. Объекты и системы (13 часов)</b>				
1.			Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1
2.			Объекты операционной системы. <b>Практическая работа № 1 «Работаем с основными объектами операционной системы»</b>	1
3.			Входная контрольная работа	1
4.			Файлы и папки. <b>Практическая работа № 2 «Работаем с объектами файловой системы»</b>	1
5.			Разнообразие отношений объектов и множеств. <b>Практическая работа № 3 «Повторяем возможности графического редактора»</b>	1
6.			Разновидности объектов и их классификация	1
7.			Классификация компьютерных объектов. <b>Практическая работа № 4 «Повторяем возможности текстового процессора»</b>	1
8.			Системы объектов. Состав и структура системы. <b>Практическая работа № 5 «Графические возможности текстового процессора» (задания 1–3)</b>	1
9.			Система и окружающая среда. <b>Практическая работа № 5 «Графические возможности текстового процессора» (задания 4–5)</b>	1
10.			Персональный компьютер как система. <b>Практическая работа № 5 «Графические возможности текстового процессора» (задание 6)</b>	1
11.			Способы познания окружающего мира. <b>Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»</b>	1
12.			Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. <b>Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)</b>	1

№ п/п	Дата		Тема урока	Количество часов
	план	факт		
13.			Определение понятия. <b>Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3)</b>	1
<b>Тема 2. Информационные модели (11 часов)</b>				
14.			Информационное моделирование как метод познания. <b>Практическая работа № 8 «Создаем графические модели»</b>	1
15.			Знаковые информационные модели. <b>Практическая работа № 9 «Создаем словесные модели»</b>	1
16.			Математические модели. <b>Практическая работа №10 «Создаем многоуровневые списки»</b>	1
17.			Табличные информационные модели. <b>Практическая работа №11 «Создаем табличные модели»</b>	1
18.			Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. <b>Практическая работа №12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»</b>	1
19.			Графики и диаграммы. <b>Практическая работа №13 «Создаем информационные модели — диаграммы и графики» (задания 1–4)</b>	1
20.			Создание информационных моделей — диаграмм. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	1
21.			Многообразие схем и сферы их применения. <b>Практическая работа №14 «Создаем информационные модели — схемы, графы, деревья» (задания 1, 2, 3)</b>	1
22.			Информационные модели на графах. <b>Практическая работа №14 «Создаем информационные модели — схемы, графы, деревья» (задания 4 и 6)</b>	1

№ п/п	Дата		Тема урока	Количество часов
	план	факт		
23.			Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	1
24.			Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик	1
<b>Тема 3. Алгоритмика (10 часов)</b>				
25.			Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	1
26.			Линейные алгоритмы. <b>Практическая работа 15 «Создаем линейную презентацию»</b>	1
27.			Алгоритмы с ветвлениями. <b>Практическая работа 16 «Создаем презентацию с гиперссылками»</b>	1
28.			Алгоритмы с повторениями. <b>Практическая работа 17 «Создаем циклическую презентацию»</b>	1
29.			Исполнитель Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертежник	1
30.			Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертежник	1
31.			Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертежник	1
32.			Годовая контрольная работа за курс 6 класса	1
33.			Выполнение и защита итогового проекта	1
34.			Выполнение и защита итогового проекта	1
<b>Итого</b>				<b>34 часа</b>

## Календарно-тематическое планирование

### 6-Б класса

№	Дата		Тема урока	Количество часов
	п/п	план		
<b>Тема 1. Объекты и системы (13 часов)</b>				
1.			Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1
2.			Объекты операционной системы. <b>Практическая работа № 1 «Работаем с основными объектами операционной системы»</b>	1
3.			Входная контрольная работа	1
4.			Файлы и папки. <b>Практическая работа № 2 «Работаем с объектами файловой системы»</b>	1
5.			Разнообразие отношений объектов и множеств. <b>Практическая работа № 3 «Повторяем возможности графического редактора»</b>	1
6.			Разновидности объектов и их классификация	1
7.			Классификация компьютерных объектов. <b>Практическая работа № 4 «Повторяем возможности текстового процессора»</b>	1
8.			Системы объектов. Состав и структура системы. <b>Практическая работа № 5 «Графические возможности текстового процессора» (задания 1–3)</b>	1
9.			Система и окружающая среда. <b>Практическая работа № 5 «Графические возможности текстового процессора» (задания 4–5)</b>	1
10.			Персональный компьютер как система. <b>Практическая работа № 5 «Графические возможности текстового процессора» (задание 6)</b>	1
11.			Способы познания окружающего мира. <b>Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»</b>	1
12.			Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. <b>Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические</b>	1

№ п/п	Дата		Тема урока	Количество часов
	план	факт		
			объекты» (задание 1)	
13.			Определение понятия. <b>Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3)</b>	1
<b>Тема 2. Информационные модели (11 часов)</b>				
14.			Информационное моделирование как метод познания. <b>Практическая работа № 8 «Создаем графические модели»</b>	1
15.			Знаковые информационные модели. <b>Практическая работа № 9 «Создаем словесные модели»</b>	1
16.			Математические модели. <b>Практическая работа №10 «Создаем многоуровневые списки»</b>	1
17.			Табличные информационные модели. <b>Практическая работа №11 «Создаем табличные модели»</b>	1
18.			Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. <b>Практическая работа №12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»</b>	1
19.			Графики и диаграммы. <b>Практическая работа №13 «Создаем информационные модели — диаграммы и графики» (задания 1–4)</b>	1
20.			Создание информационных моделей — диаграмм. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	1
21.			Многообразие схем и сферы их применения. <b>Практическая работа №14 «Создаем информационные модели — схемы, графы, деревья» (задания 1, 2, 3)</b>	1



22.			Информационные модели на графах. <b>Практическая работа №14 «Создаем информационные модели — схемы, графы, деревья» (задания 4 и 6)</b>	1
№ п/п	Дата		Тема урока	Количество часов
	план	факт		
23.			Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	1
24.			Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик	1
<b>Тема 3. Алгоритмика (10 часов)</b>				
25.			Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	1
26.			Линейные алгоритмы. <b>Практическая работа 15 «Создаем линейную презентацию»</b>	1
27.			Алгоритмы с ветвлениями. <b>Практическая работа 16 «Создаем презентацию с гиперссылками»</b>	1
28.			Алгоритмы с повторениями. <b>Практическая работа 17 «Создаем циклическую презентацию»</b>	1
29.			Исполнитель Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертежник	1
30.			Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертежник	1
31.			Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертежник	1
32.			Годовая контрольная работа за курс 6 класса. Выполнение и защита итогового проекта.	1
<b>Итого</b>				<b>32 часа</b>

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

### **ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА**

Информатика 6 класс /Босова Л.Л, Босова А.Ю., ООО «БИНОМ. Лаборатория знаний»

### **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

Технологические карты уроков по учебнику Л. Л. Босовой, А. Ю. Босовой, 6 класс.

### **ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ**

1. Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 5 класса (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) <https://bz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php>
2. Skysmart Класс, интерактивная рабочая тетрадь <https://edu.skysmart.ru>
3. Цифровых образовательных ресурсов <https://school-collection.edu.ru>
4. Учи.ру — российская онлайн-платформ <https://uchi.ru>

Прошито, пронумеровано и скреплено

печатью 18 (восемнадцать) листов

Должность Директор РБООУ «Компьютерная школа №1 Старобешевского и.о.»

Подпись В.М. Влащенко

