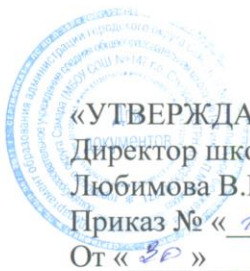


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 147 ИМЕНИ П.М. ЕСКОВА
ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор школы № 147
Любимова В.М. *Любимова*
Приказ № « 179 » от 08
От « 20 » 08 2013 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УВР
Кондратенко Л.С. *Кондратенко*
« 28 » 08 2013 г.

РАССМОТРЕНО

на заседание М/О
Протокол № 1 от
« 26 » 08 2013 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ИНФОРМАТИКЕ И ИКТ

Класс: **6А 6Б классы**

Программу составил учитель:

Досковская Людмила Григорьевна

2013 ГОД

Пояснительная записка

Данная рабочая программа разработана на основе следующих нормативных документов:

- Закон РФ «Об образовании»;
- Федеральный базисный учебный план для образовательных учреждений РФ от 09.03.2004 № 1312;
- Государственный образовательный стандарт основного общего и среднего (полного) общего образования;
- Примерная программа основного общего образования по информатике и информационным технологиям (Программа по информатике и ИКТ Макаровой Н.В. «Программа по информатике и ИКТ» СПб, Питер, 2007);
- Обязательный минимум содержания основного общего курса информатики;
- Концепция модернизации Российского образования на период до 2010 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.12.2001 № 1756-р.

Календарно-тематический план ориентирован на использование учебника **Макаровой Н.В. «Информатика» 5-6 класс СПб.:Питер, 2007** и может использоваться как для классов, изучавших информатику в начальной школе, так и приступающих к ее изучению впервые.

Программа: Программы по информатике и ИКТ Макаровой Н.В. «Программа по информатике и ИКТ» СПб, Питер, 2007.

Программа рассчитана на **1 час в неделю. Итого 34 часа в год.**

Программой предусмотрено проведение:

практических работ – 17;

контрольных работ– 2.

Рабочая программа адаптирована к школьному компоненту, согласно которого информатика изучается в 6 классе в объеме 34 часов, как и рекомендовано по программе Н.В.Макаровой. Хронология изучения тем по программе Н.В.Макаровой не нарушена. В основе изложения материала лежит модульный принцип.

Второй год обучения информатике на начальном (пропедевтическом) уровне нацелен на:

- развитие творческих способностей и познавательного интереса учащихся;
- формирование базиса компьютерной грамотности учащихся;
- освоение технологии работы в среде ЛогоМиры;
- пропедевтика понятий и технологии моделирования в среде ЛогоМиры.

Место курса в базовом учебном плане. Изучение информатики и информационно-коммуникационных технологий на ступени основного общего образования направлено на достижение следующих целей:

- освоение знаний, составляющих основу научных представлений об информации, информационных процессах, системах
- овладение умениями работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;
- воспитание ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; избирательного отношения к полученной информации;

- выработка навыков применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, при дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.

Основным предназначением образовательной области «Информатика» на этой ступени обучения являются получение школьниками представление о сущности информационных процессов, рассматривать примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, живой природе и технике, классификация информации, выделять общее и особенное, устанавливать связи, сравнивать, проводить аналогии и т.д. Это помогает ребенку осмысленно видеть окружающий мир, более успешно в нем ориентироваться, формировать основы научного мировоззрения.

Настоящий календарно-тематический план учитывает многоуровневую структуру предмета «Информатика и ИКТ», который рассматривается как систематический курс, непрерывно развивающий знания школьников в области информатики и информационно – коммуникационных технологий.

Цели обучения:

- формировать пользовательские навыки для введения компьютера в учебную деятельность.
- формировать у школьника представление об информационной деятельности человека и информационной этике как основах современного информационного общества;
- формировать у учащихся готовности к информационно – учебной деятельности, выражающейся в их желании применять средства информационных и коммуникационных технологий в любом предмете для реализации учебных целей и саморазвития;
- пропедевтика понятий базового курса школьной информатики;
- развитие творческих и познавательных способностей учащихся.

Формы организации учебного процесса:

- индивидуальные;
- групповые;
- фронтальные;
- практикумы.

Формы контроля ЗУН (ов):

- наблюдение;
- самопроверка;
- фронтальный опрос;
- контрольная работа;
- практикум.

Требования к уровню подготовки учащихся.

Рабочая программа курса «Информатика» для 6-х классов призвана сформировать: умения самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки целей до получения и оценки результата), элементарными навыками прогнозирования. В области информационно-коммуникативной деятельности предполагается поиск необходимой информации из источников, созданных в различных знаковых системах (текст, таблица, график); передача содержания информации адекватно поставленной цели (сжато, полно, выборочно), объяснение изученных материалов на самостоятельно подобранных конкретных примерах, владение основными навыками публичного выступления. В области рефлексивной деятельности: объективное оценивание своих учебных достижений; навыки организации и участия в коллективной деятельности, постановка общей цели и определение средств ее достижения, отстаивать свою позицию, формулировать свои мировоззренческие взгляды.

В результате обучения учащиеся должны

знать/понимать:

- возможности среды ЛогоМиры;
- команды Черепашки и правильно их писать;
- понятия «панель инструментов», «команда», «программа», «датчик», «костюм», «анимация», «модель», «кнопка», «личная карточка»;
- назначение основных устройств компьютера;
- устройства находятся внутри системного блока компьютера;
- назначение процессора и оперативной памяти компьютера;
- что такое операционная система, ее назначение и структура;
- понятия файла и папки, их назначение и параметры;
- объекты рабочего стола, элементы окна

уметь:

- добавлять/удалять Черепашку;
- менять «костюмы» Черепашки;
- менять курс Черепашки;
- делать анимацию;
- работать с инструментами (ножницы, кнопка и т.д.);
- писать программы по алгоритму;
- добавлять и удалять кадры в композиции;
- классифицировать устройства на устройства ввода и вывода информации;
- изменять параметры Рабочего стола: фон, рисунок, цвет, заставку;
- просматривать информацию о параметрах папки и файла;
- выполнять различные действия с файлами и папками;
- запускать приложения несколькими способами;
- запускать программу- антивирус для проверки носителей информации и проверки компьютера на наличие вирусов.

Содержание курса обучения: **6 класс (34 часа)**

Раздел I. Программирование как средство развития алгоритмического и логического мышления.

Тема 1. Знакомство со средой ЛогоМиры и технология работы в ней -15 часов

Теоретическая часть

Знакомство со средой Лого Миры. Пробы пера. Весь мир – театр. Микромир наполняется обитателями. Черепашка идет по компасу. Движение усложняется. Первая анимация. Оформление программы. Датчики. Приборная панель.

Практические работы:

- ▲ управление Черепашкой с помощью команд
- ▲ рисование фигур с помощью Черепашки
- ▲ изменение параметров исполнителя Черепашки
- ▲ создание анимации
- ▲ написание простейшей цепочки программы
- ▲ работа с датчиками, изменение состояния Черепашки

Формы контроля знаний и умений: выполнение зачетной практической работы, тестирование. Выполнение контрольной работы №1.

Тема 2. Аппаратное и программное обеспечение компьютера -19 часов

Теоретическая часть

Основные устройства компьютера. Носители информации. Основные устройства, находящиеся на материнской плате. Что такое программное обеспечение. История развития ОС Windows. Назначение ОС Windows. Графический интерфейс ОС. Понятие файла и папки. Имя и расширение файла. Основные действия с файлами и папками. Представление о документе и приложении. Вирусы и антивирусные программы.

Практические работы:

- ▲ основные устройства компьютера;
- ▲ основные устройства, находящиеся на материнской плате;
- ▲ программное обеспечение;
- ▲ графический интерфейс ОС Windows;
- ▲ файла и папки;
- ▲ параметры файла;
- ▲ действия с файлами и папками;
- ▲ документы и приложения;
- ▲ вирусы и антивирусные программы.

Примерное календарно-тематическое планирование уроков

6 класс (34 часа – 1 час в неделю)

Раздел	часы
Знакомство со средой ЛогоМиры и технология работы в ней	4
Весь мир театр	1
Организация движения Черепашки	2
Составление программ	6
Роль датчиков в ЛогоМирах	2
Аппаратное и программное обеспечение компьютера	18
Резерв	1
Всего	34

Резерв 1 час

Итого 34 часа

№ недели	№ урока	Тема урока	Практика	Содержание элемента	Требования к умениям
Знакомство со средой ЛогоМиры и технология работы в ней (15 часов)					
1-2	1-2	Техника безопасности в компьютерном классе. Знакомство со средой Лого Миры.	«Логомиры» Практическая работа №1	Следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий 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.	Знать правила техники безопасности работы за компьютером. Уметь соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ. Знать назначение среды ЛогоМиры; основные объекты графического интерфейса среды ЛогоМиры; понятие команды и входных параметров. Уметь управлять движением Черепашки; рисовать простейшие фигуры.
3-4	3-4	Пробы пера	«Логомиры» Практическая работа №2	Понятие команды в среде ЛогоМиры. Команды управления движением Черепашки. Входные параметры команды. Рисование фигур с помощью Черепашки.	Уметь управлять движением Черепашки; рисовать простейшие фигуры.

№ недели	№ урока	Тема урока	Практика	Содержание элемента	Требования к умениям
5	5	Весь мир - театр	«Логомиры»	Освоение технологии работы с Полеом форм. Заполнение. Рабочего поля оттисками форм. Создание декораций микромира, используя Поле форм и графический редактор.	Знать назначение и возможности Поля форм; технологию создания декорации микромира.
6	6	Микромир наполняется обитателями	«Логомиры» Практическая работа №3		Уметь переодевать Черепашку в разные формы; пользоваться инструментами Поля форм при создании микромиров; создавать декорации микромира на переднем, среднем и заднем плане.
7	7	Черепашка идет по компасу	«Логомиры»	Личная карточка Черепашки. Как задать ее движение.	Знать назначение Личной карточки Черепашки; технологию организации движения Черепашки.
8	8	Движение усложняется	«Логомиры» Практическая работа №4	Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями. Управление курсом движения Черепашки. Моделирование движения по сложной траектории. Суть анимации. Команда смены форм Черепашки. Моделирование движения со сменой форм. Моделирование траектории движения с повторяющимся фрагментом.	Уметь моделировать прямолинейное движение с разными скоростями; моделировать движение по сложной траектории; моделировать движение с повторяющимися фрагментами (создавать анимацию).
9-10	9-10	Первая анимация	«Логомиры»	Понятие программы. Назначение Листа программ. Работа с Листом программ. Примеры программ.	Знать, что такое программа; правила оформления программы; технологию создания мультипликационного сюжета.
11	11	Как оформить программу	«Логомиры» Практическая работа №5	Назначение обязательных частей программы: заголовка, тела программы, признака завершения. Правила оформления программ. Составление программ рисования графических объектов. Команда организации конечного цикла. Тело цикла в программе. Этапы создания мультипликационного сюжета.	Уметь разрабатывать программы; использовать в программах команды организации цикла; составлять программы рисования графических объектов; составлять программы для мультипликационного сюжета.
12	12	Датчики	«Логомиры»	Датчики, определяющие состояние Черепашки: цвет, курс, размер, форму и т.д.	Знать назначение и виды датчиков; когда следует использовать бегунок; что такое датчик случайных чисел и когда его использовать.
13-14	13-14	Приборная панель	«Логомиры» Практическая работа №6	Датчики для изменения состояния Черепашки. Инструмент управления состоянием Черепашки – бегунок. Создание бегунков для регулирования параметров состояния Черепашки. Датчик случайных чисел. Использование в программах датчика случайных чисел.	Уметь использовать датчики для изменения параметров Черепашки; создавать бегунки; использовать датчик случайных чисел.
15	15	Контрольное занятие по теме	«Логомиры»	Составление программ	

№ недели	№ урока	Тема урока	Практика	Содержание элемента	Требования к умениям
Аппаратное и программное обеспечение компьютера (19 часов)					
16	16	Основные устройства компьютера	Практическая работа №7	Понятие аппаратного обеспечения персонального компьютера. Назначение основных устройств компьютера. Устройства для ввода информации в компьютер. Устройства для вывода информации.	Знать назначение основных устройств компьютера, уметь классифицировать устройства на устройства ввода и вывода информации.
17	17	Носители информации		Современные носители информации. История развития носителей информации.	Знать современные носители информации.
18-19	18-19	Основные устройства, находящиеся на материнской плате	Практическая работа №8	Устройство системного блока. Основные устройства материнской платы: процессор и оперативная память.	Знать какие устройства находятся внутри системного блока компьютера, назначение процессора и оперативной памяти компьютера.
20	20	Что такое программное обеспечение	Практическая работа №9	Понятия программы и программного обеспечения, отличие программы от алгоритма, назначение системного программного обеспечения, назначение прикладного программного обеспечения, назначение инструментария программирования. Семейство операционных систем.	Знать что такое программное обеспечение компьютера, понятия программы и программного обеспечения, отличие программы от алгоритма, назначение системного программного обеспечения, назначение прикладного программного обеспечения, инструментария программирования.
21	21	История развития ОС Windows		Основные этапы развития ОС Windows	Знать основные этапы развития ОС Windows
22	22	Назначение ОС Windows		Назначение и состав операционной системы компьютера Windows.	Знать, что такое операционная система, ее назначение и структура.
23-24	23-24	Графический интерфейс ОС	Практическая работа №10, 11	Понятие интерфейса. Графический интерфейс и его объекты	Знать назначение и структуру графического интерфейса. Назначение Рабочего стола, панели задач, панели управления. Объекты рабочего стола, элементы окна. Уметь изменять параметры Рабочего стола: фон, рисунок, цвет, заставку.
25	25	Понятие файла и папки.	Практическая работа №12	Понятия файла и папки, их назначение и параметры.	Знать понятия файла и папки, их назначение и параметры. Уметь просматривать информацию о параметрах папки и файла.
26	26	Имя и расширение файла	Практическая работа №13	Что такое «расширение» и каким оно бывает. Типы расширений.	Знать типы расширений.

№ недели	№ урока	Тема урока	Практика	Содержание элемента	Требования к умениям
27-28	27-28	Основные действия с файлами и папками	Практическая работа №14	Основные действия с файлами и папками: создание, сохранение, копирование, перемещение, удаление, переименование.	Уметь выполнять различные действия с файлами и папками
29-30	29-30	Представление о документе и приложении.	Практическая работа №15-16	Понятие приложения, задачи. Понятие документа. Переключение между задачами.	Уметь запускать приложения несколькими способами: с помощью Главного меню, с помощью программы Проводник, используя Мой компьютер.
31-32	31-32	Вирусы и антивирусные программы	Практическая работа №17	Что такое вирус и антивирус. Виды вирусов. Каналы распространения вирусов.	Знать назначение программы антивируса. Уметь запускать программу- антивирус для проверки носителей информации и проверки компьютера на наличие вирусов
33	33	Контрольное занятие по теме			
34	34	Урок – игра на повторение пройденного материала		Класс делится на группы. Урок проводится в виде игры-соревнования по знаниям пройденного материала.	

Учебно-методическое и материально - техническое обеспечение учебного процесса

Учебно-методический комплект:

1. Программа по информатике профессора Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2007
2. Информатика. 5-6 класс. Начальный курс./ Под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2007

Дополнительная литература и интернет-ресурсы:

1. Информатика. 6 класс. Поурочные планы по учебнику Н.В.Макаровой «Информатика. 5-6 классы». / Сост. Е.А.Егоров. – Волгоград: ИТД «Корифей», 2008
2. Официальный сайт «Учебно-методический комплект по информатике и ИКТ Макаровой Н.В.» - <http://makarova.piter.com/>
3. Сайт «Информатика в школе»: <http://inf777.narod.ru>
4. Сайт «Шпаргалка учителю информатики»: <http://portal.krsnet.ru>
5. Сайт «Клякса.ru»: <http://klyaksa.net>
6. DVD-приложение к учебно-методическому комплекту Н.В. Макаровой

Оборудование кабинета информатики №12:

ноутбуки TinkPad Lenovo -14 штук

Моноблок **TinkCentre M90z**

Принтер Canon LBP-6000B

Сканер Hp Scanjet G2410

Колонки Dialog

Телевизор LG

Мультимедийный проектор

Программное обеспечение: Windows 7, Office 2010, OpenOffice.org 3.3, Office 2007

Система программирования: Логомиры демонстрационный вариант.

Средства обучения:

1. Учебник
2. Компьютер
3. Мультимедийный проектор
4. Принтер
5. Интернет
6. Раздаточный материал (папки с практическими работами)
7. Аудиовизуальные средства (презентации).

Контроль уровня обучения.

Контрольная работа №1 по теме «Среда ЛогоМиры и технология работы в ней».

Контрольная работа №2 по теме «Аппаратное и программное обеспечение компьютера».

Описание критериев и норм оценок по каждой форме контроля

Контрольные работы проходят в виде тестов - такая форма опроса не требует усилий со стороны тестируемого для оформления ответа, экономя, таким образом, его время и сосредотачивая внимание непосредственно на решениях. И в виде творческой работы.

«Бумажный» тест. Здесь предложено выбрать правильные ответы вопросы. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл. Критерий итоговой оценки:

20-22 баллов – «5»

17-19 баллов – «4»

13-16 баллов – «3»

Практические проверочные работы позволяют оценить практические навыки работы учащихся за компьютером в текстовом и графических редакторах.

Здесь используются следующие контролирующие действия:

- сверка с образцом;
- повторное решение задачи;
- проверка полученных результатов по условию задачи.

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

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.