

**Ханты-Мансийский автономный округ - Югра**  
**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**  
**"Лицей им. Г. Ф. Атякшева"**

**РАССМОТРЕНО**

на заседании ПО  
Протокол №1  
от «25» августа 2023 г

**СОГЛАСОВАНО**

заместителем директора по учебно-  
воспитательной работе  
Сотниченко М.А.  
«25» августа 2023 г

**УТВЕРЖДЕНО**

приказом директора  
от «25» августа 2023 г.  
№ 495-О



**Рабочая программа учебного предмета**

**«ИНФОРМАТИКА»**

---

(наименование учебного предмета)

Базовый, основное общее, VI класс

---

**(уровень образования)**

34 часа

---

(количество часов, отводимых на реализацию программы)

Булгаков Е.В., Балчугова А.Ю., Заломина Е.Ю.

---

(Ф.И.О. учителя, составившего рабочую программу)

Югорск, 2023г.

## Паспорт Рабочей программы

№	Наименование пункта	Содержание пункта
1.	Название программы	Рабочая программа учебного предмета «Информатика» для 6 класса (базовый уровень)
2.	Авторы учебника, учебно-методического комплекса, название учебника, год издания	Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2022.
3.	Реализует требований ФГОС ООО	Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Минобрнауки России от 20 мая 2020 г. № 254 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования».
4.	Общие цели рабочей программы с учётом специфики учебного предмета, курса	<b>-развитие</b> общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладению умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты; <b>-целенаправленное формирование</b> таких общеучебных понятий, как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.; <b>-воспитание</b> ответственного и избирательного отношения к информации; развитию познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.
5.	Точка роста	Информационные модели. Алгоритмика
6.	Описание места учебного предмета, курса в учебном плане ( )	Программа разработана в соответствии с учебным планом для основного общего образования. На освоение курса «Информатика» отводится 1 час в неделю.
7.	Количество учебных часов, на которое рассчитана Рабочая программа	Программа рассчитана на 34 часа
8.	Указание того, за счет каких форм организации учебного процесса, в каком соотношении реализуется Рабочая программа	Рабочая программа курса «Информатика» 6 класс реализуется за счет организации урочной формы деятельности обучающихся.

## **2. Планируемые результаты освоения учебного предмета «Информатика»**

### **(личностные, метапредметные и предметные результаты)**

Программа обеспечивает достижение следующих результатов освоения образовательной программы основного общего образования:

*личностные* результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации, обучающихся средствами предмета.

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.

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.

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.

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.

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

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.

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

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 освоения образовательной программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями — познавательными, коммуникативными, регулятивными.:

- 
- 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).
  - 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.
  - 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;
  - 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;
  - запоминать и систематизировать информацию.
- 
- 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 особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.
- 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.

- 
- 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.
  - 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.
  - ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.
  - осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

**предметные:**

- 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.

## **Планируемые результаты изучения предмета «Информатика»**

### **Раздел 1. Объекты и системы**

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информационный объект»;
- кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды;
- определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;
  - различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
  - запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;
  - создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
  - работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
    - вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
    - выполнять арифметические вычисления с помощью программы Калькулятор;
    - применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
      - выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
      - использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;
        - создавать и форматировать списки;
        - создавать, форматировать и заполнять данными таблицы;
        - создавать круговые и столбиковые диаграммы;

- 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;
- овладеть приёмами квалифицированного клавиатурного письма;
- научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;
- сформировать представления об основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;
- расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- создавать объёмные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки;
- осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;
- оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;

## **Раздел 2. Информационные модели**

- 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;
- перекодировать 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.
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;
- осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);
- ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);
- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.
- сформировать начальные представления о назначении и области применения моделей; о моделировании как методе научного познания;
- приводить примеры образных, знаковых и смешанных информационных моделей;
- познакомиться с правилами построения табличных моделей, схем, графов, деревьев;

- выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей.
- видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;
- научиться создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами;
- 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;
- научиться работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения);
- научиться сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет материалы;
- расширить представления об этических нормах работы с информационными объектами.

### **Раздел 3. Алгоритмика.**

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



### 3.Содержание учебного предмета «Информатика»

п/п	Разделы	Количество часов
1.	Общие сведения об организации работ на ПЭВМ, безопасности труда и пожарной безопасности	1
2.	Повторение	2
3.	Объекты и системы	14
4.	Информационные модели	8
5.	Алгоритмика	9
	За год	34

#### **1 Общие сведения об организации работ на ПЭВМ, безопасности труда и пожарной безопасности**

#### **2 Повторение**

Кодирование информации. Исполнители: Водолей, Удвоитель, Кузнечик.

#### **3 Объекты и системы**

Информация вокруг нас. 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. Файл, имя файла, папка, размер файла, единицы измерения. Операционная система. Множество, имя единичное, собственное имя, свойства, действия, поведение, состояние объекта. Отношение объектов и их множеств. Круги Эйлера. Разновидность объектов и их классификация. Система объектов. Персональный компьютер как система. Информация и знания.

- анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;
  - выявлять 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.
- :
- изменять свойства рабочего стола: тему, фоновый рисунок, заставку;
  - изменять свойства панели задач;
  - узнавать свойства компьютерных объектов (устройств, папок, файлов) и возможных действий с ними;
- упорядочивать информацию в личной папке.

## 4 Информационные модели

Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов. Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели. Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач. Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных. Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

- различать натурные и информационные модели, изучаемые в школе, встречающиеся в жизни;
- приводить примеры использования таблиц, диаграмм, схем, графов и т.д. при описании объектов окружающего мира.

- создавать словесные модели (описания);
- создавать многоуровневые списки;
- создавать табличные модели;
- создавать простые вычислительные таблицы, вносить в них информацию и проводить несложные вычисления;
- создавать диаграммы и графики; создавать схемы, графы, деревья; создавать графические модели.

## 5 Алгоритмика

Основные этапы решения задач на компьютере. Алгоритмы, свойства, виды и типы алгоритмов. Блок-схемы алгоритмов.

Чертежник. Основные команды. Использование Чертежником вспомогательных алгоритмов и цикла.

- приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;
- придумывать задачи по управлению учебными исполнителями;
- выделять примеры ситуаций, которые могут быть описаны с помощью линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и циклами.

- составлять линейные алгоритмы по управлению учебным исполнителем;
- составлять вспомогательные алгоритмы для управления учебными исполнителем;

- составлять циклические алгоритмы по управлению учебным исполнителем.

**Тематическое планирование Рабочей программы «Информатика» (ФГОС ООО)**

**6 класс**

№	Тема урока	Дата					Виды контроля
		план	факт				
			ба	бб	бв	бг	
<b>Повторение (5 класс) 3 часа</b>							
1	Правила ТБ. Общие сведения об организации работ на ПЭВМ, безопасности труда и пожарной безопасности. Кодирование информации.	07.09					Работа с конспектом, с книгой и наглядными пособиями по группам.
2	Преобразования информации. Исполнитель и его команды.	14.09					Проблемные задания, фронтальный опрос, упражнения
3	Входной контроль.	21.09					Индивидуальное решение контрольных заданий.
<b>Объекты и системы 14 часов</b>							
4	Объекты окружающего мира. Объекты и множества.	28.09					Работа с конспектом, с книгой и наглядными пособиями по группам.
5	Объекты изучения в информатике. Признаки объектов.	05.10					Построение алгоритма действия, выполнение упражнений, индивидуальный контроль
6	Компьютерные объекты. Файлы и папки. Размер файла. Решение задач.	12.10					Проблемные задачи, индивидуальный опрос
7	Практическая работа № 1. Работаем с основными объектами ОС.	19.10					Проблемные задачи, фронтальный опрос, упражнения
8	Объекты операционной системы. Практическая работа № 2. Работа с объектами файловой системы.	26.10					Составление опорного конспекта, работа с тестом и книгой
9	Отношения объектов и их множеств. Разнообразие отношений.	09.11					Проблемные задачи, фронтальный опрос, упражнения
10	Отношения между множествами. Отношение «входит в состав»	16.11					Проблемные задачи, фронтальный опрос, упражнения
11	Решение задач «Отношения объектов и их множеств».	23.11					Проблемные задачи, индивидуальный опрос
12	Практическая работа № 3. Возможности графического редактора для создания графических объектов.	30.11					Проблемные задачи, фронтальный опрос, упражнения
13	Разновидности объектов и их классификация.	7.12					
14	Практическая работа № 4. Текстовый процессор для создания текстовых объектов.	14.12					
15	Практическая работа №5. Графические возможности текстового процесса.	21.12					
16	Персональный компьютер как система.	11.01					
17	Контрольная работа «Объекты и системы	18.01					
<b>Информационные модели 8 часов</b>							
18	Модели объектов, их назначение. Разнообразие информационных моделей. Практическая работа № 6. Создание графических моделей.	25.01					Составление опорного конспекта
19	Знаковые информационные модели. Практическая работа № 7. Создаем словесные модели.	1.02					Работа с тестом и книгой
20	Математические модели. Практическая работа № 8. Создаем многоуровневые списки.	8.02					Работа с тестом

21	Табличные информационные модели. Правила оформления таблицы. Графики, диаграммы и схемы. Практическая работа № 9. Создание табличных моделей.	15.02						Составление опорного конспекта
22	Практическая работа № 10. Создание вычислительных таблиц в текстовом процессоре.	22.02						Составление опорного конспекта, работа с тестом и книгой
23	Практическая работа № 11. Создание диаграмм и графиков.	29.02						Проблемные задачи, фронтальный опрос, упражнения
24	Практическая работа № 12. Создание информационных моделей – схемы, графы, деревья.	7.03						Построение алгоритма действия, выполнение упражнений, индивидуальный контроль
25	Контрольная работа "Моделирование".	14.03						Построение алгоритма действия, выполнение упражнений, индивидуальный контроль
<b>Алгоритмика – 9 часов.</b>								
26	Алгоритм. Исполнители вокруг нас							Построение алгоритма действия, выполнение упражнений, индивидуальный контроль
27	Формы записи алгоритмов. Типы алгоритмов.	21.03						Построение алгоритма действия, выполнение упражнений, индивидуальный контроль
28	Управление исполнителем Чертежник	4.04						Построение алгоритма действия, выполнение упражнений, индивидуальный контроль
29	Решение задач на построение фигур. Линейные и с условием.	11.04						Построение алгоритма действия, выполнение упражнений, индивидуальный контроль
30	Решение задач с использованием цикла.	18.04						Построение алгоритма действия, выполнение упражнений, индивидуальный контроль
31	Вспомогательные алгоритмы.	25.04						Построение алгоритма действия, выполнение упражнений, индивидуальный контроль
32	Практическая работа. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).	2.05						Построение алгоритма действия, выполнение упражнений, индивидуальный контроль
33	Практическая работа. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами.	16.05						Построение алгоритма действия, выполнение упражнений, индивидуальный контроль
34	Годовая контрольная работа	25.05						Выполнение упражнений, индивидуальный контроль