

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Гимназия № 3» г. Белгорода**

СОГЛАСОВАНО
Председатель первичной
профсоюзной
организации МБОУ
«Гимназия № 3»
_____ Н.В. Котенко
27 августа 2021 г.

ПРИНЯТО
педагогическим советом
МБОУ «Гимназия № 3»
(протокол
от 27 августа 2021 г. № 1)

УТВЕРЖДЕНО
Директор МБОУ «Гимназия № 3»
_____ Л.В. Грекова
(приказ МБОУ «Гимназия № 3»
от 31 августа.2021 г. № 367)

По номенклатуре _____
Хранить 3 года
2021-2022 учебный год

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Наименование учебного предмета,
курса, дисциплины (модуля)

ИНФОРМАТИКА

Уровень общего образования

основное общее образование

Срок реализации

2 года

Классы

5-6

Уровень изучения предмета

базовый

1. Пояснительная записка

Данная рабочая программа по информатике (базовый уровень) в 5 – 6 классах МБОУ «Гимназия № 3» разработана в соответствии с:

1. Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования (ФГОС ООО).
2. Примерной программой по информатике.
3. Основной общеобразовательной программой – образовательной программой основного общего образования МБОУ «Гимназия № 3».

Для реализации данной программы используется учебник, включенный в федеральный перечень учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования»:

2.1.2.3.2.1.1	Босова Л.Л. Босова Ю.А.	Информатика	5	ООО «БИНОМ. Лаборатория знаний»	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/
2.1.2.3.2.1.2	Босова Л.Л. Босова Ю.А.	Информатика	6	ООО «БИНОМ. Лаборатория знаний»	

Термин «основная школа» относится к двум различным возрастным группам учащихся: к школьникам 10–12 лет и к школьникам 12–15 лет, которых принято называть подростками. В процессе обучения в 5–6 классах фактически происходит переход из начальной в основную школу; в 7 классе уже можно увидеть отчетливые различия учебной деятельности младших школьников и подростков. Изучение информатики в 5–6 классах вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, способствуя: у развитию 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; у целенаправленному формированию таких общеучебных понятий, как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.

В МБОУ «Гимназия № 3» г. Белгорода в соответствии с календарным учебным графиком учебный год составляет 34 недели, поэтому на изучение информатики в 5 – 6 классах в учебном плане основного общего образования отводится время в объеме 68 часов, в том числе:

- в 5 классе - 34 ч (1 ч в неделю)
- в 6 классе - 34 ч (1 ч в неделю)

Основной формой организации образовательного процесса является урок.

В соответствии с Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации МБОУ «Гимназия № 3» г. Белгорода рабочая программа предусматривает:

- входной контроль
- рубежный контроль
- итоговый контроль
- текущий контроль

Количество контрольных мероприятий:

Контрольное мероприятие	Класс	
	5	6
Контрольная работа (входная)	1	1
Контрольная работа (рубежная)	1	1
Контрольная работа (итоговая)	1	1

2. Планируемые результаты освоения информатики в 5-6 классах:

2.1. Личностные результаты:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

2.2. Метапредметные результаты:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- владение 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;

- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т. д., самостоятельно перекодировывать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования.

2.3. Предметные результаты:

Раздел программы	Выпускник научится	Выпускник получит возможность научиться
Раздел 1. Информация вокруг нас	<ul style="list-style-type: none"> - понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»; - приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; - приводить примеры древних и современных информационных носителей; - классифицировать информацию по способам ее восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях; - кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды; - определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного 	<ul style="list-style-type: none"> - сформировать представление об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире; - сформировать представление о способах кодирования информации; - научиться преобразовывать информацию по заданным правилам и путем рассуждений; - научиться решать логические задачи на установление соответствия с использованием таблиц; - научиться приводить примеры единичных и общих понятий, отношений между понятиями; - научиться для объектов окружающей действительности указывать их признаки — свойства,

	<p>субъекта к его восприятию.</p>	<p>действия, поведение, состояния;</p> <ul style="list-style-type: none"> - научиться называть отношения, связывающие данный объект с другими объектами.
<p>Раздел 2. Информационные технологии</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - овладеть приемами 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; - научиться создавать объемные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки; - научиться осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора; - научиться оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста; - научиться видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;

	<p>шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;</p> <ul style="list-style-type: none"> - создавать и форматировать списки; - создавать, форматировать и заполнять данными таблицы; - создавать круговые и столбиковые диаграммы; - применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков; - использовать основные приемы создания презентаций в редакторах презентаций; - осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку). 	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
<p>Раздел 3. Информационное моделирование</p>	<ul style="list-style-type: none"> - понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»; у 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 	<ul style="list-style-type: none"> - 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.

	<p>информации;</p> <ul style="list-style-type: none"> - строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей. 	
Раздел 4.Алгоритмика	<ul style="list-style-type: none"> - 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; у понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»; - подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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.

3. Содержание информатики в 5-6 классах

5 класс

Информация вокруг нас

Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.

Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.

Передача информации. Источник, канал, приемник. Примеры передачи информации. Электронная почта.

Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат.

Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. «Черные ящики». Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

Информационные технологии

Компьютер

Компьютер — универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.

Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.

Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Подготовка текстов на компьютере

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приемы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент.

Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

Компьютерная графика

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

Создание мультимедийных объектов

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

Итоговое повторение

6 класс

Информационные технологии

Компьютер

Компьютер — универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.

Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.

Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Информационное моделирование

Объекты и системы

Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов.

Информационные модели

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.

Алгоритмика

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.

Итоговое повторение

4. Тематическое планирование, в том числе с учетом программы воспитания с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

Тематическое планирование по информатике для 5 – 6 классов составлено с учетом рабочей программы воспитания.

В воспитании детей подросткового возраста (**уровень основного общего образования**) таким приоритетом является создание благоприятных условий для развития социально значимых отношений школьников, и, прежде всего, ценностных отношений:

- к семье как главной опоре в жизни человека и источнику его счастья;
- к труду как основному способу достижения жизненного благополучия человека, залогом его успешного профессионального самоопределения и ощущения уверенности в завтрашнем дне;
- к природе как источнику жизни на Земле, основе самого ее существования, нуждающейся в защите и постоянном внимании со стороны человека;
- к миру как главному принципу человеческого общежития, условию крепкой дружбы, налаживания отношений с коллегами по работе в будущем и создания благоприятного микроклимата в своей собственной семье;
- к знаниям как интеллектуальному ресурсу, обеспечивающему будущее человека, как результату кропотливого, но увлекательного учебного труда;
- к здоровью как залогом долгой и активной жизни человека, его хорошего настроения и оптимистичного взгляда на мир;
- к окружающим людям как безусловной и абсолютной ценности, как равноправным социальным партнерам, с которыми необходимо выстраивать доброжелательные и взаимоподдерживающие отношения, дающие человеку радость общения и позволяющие избегать чувства одиночества;
- к самим себе как хозяевам своей судьбы, самоопределяющимся и самореализующимся личностям, отвечающим за свое собственное будущее.

Данный ценностный аспект человеческой жизни чрезвычайно важен для личностного развития школьника, так как именно ценности во многом определяют его жизненные цели, его поступки, его повседневную жизнь. Выделение данного приоритета в воспитании школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, связано с особенностями детей подросткового возраста: с их стремлением утвердить себя как личность в системе отношений, свойственных взрослому миру. В этом возрасте особую значимость для детей приобретает становление их собственной жизненной позиции, собственных ценностных ориентаций. Подростковый возраст – наиболее удачный возраст для развития социально значимых отношений школьников.

№ п/п	Наименование разделов, тем	Кол-во часов
5 класс		
1	Информация вокруг нас	12
Информационные технологии		
2	Компьютер	3
3	Подготовка текстов на компьютере	8
4	Компьютерная графика	6
5	Создание мультимедийных объектов	3
6	Итоговое повторение	2
7	Итого часов:	34
6 класс		
Информационные технологии		
1	Компьютер	4
Информационное моделирование		
2	Объекты и системы	8
3	Информационные модели	10
4	Алгоритмика	10
5	Итоговое повторение	2
	Итого часов:	34

5. Нормы оценивания устных и письменных ответов обучающихся по информатике.

При выполнении тестирования:

% выполнения задания	Отметка
91 – 100%	отлично
75 – 90 %	хорошо
50 – 74 %	удовлетворительно
менее 50%	неудовлетворительно

При выполнении практического задания/контрольной работы:

Содержание и объем материала, подлежащего проверке в работе, определяется программой. При проверке усвоения материала выявляется полнота, прочность усвоения учащимися теории и умение применять ее на практике в знакомых и незнакомых ситуациях. Оценка зависит также от наличия и характера погрешностей, допущенных учащимися:

- грубая ошибка – полностью искажено смысловое значение понятия, определения;
- погрешность отражает неточные формулировки, свидетельствует 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.

Исходя из норм (пятибалльной системы), заложенных во всех предметных областях, выставляется оценка:

«5» – при выполнении всех заданий полностью или при наличии 1-2 мелких погрешностей;

«4» – при наличии 1-2 недочетов или одной ошибки;

«3» – при наличии выполнения 2/3 от объема предложенных заданий;

«2» – при допущении существенных ошибок, которые показали, что учащиеся не владеют обязательными умениями по данной теме в полном объеме или отказывается от выполнения учебных обязанностей.

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.

Ответ оценивается отметкой «5», если ученик:

- раскрыл содержание материала в полном объеме, предусмотренном программой;
- изложил материал грамотным языком в определенной логической последовательности, точно используя терминологию информатики как учебной дисциплины;
- правильно выполнил рисунки, схемы, сопутствующие теме;

- 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 основного содержания ответа, исправленные по замечанию учителя.

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

- допущены один-два недочета при освещении основного содержания ответа, исправленные по замечанию учителя;
- допущены ошибки или более двух недочетов при освещении второстепенных вопросов или выкладках, легко исправленные по замечанию учителя.

Отметка «3» ставится, если ученик:

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

Отметка «2» ставится, если ученик:

- 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;
- ученик обнаружил полное незнание и непонимание изучаемого учебного материала;
- не смог ответить ни на один из поставленных вопросов по изучаемому материалу;
- ученик отказался отвечать на вопросы учителя.

При выполнении практической работы:

Отметка «5»: 1) работа выполнена полностью и правильно; сделаны правильные выводы; 2) работа выполнена по плану с учетом техники безопасности.

Отметка «4»: работа выполнена правильно с учетом 2-3 несущественных ошибок исправленных самостоятельно по требованию учителя.

Отметка «3»: работа выполнена правильно не менее чем на половину или допущена существенная ошибка.

Отметка «2»: допущены две (и более) существенные ошибки в ходе работы, которые учащийся не может исправить даже по требованию учителя, работа не выполнена.