


Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа» с.Большелуг

Согласовано:  
Зам. директора по УР  
 / \_Микушева З.А.  
31.08.2019г

Утверждено:  
Приказом № 130  
02.09.2019г

**Рабочая программа учебного курса  
«ИНФОРМАТИКА»  
основного общего образования**

Срок реализации программы – 2 года

Составитель программы: учитель физики МОУ «СОШ» с.Большелуг  
Никулин Анатолий Васильевич

с.Большелуг  
2019 год

## Пояснительная записка

Программа по информатике для основной школы составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО); основной образовательной программы основного общего образования МОУ «СОШ» с.Большелуг, а также авторской программы курса «Информатика» Л.Л. Босовой (для 5-6 классов), рекомендованной Министерством образования РФ, которая является ключевым компонентом учебно-методического комплекта по информатике для основной школы (авторы Л.Л. Босова, А.Ю. Босова; издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»), авторской программы курса «Информатика» Н.Д. Угриновича (для 7-9 классов), рекомендованной Министерством образования РФ, которая является ключевым компонентом учебно-методического комплекта по информатике для основной школы (автор Н.Д. Угринович; издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»);

методическим письмом «О преподавании информатики в 2014-2015 учебном году», а также с 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 ней соблюдается преемственность с федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, учитываются межпредметные связи.

Изучение информатики в 5–6 классах вносит значительный вклад в достижение **главных целей основного общего образования**, способствуя:

- 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;
- целенаправленному формированию таких общеучебных понятий, как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;
- воспитанию ответственного и избирательного отношения к информации;
- развитию познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Место учебного предмета в учебном плане.

Изучение информатики в 5-6 классах является элективным (пропедевтическим) курсом. В нем закладываются основные сведения об информатике, первоначальные навыки работы на компьютере.

Предлагаемая программа реализуется в курсе информатики в:

5 класс – 1 час в неделю (34 часа в год).

6 класс – 0,5 часов в неделю (17 часов в год).

## Содержание учебного предмета

Структура содержания общеобразовательного предмета (курса) информатики в 5–6 классах основной школы может быть определена следующими укрупнёнными тематическими блоками (разделами):

- информация вокруг нас;
- информационные технологии;
- информационное моделирование;
- алгоритмика.

### Раздел 1. 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, приёмник. 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.

### Раздел 2. Информационные технологии

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.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы 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. 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.

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

### **Раздел 3. Информационное моделирование**

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.

### **Раздел 4. Алгоритмика**

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепаха, 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 Чертёжник, Водолей и др.

## Тематическое планирование с определением количества часов.

| Классы | № п/п | Название темы                    | Количество часов |   |   |
|--------|-------|----------------------------------|------------------|---|---|
|        |       |                                  | Общее            | Контрольные работы                                  | Практические работы   |
| 5      | 1.    | Информация вокруг нас            | 12               | Контрольная работа по теме «Информация вокруг нас». | №4 «Работаем с электронной почтой»<br>№9 «Создаём простые таблицы» (задания 1 и 2)<br>№9 «Создаём простые таблицы» (задания 3 и 4)<br>№15 «Ищем информацию в сети Интернет»<br>№16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор» |
|        | 2.    | Компьютер                        | 5                | Контрольная работа по теме «Компьютер».             | №1 «Вспоминаем клавиатуру»<br>№2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером»   |
|        | 3.    | Подготовка текстов на компьютере | 7                | Контрольная работа по теме «Текстовый редактор».    | №3 «Создаём и сохраняем файлы».<br>№5 «Вводим текст»<br>№6 «Редактируем текст»<br>№7 «Работаем с фрагментами текста»<br>№8 «Форматируем текст»<br>№14 «Создаём списки»  |
|        | 4.    | Компьютерная графика             | 5                | Контрольная работа по теме «Графический редактор».  | №10 «Строим диаграммы»<br>№11 «Изучаем инструменты графического редактора».<br>№12 «Работаем с графическими фрагментами»<br>№13 «Планируем работу в графическом редакторе»  |
|        | 5.    | Создание мультимедийных объектов | 4                |   | №17 «Создаём анимацию» (задание 1).<br>№17 «Создаём анимацию» (задание 2).<br>№18 «Создаём слайд-шоу»   |
|        | 6.    | Резерв учебного времени          | 1                |   |   |
|        |       |                                  | <b>Итого:</b>    | <b>34</b>   |   |

| Классы | № п/п | Название темы         | Количество часов |   |  |
|--------|-------|-----------------------|------------------|---|--|
|        |       |                       | Общее            | Контрольные работы  | Практические работы  |
| 6      | 1.    | Объекты и системы     | 4                | Контрольная работа по теме «Объекты и системы»            | № 1 «Работаем с основными объектами операционной системы».<br>№ 2 «Работаем с объектами файловой системы».<br>№ 3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов».<br>№ 4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов».<br>№ 5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора».<br>№ 6 «Создаем компьютерные документы». |
|        | 2.    | Информация вокруг нас | 2                | Контрольная работа по теме «Информация вокруг нас»        | № 7 «Конструируем и исследуем графические объекты».  |
|        | 3.    | Информационные модели | 6                | Контрольная работа по теме «Информационное моделирование» | № 8 «Создаем графические модели».<br>№ 9 «Создаем словесные модели».<br>№ 10 «Создаем многоуровневые списки».<br>№ 11 «Создаем табличные модели».<br>№ 12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре».<br>№ 13 «Создаем информационные модели – диаграммы и графики».<br>№ 14 «Создаем информационные модели – схемы, графы, деревья».   |
|        | 4.    | Алгоритмика           | 5                | Контрольная работа по теме «Алгоритмы»                    | № 15 «Создаем линейную презентацию».<br>№ 16 «Создаем презентацию с гиперссылками».<br>№ 17 «Создаем циклическую презентацию».<br>№ 18 «Создаем слайд-шоу».  |
|        |       | <b>Итого:</b>         | <b>17</b>        |   |  |

## **Планируемые результаты изучения учебного предмета, курса (на уровне основного общего образования).**

**Личностные результаты** – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- 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.

**Метапредметные результаты** – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях.

Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- 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:
- 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 перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую;
- умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования.

**ИКТ-компетентность** – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиа-сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

**Предметные результаты** включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами.

В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя;
- формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

| <b>Выпускник научится</b>   | <b>Выпускник получит возможность научиться</b>  |
|---|---|
| <b>Информация вокруг нас</b>  |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;</li> <li>• приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека,</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• сформировать представление об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и</li> </ul> |



|  |   |
|--|---|
| <p>в живой природе, обществе, технике;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• приводить примеры древних и современных информационных носителей;</li> <li>• классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;</li> <li>• кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды;</li> <li>• определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию.</li> </ul> | <p>их роли в современном мире;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• сформировать представление о способах кодирования информации;</li> <li>• преобразовывать информацию по заданным правилам и путём рассуждений;</li> <li>• научиться решать логические задачи на установление взаимного соответствия с использованием таблиц;</li> <li>• приводить примеры единичных и общих понятий, отношений между понятиями;</li> <li>• для объектов окружающей действительности указывать их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;</li> <li>• называть 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> |
|--|---|

### Информационные технологии

|   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;</li> <li>• различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;</li> <li>• запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;</li> <li>• создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;</li> <li>• работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);</li> <li>• вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;</li> <li>• выполнять арифметические вычисления с помощью программы Калькулятор;</li> <li>• применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• овладеть приёмами квалифицированного клавиатурного письма;</li> <li>• научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;</li> <li>• сформировать представления об основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;</li> <li>• расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с</li> </ul> |
|---|--|

|   |   |
|---|---|
| <p>текстов на русском и иностранном языках;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;</li> <li>• использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;</li> <li>• создавать и форматировать списки;</li> <li>• создавать, форматировать и заполнять данными таблицы;</li> <li>• создавать круговые и столбиковые диаграммы;</li> <li>• применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;</li> <li>• использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;</li> <li>• осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);</li> <li>• ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);</li> <li>• соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.</li> </ul> | <p>применение средств информационных технологий;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• создавать объёмные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки;</li> <li>• осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;</li> <li>• оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;</li> <li>• видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;</li> <li>• научиться создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами;</li> <li>• 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;</li> <li>• научиться работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения);</li> <li>• научиться сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет материалы;</li> <li>• расширить представления об этических нормах работы с информационными объектами.</li> </ul> |
|---|---|

**Информационное моделирование**

|  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»;</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• сформировать начальные представления о о назначении</li> </ul> |
|--|---|

|  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• различать натурные и информационные модели, приводить их примеры;</li> <li>• «читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни;</li> <li>• перекодировать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации;</li> <li>• строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей.</li> </ul> | <p>и области применения моделей; о моделировании как методе научного познания;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• приводить примеры образных, знаковых и смешанных информационных моделей;</li> <li>• познакомиться с правилами построения табличных моделей, схем, графов, деревьев;</li> <li>• выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей.</li> </ul> |
|--|--|

### Алгоритмика

|  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• понимать смысл понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов;</li> <li>• понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»; приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;</li> <li>• осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем;</li> <li>• понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»;</li> <li>• подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации;</li> <li>• исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд;</li> <li>• разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.;</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• исполнять алгоритмы, содержащие ветвления и повторения, для формального исполнителя с заданной системой команд;</li> <li>• по данному алгоритму определять, для решения какой задачи он предназначен;</li> <li>• разрабатывать в среде формального исполнителя короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции и вспомогательные алгоритмы.</li> </ul> |
|--|--|

## Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса.

### Учебно-методический комплект по информатике

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы: 5–6 классы. 7–9 классы (ФГОС). – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса (ФГОС). – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса (ФГОС). – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5–6 классы: методическое пособие (ФГОС). – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.
5. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5 класс»
6. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://methodist.lbz.ru/>)
7. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6 класс» (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/eor5.php>)
8. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
9. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)
10. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов (<http://fcior.edu.ru/catalog/>)
11. Операционная система Windows 7
12. Пакет офисных приложений MS Office 2007.

### Автоматизированное место учителя:

1. Компьютер
2. Проектор
3. Экран

## **Приложения:**

**Приложение №1 Календарно-тематическое планирование (в электронном журнале)**

## Приложение №2

### Формы организации учебного процесса

Единицей учебного процесса является урок. В первой части урока проводится объяснение нового материала, а на конец урока планируется компьютерный практикум (практические работы). **Работа учеников за компьютером в 5 классах 10-15 минут, общее же количество времени, затрачиваемое на электронное обучение, в 5-6 классах составляет 30 минут** за одно учебное занятие. В ходе обучения учащимся предлагаются короткие (5-10 минут) проверочные работы (в форме тестирования). Очень важно, чтобы каждый ученик имел доступ к компьютеру и пытался выполнять практические работы по описанию самостоятельно, без посторонней помощи учителя или товарищей.

В 5 классе, при переходе ребят из начальной школы в основную, особое внимание следует уделить *организации самостоятельной работы учащихся на компьютере*. Формирование пользовательских навыков для введения компьютера в учебную деятельность должно подкрепляться *самостоятельной творческой работой*, лично-значимой для обучаемого. Это достигается за счет информационно-предметного *практикума*, сущность которого состоит в наполнении задач по информатике актуальным предметным содержанием.

Как правило, ученики 5 класса еще не имеют опыта работы с достаточно формализованными текстами: в начальной школе они преимущественно читали короткие эмоционально окрашенные художественные тексты и описания. Поэтому пятиклассники не всегда способны к внимательному прочтению и восприятию *алгоритмических предписаний*, а именно таковыми являются описания последовательностей действий в работах компьютерного практикума.

В 6 классе особое внимание следует уделить *организации самостоятельной работы учащихся на компьютере*. Формирование пользовательских навыков для введения компьютера в учебную деятельность должно подкрепляться *самостоятельной творческой работой*, лично-значимой для обучаемого. Это достигается за счет информационно-предметного *практикума*, сущность которого состоит в наполнении задач по информатике актуальным предметным содержанием.

Как правило, ученики 6 класса еще не имеют большого опыта работы с достаточно формализованными текстами. Поэтому шестиклассники не всегда способны к внимательному прочтению и восприятию *алгоритмических предписаний*, а именно таковыми являются описания последовательностей действий в работах компьютерного практикума.

### Формы текущего контроля знаний, умений, навыков; промежуточной и итоговой аттестации учащихся

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

*Тематический контроль* осуществляется по завершении крупного блока (темы) в форме интерактивного тестирования, теста по опросному листу или компьютерного тестирования.

*Итоговый контроль* осуществляется по завершении учебного материала за год в форме интерактивного тестирования, теста по опросному листу или компьютерного тестирования, творческой работы.

В качестве одной из основных форм контроля мы рассматриваем тестирование.

Для того чтобы настроить школьников на вдумчивую работу с тестами, важно им объяснить правила, которых мы рекомендуем придерживаться при оценивании:

- за каждый правильный ответ начисляется 1 балл;
- за каждый ошибочный ответ начисляется штраф в 1 балл;
- за вопрос, оставленный без ответа (пропущенный вопрос), ничего не начисляется.

Такой подход позволяет добиться вдумчивого отношения к тестированию, позволяет

сформировать у школьников навыки самооценки и ответственного отношения к собственному выбору. Тем не менее, учитель может отказаться от начисления штрафных баллов, особенно на начальном этапе тестирования.

При выставлении оценок желательно придерживаться следующих общепринятых соотношений:

- 50-70% — «3»;
- 71-85% — «4»;
- 86-100% — «5».

По усмотрению учителя (особенно при тестировании в 5 классе) эти требования могут быть снижены. Особенно внимательно следует относиться к «пограничным» ситуациям, когда один балл определяет «судьбу» оценки, а иногда и ученика. В таких случаях следует внимательно проанализировать ошибочные ответы и, по возможности, принять решение в пользу ученика. Важно создать обстановку взаимопонимания и сотрудничества, сняв излишнее эмоциональное напряжение, возникающее во время тестирования.

Компьютерное тестирование интересно детям, а учителя оно освобождает от необходимости проверки детских работ. Тем не менее, компьютерному тестированию должно предшествовать тестирование «традиционное» – с бланками на печатной основе, работа с которыми позволяет учащимся более полно понять новую для них форму учебной деятельности. При правильном подходе к организации тестирования в 5 классе, как правило, в дальнейшем эта форма контроля уже не вызывает у школьников особых затруднений.

### **Методы обучения, применяемые на уроках информатики и ИКТ:**

- *словесные* методы обучения (рассказ, объяснение, лекция, беседа, работа с учебником на печатной основе или электронным);
- *наглядные* методы (наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентаций);
- *практические* методы (устные и письменные упражнения, практические компьютерные работы);
- *активные* методы (метод проблемных ситуаций, метод проектов, ролевые игры и др.).

### **Критерии и нормы оценки**

#### ***Критерий оценки устного ответа:***

**Отметка «5»:** ответ полный и правильный на основании изученных теорий; материал изложен в определенной логической последовательности, литературным языком; ответ самостоятельный.

**Отметка «4»:** ответ полный и правильный на основании изученных теорий; материал изложен в определенной логической последовательности, при этом допущены две-три несущественные ошибки, исправленные по требованию учителя.

**Отметка «3»:** ответ полный, но при этом допущена существенная ошибка, или неполный, несвязный.

**Отметка «2»:** при ответе обнаружено непонимание учащимся основного содержания учебного материала или допущены существенные ошибки, которые учащийся не смог исправить при наводящих вопросах учителя.

**Отметка «1»:** отсутствие ответа.

#### ***Критерий оценки практического задания:***

**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.

**Отметка «1»:** работа не выполнена.

При выставлении оценок желательно придерживаться следующих общепринятых соотношений:

50-70% — «3»;

71-85% — «4»;

86-100% — «5».