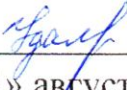
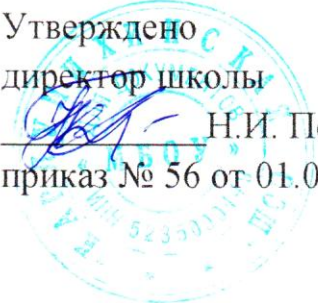


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Карпунихинская средняя общеобразовательная школа»
Уренского муниципального района
Нижегородской области

Согласовано
заместитель директора по УВР
 Д.А. Удалов
«31» августа 2015 г.

Утверждено
директор школы
 Н.И. Пехотин
приказ № 56 от 01.09.2015 г.



Рабочая программа
по информатике

Класс: 6

Уровень общего образования: **основное**

Срок реализации программы, учебный год: **2015-2016**

Количество часов по учебному плану: **34 часа в год, 1 час в неделю**

Составлена: **на основе авторской программы Л.Л. Босовой**

«Информатика и ИКТ для 5-7 классов

общеобразовательной средней школы»:

БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010

Учебник: **«Информатика и ИКТ: учебник для 6 класса» Л.Л. Босова;**

М.:Бином. Лаборатория знаний, 2011 г.

Рабочую программу составил:  Д.А. Удалов.

2015 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями федерального компонента государственного стандарта основного общего образования на основе *авторской программы* Босовой Л.Л. «Программа курса информатики и ИКТ для 5-6 классов общеобразовательной школы» опубликованной в сборнике программ для общеобразовательных учреждений («Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы, составитель М.Н.Бородин» -6-е издание. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009).

Авторская программа рассчитана на 35 часов.

Изучение информатики и ИКТ в 6 классе направлено на *достижение следующих целей:*

- формирование общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;

- пропедевтическое (предварительное, вводное, ознакомительное) изучение понятий основного курса школьной информатики, обеспечивающее целенаправленное формирование общеучебных понятий, таких как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;

- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации; развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Для достижения комплекса поставленных целей в процессе изучения информатики и ИКТ **в 6 классе** необходимо решить следующие *задачи:*

- включить в учебный процесс содержание, направленное на формирование у учащихся основных общеучебных умений информационно – логического характера, таких как анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно – следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.;

- создать условия для овладения 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;

- показать роль средств информационных и коммуникационных технологий в информационной деятельности человека;

- расширить спектр умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов); создать условия для овладения способами и методами освоения новых инструментальных средств, формирования умений и навыков самостоятельной работы; воспитать стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;

- организовать деятельность, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составления для них алгоритмов;

- создать условия для развития умений продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умением правильно, четко и однозначно

формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умением выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

Содержание авторской программы Босовой Л.Л. в рабочей программе адаптировано к условиям используемого программного обеспечения Linux в образовательном процессе.

Учебно-методический комплект:

- учебник и рабочая тетрадь для учащихся;
 - методическое пособие для учителя;
 - комплект цифровых образовательных ресурсов CD диск;
 - сборник занимательных задач, в котором собраны, систематизированы по типам и ранжированы по уровню сложности задачи по информатике, а также из смежных с информатикой теоретических областей, которые могут быть предложены для решения учащимся в 6 классе, даны ответы, указания и решения.
1. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ: учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
 2. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ: рабочая тетрадь для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
 3. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика и ИКТ: методическое пособие для 5-7 классов. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
 4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Контрольно-измерительные материалы по информатике и ИКТ для 5-7 классов. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.

Рабочая программа рассчитана на 35 учебных часов, в том числе:

- количество практических работ 21;
- количество контрольных работ (практических контрольных работ, тестирование) 4;
- мини-проект 1.

Формы организации учебного процесса:

Наиболее приемлемы комбинированные уроки, предусматривающие смену методов обучения и деятельности обучаемых, позволяющие свести работу за компьютером к регламентированной норме. Объяснение проводится в первой части урока, а на конец урока планируется деятельность, которая наиболее интересна учащимся и имеет для них большее личностное значение. В комбинированном уроке информатики можно выделить следующие основные этапы: 1) Организационный момент. 2) Активизация мышления и актуализация ранее изученного (разминка, короткие задания на развитие внимания, сообразительности, памяти, фронтальный опрос по ранее изученному материалу). 3) Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, составлению алгоритмов ит. д., сопровождаемая, как правило, компьютерной презентацией. На этом этапе проходит объяснение материала, и используются традиционные и электронные наглядные пособия; в процессе беседы вводятся новые понятия, организуется совместный поиск и анализ примеров, при необходимости переходящий в игру или в дискуссию. Правильность усвоения учениками основных моментов также желательно проверять в форме беседы, обсуждения итогов выполнения заданий в рабочих тетрадях. 4) Работа за компьютером (работа с клавиатурным тренажером, выполнение работ компьютерного практикума, работа в виртуальных лабораториях, логические игры и головоломки). 5) Подведение итогов урока. Направленность на формирование навыков самостоятельной работы особенно отчетливо проявляется при организации компьютерного практикума, который характеризуется как индивидуально направленный. Большинство работ компьютерного практикума состоит из заданий нескольких уровней сложности: школьник, в зависимости от предшествующего уровня подготовки и способностей, выполняет задания репродуктивного, продуктивного или творческого уровня. Первый уровень сложности, обеспечивающий репродуктивный уровень подготовки, содержит небольшие подготовительные задания, знакомящие учащихся с минимальным набором

необходимых технологических приемов по созданию информационного объекта. Для каждого такого задания предлагается подробная технология его выполнения, во многих случаях приводится образец того, что должно получиться в итоге. В заданиях второго уровня сложности, обеспечивающего продуктивный уровень подготовки, учащиеся решают задачи, аналогичные тем, что рассматривались на предыдущем уровне, но для получения требуемого результата они самостоятельно выстраивают полную технологическую цепочку. Заданий продуктивного уровня, как правило, несколько. Предполагается, что на данном этапе учащиеся будут самостоятельно искать необходимую для работы информацию, как в предыдущих заданиях, так и в справочниках, имеющихся в конце учебников. По возможности, цепочки этих заданий строятся так, чтобы каждый следующий шаг работы опирался на результаты предыдущего шага, приучал ученика к постоянным «челночным» движениям от промежуточного результата к условиям и к вопросу, определяющему цель действия, формируя, тем самым, привычку извлекать уроки из собственного опыта, что и составляет основу актуального во все времена умения учиться. Задания третьего уровня сложности носят творческий характер и ориентированы на наиболее подготовленных учащихся. Такие задания всегда формулируются в более обобщенном виде, многие из них представляют собой информационные мини-задачи. Выполнение творческого задания требует от ученика значительной самостоятельности при уточнении его условий, поиске необходимой информации, выборе технологических средств и приемов выполнения задания. Такие задания целесообразно предлагаются школьникам для самостоятельного выполнения дома и поощряются дополнительной оценкой.

Формы:

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

• Требования к подготовке обучающихся в области информатики и ИКТ к окончанию 6 класса

Обучающиеся должны:

- определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию;
- понимать смысл терминов «понятие», «суждение», «умозаключение»;
- приводить примеры единичных и общих понятий, отношений между понятиями;
- различать необходимые и достаточные условия;
- иметь представление о позиционных и непозиционных системах счисления;
- уметь переводить целые десятичные числа в двоичную систему счисления и обратно;
- иметь представление об алгоритмах, приводить их примеры;
- иметь представления об исполнителях и системах команд исполнителей;
- уметь пользоваться стандартным графическим интерфейсом компьютера;
- определять назначение файла по его расширению;
- выполнять основные операции с файлами;
- уметь применять текстовый процессор для набора, редактирования и форматирования текстов, создания списков и таблиц;
- уметь применять инструменты простейших графических редакторов для создания и редактирования рисунков;
- создавать простейшие мультимедийные презентации для поддержки своих выступлений;
- иметь представление об этических нормах работы с информационными объектами.

Содержание курса информатики и ИКТ

1. Компьютер и информация (11ч)

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Файлы и папки. Как информация представляется в компьютере, или Цифровые данные. Двоичное кодирование цифровой информации. Перевод целых десятичных чисел в двоичный код. Перевод целых чисел из двоичной системы счисления в десятичную. Тексты в памяти компьютера. Изображения в памяти компьютера. Единицы измерения информации.

Компьютерный практикум.

Клавиатурный тренажёр.

Практическая работа №1 «Работаем с файлами и папками. Часть 1».

Практическая работа №2 «Знакомимся с текстовым процессором».

Практическая работа №3 «Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи».

Практическая работа №4 «Нумерованные списки».

Практическая работа №5 «Маркированные списки».

2. Человек и информация (13ч)

Информация и знания.

Чувственное познание окружающего мира.

Мышление и его формы. Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Содержание и объем понятия.

Отношения между понятиями (тождество, пересечение, подчинение, соподчинение, противоположность, противоречие). Определение понятия. Классификация. Суждение как форма мышления. Умозаключение как форма мышления.

Компьютерный практикум.

Практическая работа №6 «Создаем таблицы».

Практическая работа №7 «Таблицы. Размещаем текст и графику в таблицу».

Практическая работа №8 «Таблицы. Строим диаграммы».

Практическая работа №9 «Изучаем графический редактор Paint».

Практическая работа №10 «Планируем работу в графическом редакторе».

Практическая работа №11 «Рисуем в редакторе Paint».

3. Элементы алгоритмизации (9ч)

Что такое алгоритм. Исполнители вокруг нас.

Формы записи алгоритмов.

Графические исполнители в среде программирования QBasic.

Исполнитель DRAW. Исполнитель LINE. Исполнитель CIRCLE.

Типы алгоритмов. Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлениями. Циклические алгоритмы.

Компьютерный практикум.

Практическая работа №12 «Рисунок на свободную тему»

Практическая работа №13 «Линейная презентация «Часы»».

Практическая работа №14 «Гиперссылки. Презентация «Времена года»».

Практическая работа №15 «Циклическая презентация «Скакалочка»».

Практическая работа №16 «Работаем с файлами и папками. Часть 2».

Практическая работа № 17. Создаем слайд-шоу.

Практическая работа №18. Знакомство со средой программирования QBasic.

Практическая работа №19. Исполнитель DRAW.

Практическая работа №20. Исполнитель LINE.

Практическая работа №21. Исполнитель CIRCLE.

Формы контроля знаний

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

Тематический контроль осуществляется по завершении крупного блока (темы). Он позволяет оценить знания и умения учащихся, полученные в ходе достаточно продолжительного периода работы.

Итоговый контроль осуществляется по завершении года обучения в форме компьютерного тестирования и творческой работы.

В качестве одной из основных форм контроля берется тестирование (интерактивное тестирование, тестирование по опросному листу).

В 6 классе используется несколько различных форм контроля: тестирование; контрольная работа на опросном листе; разно уровневая контрольная работа.

Контрольная работа на опросном листе содержит условия заданий и предусматривает места для их выполнения.

Практические контрольные работы для учащихся 6 класса распределены по трем уровням сложности. Важно правильно сориентировать учеников, чтобы они выбирали вариант, адекватный их возможностям.

При тестировании все верные ответы берутся за 100%, тогда отметка выставляется в соответствии с таблицей:

Процент выполнения задания	Отметка
95% и более	отлично
80-94% %	хорошо
66-79% %	удовлетворительно
менее 66%	неудовлетворительно

При выполнении практической работы и контрольной работы:

Содержание и объем материала, подлежащего проверке в контрольной работе, определяется программой. При проверке усвоения материала выявляется полнота, прочность усвоения учащимися теории и умение применять ее на практике в знакомых и незнакомых ситуациях.

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

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

Эталоном, относительно которого оцениваются знания учащихся, является обязательный минимум содержания информатики и информационных технологий. Требовать от учащихся определения, которые не входят в школьный курс информатики – это, значит, навлекать на себя проблемы связанные нарушением прав учащегося («Закон об образовании»).

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.

Вариант 1.

1. В текстовом процессоре MS Word создайте документ по образцу, приведенному в левой части таблицы. Используйте информацию правого столбца таблицы.

<h1>Властелин колец</h1>	Надпись (галерея текстовых эффектов)
<p>Фродо почувствовал, что продрог до костей, замерз смертельно, навсегда. А голос становился все различимее, и волосы Фродо встали дыбом, когда бормотание превратилось в заклинание:</p>	Абзацный отступ – 1 см. Шрифт – Times New Roman, размер – 12. Выравнивание – по ширине
<p>Властелин колец Черный камень, черный лед Сердце холодом скует; Будет долог черный сон. Лишь тогда прервется он, Когда Солнце и Звезда Омертвеют навсегда.</p>	Абзацный отступ – 4 см. Шрифт – Arial, размер – 12. Выравнивание – по левому краю.
<p>Откуда-то из-за головы послышался скребущий, царапающий звук. Опершись на руку, Фродо приподнялся и огляделся.</p>	Абзацный отступ – 1 см. Шрифт – Times New Roman, размер – 12. Выравнивание – по ширине
<p style="text-align: right;"><i>Д. Толкиен</i></p>	Шрифт – Times New Roman, размер – 12, курсив. Выравнивание – по правому краю

2. Сохраните документ в собственной папке в файле Толкиен1.

Вариант 2.

1. В текстовом процессоре MS Word создайте документ по образцу, приведенному в левой части таблицы. Используйте имеющуюся информацию правого столбца таблицы. Самостоятельно определите недостающие параметры форматирования.

<h1>Властелин колец</h1>	Надпись (галерея текстовых эффектов)
<p>Фродо почувствовал, что продрог до костей, замерз смертельно, навсегда. А голос становился все различимее, и волосы Фродо встали дыбом, когда бормотание превратилось в заклинание:</p>	Абзацный отступ – 1 см. Шрифт – Times New Roman, размер – 12. Выравнивание –
<p style="text-align: center;">Властелин колец Черный камень, черный лед Сердце холодом скует; Будет долог черный сон. Лишь тогда прервется он, Когда Солнце и Звезда Омертвеют навсегда.</p>	Абзацный отступ – 4 см. Шрифт – Arial , размер – 12. Выравнивание –
<p>Откуда-то из-за головы послышался скребущий, царапающий звук. Опершись на руку, Фродо приподнялся и огляделся.</p>	Абзацный отступ – Шрифт – . . . , размер – Выравнивание –
<p style="text-align: right;"><i>Д. Толкиен</i></p>	Шрифт – Times New Roman, размер – 12, курсив. Выравнивание –

2. Сохраните документ в собственной папке в файле Толкиен2.

Вариант 3.

1. В текстовом процессоре MS Word создайте документ по образцу, приведенному в левой части таблицы. Самостоятельно определите необходимые параметры форматирования.

<h1>Властелин колец</h1>	Надпись (галерея текстовых эффектов)
<p>Фродо почувствовал, что продрог до костей, замерз смертельно, навсегда. А голос становился все различимее, и волосы Фродо встали дыбом, когда бормотание превратилось в заклинание:</p>	Абзацный отступ – 1 см. Шрифт – Times New Roman, размер – 12. Выравнивание –
<p style="text-align: center;">Властелин колец Черный камень, черный лед Сердце холодом скует; Будет долог черный сон. Лишь тогда прервется он, Когда Солнце и Звезда Омертвеют навсегда.</p>	Абзацный отступ – 4 см. Шрифт – Arial , размер – 12. Выравнивание –
<p>Откуда-то из-за головы послышался скребущий, царапающий звук. Опершись на руку, Фродо приподнялся и огляделся.</p>	Абзацный отступ – Шрифт – . . . , размер – Выравнивание –
<p style="text-align: right;"><i>Д. Толкиен</i></p>	Шрифт – Times New Roman, размер – 12, курсив. Выравнивание –

2. Сохраните документ в собственной папке в файле Толкиен3.

Контрольная работа «Компьютер и информация» (урок №12)

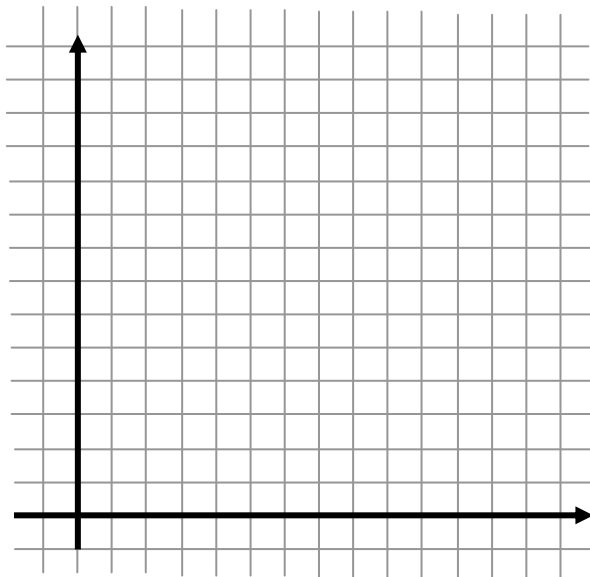
Вариант 1.

1. Переведите число из десятичной системы счисления в двоичную.

549									

2. Отметьте и последовательно соедините на координатной плоскости точки, координаты которых приведены в двоичной системе счисления.

№ точки	Двоичный код	Десятичный код
1	(101, 101)	
2	(101, 101000)	
3	(11001, 101000)	
4	(11001, 101)	
5	(10100, 101)	
6	(10100, 11110)	
7	(1010, 11110)	
8	(1010, 101)	
9	(101, 101)	



3. Декодируйте текстовые сообщения.

1) Сообщение в кодировке ASCII: 01010011 01001111 01000110 01010100.

Декодированное сообщение: _____.

2) Сообщение в кодировке КОИ-8: 1111000 11000001 11010000 11001011 11000001.

Декодированное сообщение: _____.

4. Постройте черно-белое изображение, которому будет соответствовать указанные двоичные коды (закрасьте клетки):

Двоичный код	Рисунок							
10000001								
10000011								
10000101								
10001001								
10010001								
10100001								
11000001								
10000001								

5. Переведите в биты $\frac{1}{4}$ Кбайта. _____ .

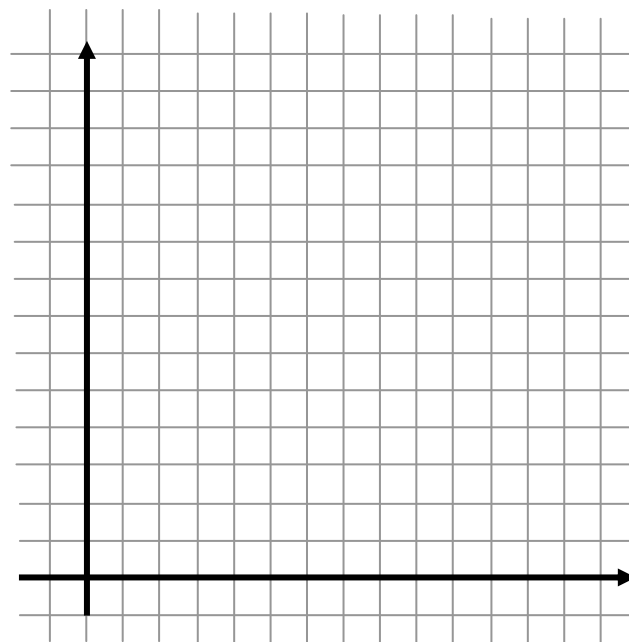
Вариант 2.

1. Переведите число из десятичной системы счисления в двоичную.

840									

2. Отметьте и последовательно соедините на координатной плоскости точки, координаты которых приведены в двоичной системе счисления.

№ точки	Двоичный код	Десятичный код
1	(101, 101)	
2	(101, 101000)	
3	(1010, 101000)	
4	(1010, 1111)	
5	(10100, 1111)	
6	(10100, 101000)	
7	(11001, 101000)	
8	(11001, 101)	
9	(101, 101)	



3. Декодируйте текстовые сообщения.

1) Сообщение в кодировке ASCII: 01001000 01000001 01010010 01000100.

Декодированное сообщение: _____

2) Сообщение в кодировке Windows: 11010100 11000000 11001001 11001011.

Декодированное сообщение: _____

4. Постройте черно-белое изображение, которому будет соответствовать указанные двоичные коды (закрасьте клетки):

Двоичный код	Рисунок							
11000001								
11000011								
10100101								
10011001								
10000001								
10000001								
10000001								
10000001								

5. Переведите в килобайты 2048 битов. _____

Практическая контрольная работа 2 «Человек и информация» (урок №16)

Вариант 1.

1. Откройте файл Человек.doc (Мои документы \6 класс \ Заготовки). Внимательно прочтите текст.

Все окружающие нас объекты воздействуют на наши органы чувств. Органы чувств человека – средства приема сигналов из внешнего мира для передачи их в мозг. Информация, получаемая человеком с помощью глаз, называется зрительной или визуальной. Информация, получаемая с помощью ушей называется звуковой или аудиальной. С помощью носа мы получаем обонятельную информацию или запахи, язык предоставляет нам вкусовую информацию, кожа – осязательную (тактильную). Физически здоровый человек приблизительно 80% всей информации получает с помощью глаз, 10% - с помощью ушей, 5, 3 и 2 % приходятся соответственно на нос, кожу и рот.

По смыслу разбейте его на 3 абзаца.

На основании имеющейся информации создайте нумерованный список «Наши органы чувств».

2. Создайте и заполните таблицу, состоящую из 3 столбцов и 6 строк следующего вида:

Орган чувств	Вид информации	Количество (%)

3. Сохраните результат работы в собственной папке в файле Обработка1.

Вариант 2.

1. Откройте файл Человек.doc (Мои документы \6 класс \ Заготовки). Внимательно прочтите текст.

Все окружающие нас объекты воздействуют на наши органы чувств. Органы чувств человека – средства приема сигналов из внешнего мира для передачи их в мозг. Информация, получаемая человеком с помощью глаз, называется зрительной или визуальной. Информация, получаемая с помощью ушей называется звуковой или аудиальной. С помощью носа мы получаем обонятельную информацию или запахи, язык предоставляет нам вкусовую информацию, кожа – осязательную (тактильную). Физически здоровый человек приблизительно 80% всей информации получает с помощью глаз, 10% - с помощью ушей, 5, 3 и 2 % приходятся соответственно на нос, кожу и рот.

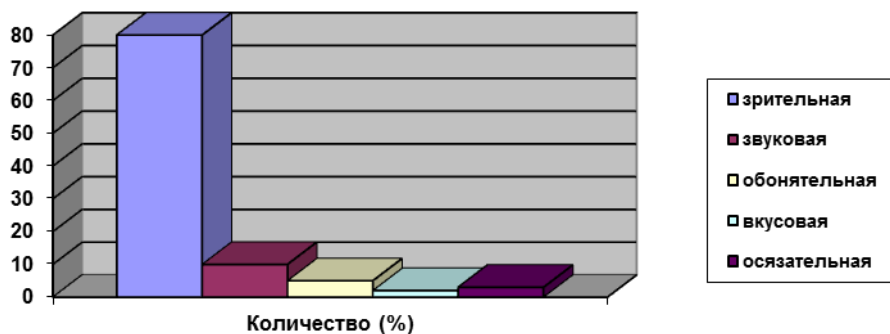
По смыслу разбейте его на 3 абзаца.

На основании имеющейся информации создайте нумерованный список «Наши органы чувств» и маркированный список «Виды информации».

2. Создайте и заполните таблицу, состоящую из 2 столбцов и 6 строк следующего вида:

Вид информации	Количество (%)

3. На основании таблицы из п.2 постройте столбчатую диаграмму:



3. Сохраните результат работы в собственной папке в файле Обработка2.

Вариант 3.

1. Откройте файл Человек.doc (Мои документы \ 6 класс \ Заготовки). Внимательно прочтите текст.

Все окружающие нас объекты воздействуют на наши органы чувств. Органы чувств человека – средства приема сигналов из внешнего мира для передачи их в мозг. Информация, получаемая человеком с помощью глаз, называется зрительной или визуальной. Информация, получаемая с помощью ушей называется звуковой или аудиальной. С помощью носа мы получаем обонятельную информацию или запахи, язык предоставляет нам вкусовую информацию, кожа – осязательную (тактильную). Физически здоровый человек приблизительно 80% всей информации получает с помощью глаз, 10% - с помощью ушей, 5, 3 и 2 % приходятся соответственно на нос, кожу и рот.

По смыслу разбейте его на 3 абзаца.

На основании имеющейся информации создайте нумерованный список «Наши органы чувств» и маркированный список «Виды информации».

2. На основании имеющейся информации постройте таблицу «Органы чувств и информация», отражающую вклад органов чувств в обеспечение человека информацией.

3. На основании имеющейся информации постройте диаграмму «Органы чувств и информация», отражающую вклад органов чувств в обеспечение человека информацией.

4. Сохраните результат работы в собственной папке в файле Обработка3.

Контрольная работа (тестирование – тест 1) «Человек и информация» (урок №24)

Вариант 1.

1. Выпишите все понятия, содержащиеся в предложении.

Ветер по морю гуляет и кораблик подгоняет. (А. С. Пушкин)

2. Отметьте все понятия среди следующих словосочетаний:

- Система счисления
- В вычислительной технике применяется двоичная система счисления
- Графический файл
- Текстовый документ
- Файл – это информация, хранящаяся во внешней памяти как единое целое и обозначенная именем
- Двоичные коды
- Всего существует 256 различных цепочек из 8 нулей и единиц.

3. Укажите недостающее понятие:

1) Человек — мозг = компьютер — ...

- клавиатура
- системный блок
- память
- процессор

2) Человек — записная книжка = компьютер — ...

- оперативная память
- жесткий диск
- системный блок
- память

4. Определите вид следующего суждения: «Все дети с удовольствием играют в компьютерные игры.»

- общеутвердительное
- общеотрицательное
- частноутвердительное
- частноотрицательное

5. Отметьте формы мышления:

- понятие
- восприятие
- анализ
- синтез
- суждение
- умозаключение
- обобщение

Вариант 2.

1. Выпишите все понятия, содержащиеся в предложении.

Пушки с пристани палат, кораблю пристать велят. (А. С. Пушкин)

2. Отметьте все суждения среди следующих словосочетаний:

- система счисления
- с вычислительной технике применяется двоичная система счисления
- графический файл
- текстовый документ
- файл – это информация, хранящаяся во внешней памяти как единое целое и обозначенная именем
- двоичные коды
- всего существует 256 различных цепочек из 8 нулей и единиц.

3. Укажите недостающее понятие:

1) Художник — холст = компьютер — ...

- сканер

- клавиатура
 - экран
 - процессор
- 2) Компьютер — память = фабрика — ...
- цех
 - контора
 - ворота для ввоза сырья
 - склад
4. Определите вид следующего суждения: «Некоторые девочки любят играть в футбол.»
- общеутвердительное
 - общеотрицательное
 - частноутвердительное
 - частноотрицательное
5. Отметьте логические приемы формирования понятий:
- понятие
 - восприятие
 - анализ
 - синтез
 - суждение
 - умозаключение
 - обобщение

Контрольная работа (тестирование – тест 2) «Элементы алгоритмизации». (урок №33)

Вариант 1.

1. Закончите предложение: «Алгоритмом называется ...»
- нумерованный список
 - маркированный список
 - система команд исполнителя
 - конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату
2. Что можно считать алгоритмом?
- Правила техники безопасности
 - Список класса
 - Кулинарный рецепт
 - Перечень обязанностей дежурного по классу
3. Закончите предложение: «Блок-схема – форма записи алгоритма, при которой для обозначения различных шагов алгоритма используются ...»
- рисунки
 - списки
 - геометрические фигуры
 - формулы
4. Закончите предложение: «Геометрическая фигура используется в блок-схемах для обозначения ...»
- начала или конца алгоритма
 - ввода или вывода
 - принятия решения
 - выполнения действия
5. Закончите предложение: «Геометрическая фигура используется в блок-схемах для обозначения ...»
- начала или конца алгоритма
 - ввода или вывода
 - принятия решения

выполнения действия

6. Отметьте галочкой истинные высказывания:

Человек разрабатывает алгоритмы.

Компьютер разрабатывает алгоритмы.

Исполнитель разрабатывает алгоритмы.

Человек управляет работой других исполнителей по выполнению алгоритмов.

Компьютер управляет работой связанных с ним технических устройств по выполнению алгоритмов.

Исполнитель управляет работой связанных с ним технических устройств по выполнению алгоритмов.

Человек исполняет алгоритмы.

Компьютер сам выполняет алгоритмы (программы).

Исполнитель четко и безошибочно выполняет алгоритмы, составленные из команд, входящих в его СКИ.

7. Закончите предложение: «Алгоритм, в котором команды выполняются в порядке их записи, то есть последовательно друг за другом, называется ...»

линейным

ветвлением

циклическим

Вариант 2.

1. Закончите предложение: «Алгоритмом называется ...»

нумерованный список

конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату

блок-схема

система команд исполнителя

2. Что можно считать алгоритмом?

Правила организации рабочего места

Телефонный справочник

Схема метро

Инструкция по пользованию телефонным аппаратом

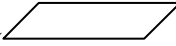
3. Закончите предложение: «Графическое представление алгоритма для исполнителя называется ...»

рисунком

планом

геометрической фигурой

блок-схемой

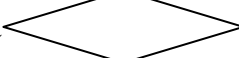
4. Закончите предложение: «Геометрическая фигура  используется в блок-схемах для обозначения ...»

начала или конца алгоритма

ввода или вывода

принятия решения

выполнения действия

5. Закончите предложение: «Геометрическая фигура  используется в блок-схемах для обозначения ...»

начала или конца алгоритма

ввода или вывода

принятия решения

выполнения действия

6. Отметьте галочкой истинные высказывания:

Человек исполняет алгоритмы.

- Компьютер сам выполняет алгоритмы (программы).
- Исполнитель четко и безошибочно выполняет алгоритмы, составленные из команд, входящих в его СКИ.
- Человек управляет работой других исполнителей по выполнению алгоритмов.
- Компьютер управляет работой связанных с ним технических устройств по выполнению алгоритмов.
- Исполнитель управляет работой связанных с ним технических устройств по выполнению алгоритмов.
- Человек разрабатывает алгоритмы.
- Компьютер разрабатывает алгоритмы.
- Исполнитель разрабатывает алгоритмы.

7. Закончите предложение: «Алгоритм, в котором некоторая группа команд выполняются многократно, пока соблюдается некоторое заранее установленное условие, называется ...»

- линейным
- ветвлением
- циклическим

ПРАКТИЧЕСКИЕ РАБОТЫ

В учебнике 6 класса Босовой Л.Л. представлены тексты практических работ стр.122–стр.186.

Учебно-тематический план

№	Название темы	Количество часов		
		общее	теория	практика
6 класс				
1	Компьютер и информация	11	6	5
2	Человек и информация	13	7	6
3	Алгоритмы и исполнители	11	1	10
Итого:		35	14	21

Учебно-методическое обеспечение

для обучающихся

1. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
2. Босова Л.Л. Информатика: рабочая тетрадь для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.

для учителя

1. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
2. Босова Л.Л. Преподавание информатики в 5-7 классах. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Контрольно-измерительные материалы по информатике для V-VII классов // Информатика в школе: приложение к журналу «информатика и образование». №6–2007. – М.: Образование и Информатика, 2009.
5. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.

КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ПО ИНФОРМАТИКЕ И ИКТ В 6 КЛАССЕ

№ П/П	Наименование раздела, тема урока	Кол- во часов	Плановые сроки прохождения		Примечание
			план	факт	
	Компьютер и информация	11			
1.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.	1	05.09		Введение «Ваш учебник», §1.1
2.	Файлы и папки. Практическая работа №1 «Работаем с файлами и папками. Часть 1»	1	12.09		§1.2
3.	Информация в памяти компьютера. Системы счисления. Практическая работа №2 «Знакомимся с текстовым процессором» (задание1)	1	19.09		§1.3 (введение)
4.	Двоичное кодирование числовой информации. Практическая работа №2 «Знакомимся с текстовым процессором» (задание2)	1	26.09		§1.3 (1)
5.	Перевод двоичных чисел в десятичную систему счисления. Работа с приложением Калькулятор	1	03.10		§1.3 (1)
6.	Тексты в памяти компьютера. Практическая работа №3 «Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи» (задание 1)	1	10.10		§1.3 (2)
7.	Кодирование текстовой информации. Практическая работа №3 «Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи» (задание 2).	1	17.10		§1.3 (2)
8.	Создание документов в текстовом процессоре. Практическая контрольная работа на тему: «Компьютер и информация».	1	24.10		
9.	Растровое кодирование графической информации.	1	07.11		§1.3 (3)

№ П/П	Наименование раздела, тема урока	Кол- во часов	Плановые сроки прохождения		Примечание
			план	факт	
10.	Векторное кодирование графической информации. Практическая работа №4 «Нумерованные списки»	1	14.11		§1.3 (3)
11.	Единицы измерения информации. Практическая работа №5 «Маркированные списки»	1	21.11		§1.4
12.	Контрольная работа «Компьютер и информация» Информация и знания. Практическая работа №6. «Создаем таблицы» (задания 1-2)	1	28.11		§2.1
Человек и информация		12			
13.	Чувственное познание окружающего мира. Практическая работа №6 «Создаем таблицы» (задания 3-4)	1	05.12		§2.2
14.	Понятие как форма мышления. Практическая работа №7. «Размещаем текст и графику в таблице»	1	12.12		§2.3 (введение)
15.	Как образуются понятия? Практическая работа №8 «Строим диаграммы» (задания 1, 2)	1	19.12		§2.3 (1)
16.	Структурирование и визуализация информации. Практическая контрольная работа «Человек и информация»		26.12		Практические работы №4-8
17.	Техника безопасности и правила поведения в кабинете информатики Содержание и объем понятия. Практическая работа №8. «Строим диаграммы» (задания 3 - 5)	1	16.01		§2.3 (2)
18.	Отношения тождества, пересечения и подчинения. Практическая работа №9. «Изучаем графический	1	23.01		§2.3 (3)

№ П/П	Наименование раздела, тема урока	Кол-во часов	Плановые сроки прохождения		Примечание
			план	факт	
	редактор» (задания 1-3)				
19.	Отношения соподчинения, противоречия и противоположности. Практическая работа №9 «Изучаем графический редактор Paint»» (задания 4-7)	1	30.01		§2.3 (3)
20.	Определение понятия. Практическая работа №10. «Планируем работу в графическом редакторе» (задания 1-3)	1	06.02		§2.3 (4)
21.	Классификация. Практическая работа №10. «Планируем работу в графическом редакторе» (Задания 1-3)	1	13.02		§2.3 (5)
22.	Суждение как форма мышления Практическая работа №11 «Рисуем в редакторе Paint ». (задание 1-3)	1	20.02		§2.4
23.	Умозаключение как форма мышления Практическая работа №11 «Рисуем в редакторе Paint ». (задание 4-6)	1	27.02		§2.5
24.	Контрольная работа «Человек и информация». Что такое алгоритм.	1	06.03		§3.1
	Алгоритмы и исполнители	10			
25.	Исполнители вокруг нас. Логическая игра «Переливашки»	1	13.03		§3.2, §3.3
26.	Формы записи алгоритмов. Создание графических объектов. Практическая работа №12. «Рисунок на свободную тему»	1	20.03		
27.	Линейный алгоритм. Практическая работа №13 «Линейная презентация «Часы»»	1	03.04		§3.4(1)
28.	Линейный алгоритм. Практическая работа №14 «Линейная презентация «Времена года»»	1	10.04		§3.4(1)
29.	Алгоритмы с ветвлением. Практическая работа №15 «Циклическая презентация «Скакалочка»».	1	17.04		§3.4(2)
30.	Алгоритмы с ветвлением.	1	24.04		§3.4(2)

№ П/П	Наименование раздела, тема урока	Кол- во часов	Плановые сроки прохождения		Примечание
			план	факт	
	Практическая работа №16 «Работаем с файлами и папками».				
31.	Практическая работа №17. «Создаем слайд-шоу» (мини – проект)	1	01.05		§3.4(3)
32.	Циклические алгоритмы. Практическая работа №18. «Знакомство со средой программирования QBasic»	1	08.05		§3.4(3)
33.	Контрольная работа по теме «Элементы алгоритмизации». Практическая работа №19. «Исполнитель DRAW».	1	15.05		§1.2
34.	Систематизация информации. Практическая работа №20. «Исполнитель LINE».	1	22.05		
35.	Практическая работа №21. «Исполнитель CIRCLE».				