Содержание

[Пояснительная записка 2](#_Toc334795020)

[Календарно-тематическое планирование 4](#_Toc334795021)

[Требования к уровню подготовки обучающихся 7](#_Toc334795022)

[Критерии и нормы оценки ЗУН обучающихся 8](#_Toc334795023)

[Источники информации и средства обучения 12](#_Toc334795024)

[Приложение 1 14](#_Toc334795025)

# Пояснительная записка

«Человек в XXI века, который не будет уметь пользоваться ЭВМ, будет подобен человеку XX века,

не умевшему ни читать, ни писать»

 Академик Глушков

Рабочая программа по информатике и информационным технологиям для 5 класса разработана на основе:

* Федерального компонента государственного образовательного стандарта (приказ МО РФ № 1089 от 05.03. 2004г);
* Программы профессора Н.В. Макаровой для 6 класса.
* Примерной программы основного общего образования по информатике и информационным технологиям;
* Требований к оснащению образовательного процесса в соответствии с содержательным наполнением учебных предметов федерального компонента государственного образовательного стандарта;

 Планирование осуществляется по учебнику Н.В. Макаровой «Информатика. 5-6 класс. Начальный курс».

Основная цель изучения информатики в школе – это формирование основ научного мировоззрения учащихся, развитие алгоритмического мышления, создание условий для прочного и осознанного овладения учащимися основами знаний и умений о современных средствах работы с информацией.

Согласно этим целям, содержание курса школьной информатики должно отражать все аспекты предметной области науки, в частности:

- мировоззренческий аспект, связанный с формированием системно-информационного подхода к анализу окружающего мира, роли информации в управлении, общих закономерностях информационных процессов;

- пользовательский аспект, связанный с практической подготовкой учащихся в сфере использования новых информационных технологий;

- алгоритмический аспект, связанный с развитием процедурного мышления школьников.

Все эти три аспекта отражены в данной программе в следующих содержательных линиях:

* Информация. Информационные процессы. Языки представления информации.
* Компьютер как средство обработки информации.
* Новые информационные технологии обработки информации..

Содержание курса требует обязательного наличия компьютерной техники.

Рабочая программа адаптирована к школьному компоненту, согласно которого информатика изучается в 6 классе в объеме 35 часов, как и рекомендовано по программе Н.В.Макаровой. Хронология изучения тем по программе Н.В.Макаровой не нарушена.

Так как изложение материала ориентировано на знакомство учащихся с языком программирования Лого в виде игры и создания мультипликационных сюжетов, в настоящей программе добавлено часов на изучение темы «Знакомство с программой Movie Maker» (4 часа) и «Создание анимации» (5 часов) с целью ознакомления учащихся с другими анимационными программами.

При изучении тем «Среда программирования ЛогоМиры», «Знакомство с программой Movie Maker» и «Создание анимации» включаются национальный и региональный компоненты.

*Цели изучения основ информатики в 6 классе:*

* продолжение формирования базиса компьютерной грамотности учащихся;
* освоение среды программирования Лого;
* знакомство с программой Movie Maker;
* формирование навыков написания программ.

*Обязательный минимум содержания*

*Среда программирования ПервоЛого*

Знакомство со средой ПервоЛого. Костюмы Черепашки. Добавление, удаление Черепашки. Курс Черепашки. Команды Черепашки. Оформление программы. Датчики. Кнопки. Личная карточка. Набор инструментов.

*Знакомство с программой Movie Maker*

Интерфейс программы. Слайды. Настройка анимации, порядка, движения.

*Создание анимации*

Возможности создания анимации в среде MS PowerPoint. Добавление нового слайда. Оформление текущего слайда: фон, тема, шрифт. Вставка объектов в слайд. Прозрачный и непрозрачный фон рисунка. Обрезка рисунка. Настройка анимации объектов слайда. Смена слайдов.

# Календарно-тематическое планирование

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Дата проведения | Тема урока | № параграфа | Тип урока | Форма проведения | Оборудование | Повторение |
| По плану | Факт |
| Тема «ПервоЛого» (26 ч) |
| 1 | 03.09 |  | Знакомство со средой ПервоЛого. Правила по ТБ | §3.1 | Изучение нового материала | Рассказ, видеоурок | Компьютер, МО |  |
| 2 | 10.09 |  | Пробы пера | §3.2 | Изучение нового материала | Беседа, работа за компьютером | Компьютер |  |
| 3 | 17.09 |  | Первые итоги | §3.3 | Комбинированный | Фронтальный опрос; работа за компьютером | Компьютер | §3.1-3.2 |
| 4 | 24.09 |  | Первые итоги. Проверочная работа №1 «Команды» | §3.3 | Комбинированный | Фронтальный опрос; работа за компьютером | Компьютер, карточки | §3.1-3.2 |
| 5 | 01.10 |  | Творческая работа №1 «Первые итоги» | §3.4 | Творческая работа | Работа за компьютером | Компьютер |  |
| 6 | 08.10 |  | Учим Черепашку двигаться | §3.5 | Комбинированный | Беседа; работа за компьютером | Компьютер | §3.4 |
| 7 | 15.10 |  | Весь мир – театр | §3.6 | Комбинированный | Беседа, работа за компьютером | Компьютер |  |
| 8 | 22.10 |  | Творческая работа №2 «Первые движения Черепашки».  | §3.6 | Творческая работа | Создание сюжета | Компьютер | §3.4, 3.5 |
| 9 | 29.10 |  | Повторение | §3.6 | Повторение | Беседа, работа за компьютером | Компьютер |  |
| 2 четверть |
| 1 | 12.11 |  | Микромир наполняется обитателями | §3.7 | Изучение нового материала | Рассказ; работа за компьютером | Компьютер | §3.4, 3.5, 3.6 |
| 2 | 19.11 |  | Черепашка идет по компасу | §3.8 | Комбинированный | Фронтальный опрос; работа за компьютером | Компьютер | Команда «повернись» |
| 3 | 26.11 |  | Черепашка идет по компасу. Проверочная работа №2 «Программа ПервоЛого» | §3.8 | Комбинированный | Фронтальный опрос; работа за компьютером, сам.раб. | Компьютер, диф.карточки |  |
| 4 | 03.12 |  | Движение усложняется | §3.9 | Комбинированный | Работа за компьютером | Компьютер |  |
| 5 | 10.12 |  | Первая анимация | §3.10 | Комбинированный | Работа за компьютером | Компьютер |  |
| 6 | 17.12 |  | Что можно моделировать в ЛогоМирах | §3.11(3.12, 3.13 сам) | Комбинированный | Беседа, работа за компьютером | Компьютер |  |
| 7 | 24.12 |  | Творческая работа №3 «Моделирование» | §3.11 | Комбинированный | Работа за компьютером | Компьютер | §3.11 |
| 3 четверть |
| 1 | 14.01 |  | Нужен ли вечный двигатель | §3.14 | Изучение нового материала | Рассказ; работа за компьютером | Компьютер, учебник |  |
| 2 | 21.01 |  | Что показывают датчики | §3.15 | Комбинированный | Работа за компьютером | Компьютер, учебник |  |
| 3 | 28.01 |  | Учимся создавать датчики | §3.15 | Комбинированный | Работа за компьютером | Компьютер, учебник |  |
| 4 | 04.02 |  | Для чего Черепашке датчики | §3.16 | Комбинированный | Работа за компьютером | Компьютер, учебник |  |
| 5 | 11.02 |  | Учимся командовать «с умом» | §3.17 | Комбинированный | Работа за компьютером | Компьютер, учебник | §3.15, 3.16 |
| 6 | 18.02 |  | Творческая работа №4 «Моя Хакасия» |  | Творческая работа | Работа за компьютером | Компьютер, учебник | §3.15-3.19 |
| 7 | 25.02 |  | Приборная панель | §3.18 | Комбинированный | Работа за компьютером | Компьютер, учебник |  |
| 8 | 04.03 |  | Случай – душа игры | §3.19  | Комбинированный | Беседа; работа за компьютером | Компьютер, учебник |  |
| 9 | 11.03 |  | Обобщение темы |  | Повторение | Работа за компьютером, фронтальный опрос | Компьютер, учебник |  |
| 10 | 18.03 |  | Контрольная работа №1 «Программирование в среде ЛогоМиры» |  | Проверка ЗУН | Тестирование | Диффер.карточки |  |
| 4 четверть |
| Тема «Знакомство с программой Movie Maker» (4 часа) |
| 1 | 01.04 |  | Интерфейс программы |  | Изучение нового материала | Видеоурок | МО, компьютер |  |
| 2 | 08.04 |  | Запись и монтаж фильма |  | Комбинированный | Видеоурок, работа за компьютером | МО, компьютер |  |
| 3 | 15.04 |  | Завершение монтажа фильма |  | Комбинированный | Видеоурок, работа за компьютером | МО, компьютер |  |
| 4 | 22.04 |  | Проверочная работа №3 «Movie Maker. Моя Хакасия» |  | Проверка ЗУН | Работа за компьютером | Компьютер, диски с нац.музыкой, картинками |  |
| Тема «Создание анимации» (4 часа) |
| 5 | 29.04 |  | Знакомство с программой PowerPoint |  | Изучение нового материала | Видеоурок | МО, компьютер |  |
| 6 | 06.05 |  | Простейшие приемы создания анимации |  | Комбинированный | Видеоурок, работа за компьютером | МО, компьютер |  |
| 7 | 13.05 |  | Простейшие приемы создания анимации |  | Комбинированный | Работа за компьютером | Раздаточный материал, компьютер |  |
| 8 | 20.05 |  | Творческая работа №5 «Анимация» |  | Творческая работа | Работа за компьютером | Компьютер, диски с музыкой, картинками |  |
| 9 | 27.05 |  | РЕЗЕРВ |

# Требования к уровню подготовки обучающихся

В результате обучения *учащиеся должны знать/понимать*:

- возможности среды ЛогоМиры;

 - команды Черепашки и правильно их писать;

 - понятия «панель инструментов», «команда», «программа», «датчик», «костюм», «анимация», «модель», «кнопка», «личная карточка».

- интерфейс программ ММ и РР;

 - приемы работы в программах MM и РР.

В результате обучения *учащиеся должны уметь*:

- добавлять/удалять Черепашку;

 - менять «костюмы» Черепашки;

 - менять курс Черепашки;

 - делать анимацию;

 - работать с инструментами (ножницы, кнопка и т.д.);

 - писать программы по алгоритму.

- работать в программе ММ и РР;

- добавлять и удалять кадры в композиции;

- вставлять объекты в презентацию;

- настраивать анимацию объектов;

- добавлять/удалять слайды из презентации;

- настраивать смену слайдов в презентации.

# ****Критерии и нормы оценки ЗУН обучающихся****

1. Содержание и объем материала, подлежащего проверке, определяется программой. При проверке усвоения материала необходимо выявлять полноту, прочность усвоения учащимися теории и умение применять ее на практике в знакомых и незнакомых ситуациях.
2. Основными формами проверки ЗУН учащихся по информатике являются письменная контрольная работа, самостоятельная работа на ЭВМ, тестирование, устный опрос и зачеты (в старших классах).
3. При оценке письменных и устных ответов учитель в первую очередь учитывает показанные учащимися знания и умения. Оценка зависит также от наличия и характера погрешностей, допущенных учащимися. Среди погрешностей выделяются ошибки и недочеты. Погрешность считается ошибкой, если она свидетельствует о том, что ученик не овладел основными знаниями и (или) умениями, указанными в программе.
К недочетам относятся погрешности, свидетельствующие о недостаточно полном или недостаточно прочном усвоении основных знаний и умений или об отсутствии знаний, не считающихся в программе основными. Недочетами также считаются: погрешности, которые не привели к искажению смысла полученного учеником задания или способа его выполнения, например, неаккуратная запись, небрежное выполнение блок-схемы и т. п.
4. Задания для устного и письменного опроса учащихся состоят из теоретических вопросов и задач.
Ответ за теоретический вопрос считается безупречным, если по своему содержанию полностью соответствует вопросу, содержит все необходимые теоретические факты и обоснованные выводы, а его изложение и письменная запись математически и логически грамотны и отличаются последовательностью и аккуратностью.
Решение задач считается безупречным, если правильно выбран способ решения, само решение сопровождается необходимыми объяснениями, верно выполнен алгоритм решения, решение записано последовательно, аккуратно и синтаксически верно по правилам какого-либо языка или системы программирования.
Самостоятельная работа на ЭВМ считается безупречной, если учащийся самостоятельно или с незначительной помощью учителя выполнил все этапы решения задачи на ЭВМ, и был получен верный ответ или иное требуемое представление решения задачи.
5.Оценка ответа учащегося при устном и письменном опросах, а также при самостоятельной работе на ЭВМ, проводится по пятибалльной системе, т.е. за ответ выставляется одна из отметок: 1 (плохо), 2 (неудовлетворительно), 3 (удовлетворительно), 4 (хорошо), 5 (отлично).
6.Учитель может повысить отметку за оригинальный ответ на вопрос или оригинальное решение задачи, которые свидетельствуют о высоком уровне владения информационными технологиями учащимся, за решение более сложной задачи или ответ на более сложный вопрос, предложенные учащемуся дополнительно после выполнения им основных заданий.

Оценка ответов учащихся
Для устных ответов определяются следующие критерии оценок:

- оценка «5» выставляется, если ученик:
- полно раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой и учебником;
- изложил материал грамотным языком в определенной логической последовательности, точно используя математическую и специализированную терминологию и символику;
- правильно выполнил графическое изображение алгоритма и иные чертежи и графики, сопутствующие ответу;
- показал умение иллюстрировать теоретические положения конкретными примерами, применять их в новой ситуации при выполнении практического задания;
- 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.
- оценка «4» выставляется, если:
ответ удовлетворяет в основном требованиям на оценку «5», но при этом имеет один из недостатков:
- в изложении допущены небольшие пробелы, не исказившие логического и информационного содержания ответа;
- 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.
- оценка «3» выставляется, если:
- неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, достаточные для дальнейшего усвоения программного материала, имелись затруднения или допущены ошибки в определении понятий, использовании терминологии, чертежах, блок-схем и выкладках, исправленные после нескольких наводящих вопросов учителя;
- ученик не справился с применением теории в новой ситуации при выполнении практического задания, но выполнил задания обязательного уровня сложности по данной теме,
- при знании теоретического материала выявлена недостаточная сформированность основных умений и навыков.
- оценка «2» выставляется, если:
- не раскрыто основное содержание учебного материала;
- обнаружено незнание или непонимание учеником большей или наиболее важной части учебного материала,
- допущены ошибки в определении понятий, при использовании терминологии, в чертежах, блок-схем и иных выкладках, которые не исправлены после нескольких наводящих вопросов учителя.
- оценка «1» выставляется, если:
- ученик обнаружил полное незнание и непонимание изучаемого учебного материала или не смог ответить ни на один из поставленных вопросов по изучаемому материалу.

Для письменных работ учащихся:

- оценка «5» ставится, если:
- работа выполнена полностью;
- в графическом изображении алгоритма (блок-схеме), в теоретических выкладках решения нет пробелов и ошибок;
- в тексте программы нет синтаксических ошибок (возможны одна-две различные неточности, описки, не являющиеся следствием незнания или непонимания учебного материала).
- оценка «4» ставится, если:
- работа выполнена полностью, но обоснования шагов решения недостаточны (если умение обосновывать рассуждения не являлось специальным объектом проверки);
- допущена одна ошибка или два-три недочета в чертежах, выкладках, чертежах блок-схем или тексте программы.
- оценка «3» ставится, если:
- допущены более одной ошибки или двух-трех недочетов в выкладках, чертежах блок-схем или программе, но учащийся владеет обязательными умениями по проверяемой теме.
- оценка «2» ставится, если:
- допущены существенные ошибки, показавшие, что учащийся не владеет обязательными знаниями по данной теме в полной мере.
- оценка «1» ставится, если:
- работа показала полное отсутствие у учащегося обязательных знаний и умений по проверяемой теме.

Самостоятельная работа на ЭВМ оценивается следующим образом:

- оценка «5» ставится, если:
- учащийся самостоятельно выполнил все этапы решения задач на ЭВМ;
- работа выполнена полностью и получен верный ответ или иное требуемое представление результата работы;
- оценка «4» ставится, если:
- работа выполнена полностью, но при выполнении обнаружилось недостаточное владение навыками работы с ЭВМ в рамках поставленной задачи;
- правильно выполнена большая часть работы (свыше 85 %);
- работа выполнена полностью, но использованы наименее оптимальные подходы к решению поставленной задачи.
- оценка «3» ставится, если:
- работа выполнена не полностью, допущено более трех ошибок, но учащийся владеет основными навыками работы на ЭВМ, требуемыми для решения поставленной задачи.
- оценка «2» ставится, если:
- допущены существенные ошибки, показавшие, что учащийся не владеет обязательными знаниями, умениями и навыками работы на ЭВМ или значительная часть работы выполнена не самостоятельно.
оценка «1» ставится, если:
- работа показала полное отсутствие у учащихся обязательных знаний и навыков работы на ЭВМ по проверяемой теме.

# ****Источники информации и средства обучения****

**Учебно-методический комплект:**

1. Программа по информатике профессора Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2008
2. Информатика. 5-6 класс. Начальный курс./ Под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2008

**Дополнительная литература:**

1. Газета «Информатика», №13-2008 (566). Программирование на ЛОГО: задачник и решебник.
2. Газета «Информатика», №5-2009 (582). Игра «Регата» по информатике.
3. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №6 – 2007. Контрольно-измерительные материалы по информатике для 5-7 классов.
4. Электронный диск «Мир информатики» (часть 1-4)
5. Электронный диск «Дракоша и занимательная информатика»
6. Сайт «Информатика в школе»: http://inf777.narod.ru
7. Сайт «Шпаргалка учителю информатики»: http://portal.krsnet.ru
8. Сайт «Клякса.ru»: http://klyaksa.net

**Средства обучения:**

1. Учебник
2. Компьютер
3. Мультимедийный проектор
4. Плакаты
5. Сканер
6. Принтер
7. Интернет
8. Раздаточный материал (папки с практическими работами, карточки)
9. Аудиовизуальные средства (презентации, фильмы)
10. Готовые файлы с заданиями

**Программные средства:**

1. Операционная система MS Windows XP.
2. Антивирусная программа Антивирус Касперского.
3. Программа-архиватор WinRaR.
4. Клавиатурный тренажер Babytapy.
5. MS Office 2003/2007.
6. Звуковой и видео редактор Windows Movie Maker.
7. Система оптического распознавания текста ABBYY Fine Reader.
8. Мультимедиа проигрыватель Windows Media.
9. Система программирования Pascal.
10. Почтовый клиент MS Outlook.
11. Браузер MS Explorer.
12. Программа интерактивного общения mail.ru Агент.
13. Простой редактор Web-страниц (Блокнот).

# ****Приложение 1****

**Контроль уровня обучения**

Внешний контроль осуществляется в конце изучения каждой темы. Для осуществления контроля используются дифференцированные карточки по вариантам с обязательным последующим разбором или тестовые задания. Длительность контрольной работы – не более 30 минут.

При практической работе с учебником используется взаимоконтроль и самоконтроль. При этом используются следующие контролирующие действия:

1. сверка с образцом (ответом);
2. повторное решение задачи;
3. решение обратной задачи;
4. проверка полученных результатов по условию задачи;
5. примерная оценка искомых результатов;
6. проверка на частном случае.

В 6 классе 1 контрольная работа, 3 проверочных работы, 5 творческих работ.

**Контрольная работа, «ЛогоМиры»**
**1 вариант**

1.Как сделать активным Поле форм?
2. Как создать копию формы в пустой форме?
3. Какие из команд записаны неправильно и почему?

перо опусти
право 360
налево
домой
с. г.
ПП

4. Какими способами можно остановить черепашку?
5. В каком виде сообщают датчики состояние черепашки?
6. Выделите в фигуре повторяющийся элемент и составьте для него программу. На его основе создайте программы для рисования самой фигуры:

**Контрольная работа, «ЛогоМиры»**
**2 вариант**

1. Как вернуть на экран Поле команд, если на его месте располагается графический редактор или Поле форм?
2. Как вернуть черепашке исходную форму?
3. Черепашка смотрит вверх. Нарисуйте, в какую часть экрана будет смотреть черепашка после выполнения команды:

а) направо 180
б) нов\_курс 270
в) нов\_курс 0
г) налево 90
д) нов\_курс 90
е) направо 270

4. Что пишется в квадратных скобках команды **повтори**?
5. На что указывает параметр датчика случайных чисел?
6. Выделите в фигуре повторяющийся элемент и составьте для него программу. На его основе создайте программы для рисования самой фигуры:

**Контрольная работа, «ЛогоМиры»**
**3 вариант**

1. Как придать черепашке новую форму?
2. Какие из известных вам команд: а) не имеют входного параметра?
б) Имеют только сокращенную форму записи?
3. Когда удобно использовать команду **нов\_курс**?
4. Какие режимы выполнения инструкции Личной карточки можно выбрать?
5. Как удалить лишних черепашек?
6. Выделите в фигуре повторяющийся элемент и составьте для него программу. На его основе создайте программы для рисования самой фигуры:

**Проверочная работа №1**
**1 вариант**

1. Что означает команда «нов\_форма»?
2. Найдите ошибки:

|  |  |
| --- | --- |
| жди10 |   |
| вперед 20 |   |
| вправо 90 |   |
| нов\_форма |   |

3. Определите параметр команды нов\_курс для движения черепашки по указанной траектории:

**Проверочная работа №1**
**2 вариант**

1. Что означает команда «нов\_форма»?
2. Найдите ошибки:

|  |  |
| --- | --- |
| вперед 50 |   |
| назад 20 |   |
| влево 90 |   |
| нов\_форма |   |

3. Определите параметр команды нов\_курс для движения черепашки по указанной траектории:

**Проверочная работа №2**
**«Программа ПервоЛого» (вариант 1)**

1. В каких случаях перед командой «Повернись <>» добавляют команду «курс на север»?
2. Какие команды из перечисленных в ПервоЛого существуют, а какие – нет: иди <>, поворот <>, стой,  «перо опусти», назад <>.
3. Напиши последовательность команд для создания анимации летящей и машущей крыльями бабочки (используй две формы: одна есть в Формах, а другая – в Графическом редакторе).
4. Задай команды для движения черепашки по указанной траектории:

**Проверочная работа №2**
**«Программа ПервоЛого» (вариант 2)**

1. Чем отличаются команды «повернись 90» и «курс на север повернись 90»?
2. Какие команды из перечисленных в ПервоЛого существуют, а какие – нет: жди <>, замри, стой,  «перо подними», позади всех.
3. Напиши последовательность команд для создания анимации летящей и машущей крыльями птички (используй две формы: одна есть в Формах, а другая – в Графическом редакторе).
4. Задай команды для движения черепашки по указанной траектории:

**Проверочная работа №3**
**1 вариант**

1. Укажите правильный путь для открытия программы Movie Maker.
2. Для чего существует команда «Импорт видео»?
3. Каким образом можно сделать надпись на кадре в программе Movie Maker?
4. Как правильно обрезать музыку, если нам нужно начало и конец музыкального произведения?

**Проверочная работа №3**
**2 вариант**

1. Укажите, как правильно сохранить проект, чтобы его можно было проигрывать на других компьютерах.
2. Для чего существует команда «Импорт изображений»?
3. Каким образом можно сделать надпись перед кадром в программе Movie Maker?
4. Как правильно сделать видеопереходы между кадрами, чтобы фильм выглядел естественно?