

**Государственное бюджетное образовательное учреждение Свердловской области,  
реализующее адаптированные основные общеобразовательные программы,**

**«Центр психолого-медико-социального сопровождения «Эхо»  
ГБОУ СО «ЦПМСС «Эхо»**

---

Согласована  
протокол заседания ЭМС  
№46 от 09.06.2022

Утверждена:  
приказ № 61 от 09.06.2022

**Рабочая программа  
по основам компьютерной грамотности для обучающихся 6В класса, вариант 2.3  
на 2022-2023 учебный год**

Составитель: Разумова Анна Владимировна,  
учитель ВКК

Екатеринбург, 2022

## Пояснительная записка

Рабочая программа по предмету «Основы компьютерной грамотности» для 6В класса разработана в соответствии с:

- Федеральным законом РФ от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в ред. Федеральных законов от 07.05.2013 N 99-ФЗ, от 23.07.2013 N 203-ФЗ)
- Приказом Минобрнауки РФ от 17.02.2010 №1879 "Об утверждении федерального государственного стандарта основного общего образования".
- Адаптированной основной общеобразовательной программой основного общего образования глухих обучающихся ГБОУ СО ЦПМСС «Эхо».
- Учебным планом ООО ГБОУ СО ЦПМСС «Эхо» для глухих обучающихся.
- Постановлением главного государственного санитарного врача РФ № 26 от 10 июля 2015 г. «Об утверждении СанПин 2.4.2.3286-15 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения и воспитания в организациях, осуществляющих образовательную деятельность по адаптированным основным общеобразовательным программам для обучающихся с ОВЗ»
- Гигиеническими нормативами и требованиями к обеспечению безопасности и безвредности для человека факторов среды обитания, утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2 (далее – СанПиН 1.2.3685-21)
- Рабочей программой воспитания ГБОУ СО ЦПМСС «Эхо».
- Авторской программой: Босова Л.Л. Информатика. Программа для основной школы: 5-6 классы. 7-9 классы/Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.

Данная рабочая программа ориентирована на УМК:

1. Информатика: учебник для 6 класса / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015

Содержание рабочей программы по основам компьютерной грамотности адаптировано с учетом общего уровня развития обучающихся, особенностей и закономерностей обучения детей с нарушенным слухом.

Отличительной особенностью тематического планирования является использование более гибкой структуры уроков, включающих практические работы, индивидуальный опрос учащихся, решение разнообразных задач в целях усиления практической направленности обучения.

Обучение основам компьютерной грамотности тесно связано с формированием словесной речи обучающихся с нарушенным слухом. Достижение полного сознательного усвоения знаний невозможно без овладения нужным для этого речевым материалом. Педагог осуществляет непрерывное развитие словесного общения. При этом учитель информатики выполняет следующие требования:

- специальное выделение базовых лексико-грамматических структур для оформления знаний по различным темам курса информатики;

-повышение уровня развития речемыслительной деятельности обучающихся;

-увеличение информативной насыщенности уроков за счет личностно-ориентированного рассмотрения изучаемых вопросов.

В организации учебного процесса и выборе методов обучения учитель информатики руководствуется системой дидактических принципов: научности, сознательности и активности, доступности, наглядности, прочности, индивидуального подхода и др. При этом, предполагается своеобразие их реализации в школе для детей с нарушенным слухом.

Учитель информатики использует специфические принципы, учитывающие особенности и закономерности обучения детей с нарушенным слухом:

- коррекционной направленности обучения;
- единства обучения основам наук и словесной речи;
- интенсификации речевого общения.

#### **Цель программы по основам компьютерной грамотности:**

заключается в обеспечении овладения глухими обучающимися необходимым (определяемым стандартом) уровнем подготовки в области информации и информационных технологий в единстве с развитием мышления и социальных компетенций

#### **Задачи программы по основам компьютерной грамотности:**

- создание фундамента для овладения основами научного мировоззрения в процессе теоретического осмысления, систематизации, обобщения имеющихся представлений и освоения новых знаний в области информатики и информационных технологий;
- формирование алгоритмической культуры;
- развитие общеучебных и общекультурных навыков работы с информацией;
- развитие навыков самостоятельной учебной деятельности, умений работать в коллективе, способности творчески решать задачи посредством современной вычислительной техники;
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации – с учётом правовых норм и этических аспектов её распространения, осознания необходимости нести ответственность за сделанный выбор;
- воспитание стремления к созидательной деятельности и потребности к продолжению образования.

#### **Общая характеристика учебного предмета «Основы компьютерной грамотности»**

Основы компьютерной грамотности имеет большое и все возрастающее число междисциплинарных связей, причем как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ), освоенные обучающимися на базе информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов. На протяжении всего периода становления школьной информатики в ней накапливался опыт формирования образовательных результатов, которые в настоящее время принято называть современными образовательными результатами.

Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Вместе с математикой, физикой, химией, биологией курс Основы компьютерной грамотности закладывает основы естественнонаучного мировоззрения. Основы компьютерной грамотности относится к числу учебных дисциплин, по которой глухие обучающиеся могут осуществлять выполнение итоговой индивидуальной проектной работы: информационной, творческой, социальной, прикладной, инновационной, конструкторской, инженерной. Выбор темы проекта осуществляется с учётом личностных предпочтений и возможностей каждого обучающегося. Продукт проектной деятельности по дисциплине может быть представлен в виде прикладной программы, вспомогательного учебного материала (мультимедийной публикации, видеофильма и т.п.), программируемого технического устройства, электронного ресурса, компьютерного моделирования и др.

### **Место предмета «Основы компьютерной грамотности» в учебном плане ГБОУ СО ЦПМСС «Эхо»**

На изучение учебного предмета "Основы компьютерной грамотности" в 7 классе отводится 1 час в неделю, всего 34 часа.

Продолжительность учебного года в 7 классе составляет 34 учебные недели. Продолжительность урока в 7 классе составляет 40 минут.

### **Ценностные ориентиры содержания учебного предмета «Основы компьютерной грамотности»**

Структура содержания учебного предмета основы компьютерной грамотности в 7 классах основной школы может быть определена следующими укрупненными тематическими блоками (разделами):

1. Информационное моделирование.
2. Алгоритмика.

#### **Раздел 1. 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 2. Алгоритмика**

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепашка, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей. Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т. д.). Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертежник, Водолей и др.

### **Результаты изучения учебного предмета «Основы компьютерной грамотности»**

Результаты освоения содержания предмета «Основы компьютерной грамотности» определяют те итоговые результаты, которые должны демонстрировать школьники по завершении обучения в основной школе.

Требования к результатам изучения учебного предмета выполняют двойную функцию. Они, с одной стороны, предназначены для оценки успешности овладения программным содержанием, а с другой стороны, устанавливают минимальное содержание образования, которое в обязательном порядке должно быть освоено каждым ребенком, оканчивающим основную школу.

Результаты освоения программного материала по предмету «Основы компьютерной грамотности» в основной школе оцениваются по трем базовым уровням, исходя из принципа «общее — частное — конкретное», и представлены соответственно метапредметными, предметными и личностными результатами.

<b>Личностные</b>	<b>Метапредметные</b>	<b>Предметные</b>
1) умение ясно, точно, грамотно излагать свои мысли в устной и письменной речи, понимать смысл поставленной задачи, выстраивать аргументацию, приводить примеры; 2) критичность мышления, умение распознавать логически некорректные высказывания; 3) представление о науке информатике как сфере человеческой деятельности, об этапах ее развития, о ее значимости для развития цивилизации; 4) креативность мышления, инициатива, находчивость; 5) умение контролировать процесс и результат учебной деятельности;	1) представление об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире; 2) представление о назначении и области применения моделей; о моделировании как методе научного познания; 3) знакомство с правилами построения табличных моделей, схем, графов, деревьев; 4) умение самостоятельно ставить цели, выбирать и создавать алгоритмы для решения задач; 5) умение планировать и осуществлять деятельность,	Понимание сущности понятий «модель», «информационная модель»; различать натурные и информационные модели, приводить их примеры; «читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни;  Умение перекодировать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации; строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей.  Понимание смысла понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов; понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»; приводить примеры формальных и неформальных исполнителей; осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем;

<p>б) способность к эмоциональному восприятию информационных объектов, задач, решений, рассуждений.</p>	<p>направленную на решение задач исследовательского характера.</p>	<p>Понимание правил записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»; подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации; исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд; разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр</p> <p>Умение исполнять алгоритмы, содержащие ветвления и повторения, для формального исполнителя с заданной системой команд; научиться по данному алгоритму определять, для решения какой задачи он предназначен; научиться разрабатывать в среде формального исполнителя короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции и вспомогательные алгоритмы</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## ***Воспитательная составляющая предмета «Основы компьютерной грамотности»***

### Основные направления воспитательной деятельности:

1. Гражданское воспитание;
2. Патриотическое воспитание;
3. Духовно-нравственное воспитание;
4. Эстетическое воспитание;
5. Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия;
6. Трудовое воспитание;
7. Экологическое воспитание.
8. Ценности научного познания.

Реализация школьными педагогами воспитательного потенциала урока предполагает следующее:

- установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности;
- побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (школьниками), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;
- привлечение внимания школьников к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией – инициирование ее обсуждения, высказывания учащимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения;
- использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию детям примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности, через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе;
- применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию школьников; дидактического театра, где полученные на уроке знания обыгрываются в театральных постановках; дискуссий, которые дают учащимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми;
- включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока;
- организация шефства мотивированных и эрудированных учащихся над их неуспевающими одноклассниками, дающего школьникам социально значимый опыт сотрудничества и взаимной помощи;
- инициирование и поддержка исследовательской деятельности школьников в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что даст школьникам возможность приобрести навык самостоятельного решения теоретической проблемы, навык генерирования и оформления собственных идей, навык уважительного отношения к чужим идеям, оформленным в работах других исследователей, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения.

### ***Коррекционная направленность предмета***

Обучение основам компьютерной грамотности носит коррекционную и практическую направленность, что определяется содержанием и структурой учебного предмета. Коррекционная направленность предмета заключается в усвоении учениками элементов логического мышления, в обогащении устной речи, получении новых социально значимых для самостоятельной жизни знаний. Большое место в программе отводится привитию учащимся практических умений и навыков, т.к. обучение информатике и ИКТ в специальной является одним из средств коррекции и социальной адаптации учащихся, их успешной интеграции в общество. Основным предназначением обучения является получение учащимися представлений о сущности информационных процессов, рассмотрении примеров передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, живой природе и технике, классификации информации и т.д. Это помогает ребенку осмысленно видеть окружающий мир, более успешно в нем ориентироваться.

Концентризм программы создает условия для постоянного повторения ранее усвоенного материала.

Сначала происходит знакомство с компьютером, как инструментом, затем нарабатываются навыки использования компьютерных технологий, и потом происходит ежегодный повтор и усложнение тренинга. При этом возможность использования компьютерных технологий развивающего характера для детей с проблемой в обучении дает возможность поддерживать постоянный повышенный интерес к изучаемому материалу.

На уроках обеспечивается возможность каждому ребенку работать в том темпе, в котором он наиболее лучше усваивает материал, а также возможность реализовать себя в самостоятельной продуктивной работе. Программа составлена таким образом, что формирование знаний и умений осуществляется на доступном для учащихся уровне.

Направленность курса – развивающая. Обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информатики и информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы. Научность в сочетании с доступностью, строгость и систематичность изложения (включение в содержание фундаментальных положений современной науки с учетом возрастных особенностей обучаемых).



## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»

Содержание программы по основам компьютерной грамотности базируется на принципах коррекционно-развивающего обучения. Успех обучения во многом зависит от тщательного изучения индивидуальных особенностей каждого ребенка, какими знаниями по информатике владеет учащийся, какими потенциальными возможностями он обладает, на какие сильные стороны можно опираться в его развитии. Особенностью организации учебного процесса является уровневая дифференциация учебного материала, учитывающая психофизические возможности, запросы обучающихся. Разноуровневый подход – необходимое условие и основа индивидуализации учебного процесса в специальной (коррекционной) школе.

Раздел/тема, содержание	Кол час	Коррекционная направленность	Планируемые результаты освоения обучающимися программы учебного курса		
			Предметные результаты	Метапредметные результаты	Личностные результаты
Раздел 1. <b>Информационное моделирование</b>	<b>12</b>	Индивидуализация обучения. Дифференциация обучения. Развитие речевого слуха обучающихся. Подбор учебных заданий в зависимости от сложности материала. Развитие коммуникативной функции обучающихся. Накопление активного словаря.	Понимание сущности понятий «модель», «информационная модель»; различать натурные и информационные модели, приводить их примеры; Умение перекодировать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую	Умение «читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни; использование графического представления (визуализацию) числовой информации;	Имеют представление об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире. строят простые информационные модели объектов из различных предметных областей
Раздел 2. <b>Алгоритмика.</b>	<b>22</b>	Индивидуализация обучения. Дифференциация обучения. Развитие речевого слуха обучающихся. Подбор учебных заданий в зависимости от сложности материала.	Понимание смысла понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов; понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»;	Приводят примеры формальных и неформальных исполнителей; осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем;	Дают позитивную оценку своей учебной деятельности, понимают причины успеха в учебной деятельности, проявляют познавательный интерес к изучению предмета.

		Развитие коммуникативной функции обучающихся.			
--	--	-----------------------------------------------	--	--	--

### ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Раздел/Тема, содержание	Количество часов	Характеристика основных видов деятельности
Информационное моделирование	12	<ul style="list-style-type: none"> <li>– оценка информации с т.з. её свойств: актуальности, достоверности, полноты и др.;</li> <li>– выбор и приведение примеров кодирования с использованием разных алфавитов, встречающихся в жизненной практике;</li> <li>– анализ компьютера с т.з. единства программных и аппаратных средств;</li> <li>– определение условий и возможностей применения программного средства с целью выполнения решения типовых задач;</li> <li>– кодирование и декодирование сообщений в соответствии с известными правилами кодирования;</li> </ul>
Алгоритмика	22	<ul style="list-style-type: none"> <li>– оперирование с единицами измерения количества информации (бит, байт, килобайт, мегабайт, гигабайт);</li> <li>– оценка числовых параметров информационных процессов (объём памяти, необходимой для хранения информации; скорость передачи информации, пропускная способность выбранного канала и др.);</li> <li>– выполнение основных операций с файлами и папками;</li> <li>– использование программ-архиваторов;</li> <li>– создание и редактирование изображений посредством инструментов векторного графического редактора;</li> <li>– создание небольших текстовых документов посредством клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов;</li> <li>– включение в документы формул, таблиц, списков, изображений. И др.</li> </ul>

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА НА 2022-2023 УЧЕБНЫЙ ГОД

**Предмет:** Основы компьютерной грамотности **Класс:** 7 **Учитель :** Разумова А.В. **Количество часов :** 34 часа.

**Программа:** рабочая программа по основам компьютерной грамотности для 7«А» класса /Составитель: Разумова А.В.

**Учебный комплекс для обучающихся:** Босова Л.Л. Информатика и ИКТ: учебник для 6 класса. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012

Дата	Название темы	Кол-во часов	Основные виды деятельности обучающихся на уроке
<b>I четверть</b>			
	<b>Информационное моделирование</b>	<b>12 ч</b>	– оценка информации с т.з. её свойств: актуальности, достоверности, полноты и др.; – выбор и приведение примеров кодирования с использованием разных алфавитов, встречающихся в жизненной практике; – анализ компьютера с т.з. единства программных и аппаратных средств; – определение условий и возможностей применения программного средства с целью выполнения решения типовых задач; – кодирование и декодирование сообщений в соответствии с известными правилами кодирования; – оперирование с единицами измерения количества информации (бит, байт, килобайт, мегабайт, гигабайт); – оценка числовых параметров информационных процессов (объём памяти, необходимой для хранения информации; скорость передачи информации, пропускная способность выбранного канала и др.); – выполнение основных операций с файлами и папками; – использование программ-архиваторов;
	Объекты и их имена.	1	
	Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния	1	
	Отношения объектов.	1	
	Разновидности объектов и их классификация.	1	
	Состав объектов. Системы объектов.	1	
	Информационные модели.	1	
	Словесные информационные модели.	1	
	Табличные информационные модели	1	
	Простые таблицы. Табличное решение логических задач.	1	
	Модели объектов и их назначение	1	
	Графики и диаграммы.	1	
	Информационные модели на графах. Деревья.	1	
	<b>Раздел 2. Алгоритмика</b>	<b>22</b>	
	Понятие исполнителя.	1	
	Неформальные и формальные исполнители.	1	
	«Черепашка» - как пример формального исполнителя. Назначение, среда..	1	
<b>III четверть</b>			
	Режим работы, система команд исполнителя « Черепашка»	1	
	Управление исполнителем с помощью команд и их последовательностей.	1	

«Кузнечик» - как пример формального исполнителя.	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>– создание и редактирование изображений посредством инструментов векторного графического редактора;</li> <li>– создание небольших текстовых документов посредством клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов;</li> <li>– включение в документы формул, таблиц, списков, изображений. И др.</li> </ul>
Режим работы, система команд исполнителя « Кузнечик»	1	
Управление исполнителем с помощью команд и их последовательностей.	1	
Что такое алгоритм.	1	
Форма записи алгоритмов (нумерованный список).	1	
Форма записи алгоритмов (таблица).	1	
Форма записи алгоритмов (блок-схема).	1	
Примеры линейных алгоритмов (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т. д.).	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>– кодирование и декодирование сообщений в соответствии с известными правилами кодирования;</li> <li>– оперирование с единицами измерения количества информации (бит, байт, килобайт, мегабайт, гигабайт);</li> <li>– оценка числовых параметров информационных процессов (объём памяти, необходимой для хранения информации; скорость передачи информации, пропускная способность выбранного канала и др.);</li> <li>– выполнение основных операций с файлами и папками;</li> <li>– использование программ-архиваторов;</li> <li>– включение в документы формул, таблиц, списков, изображений. И др.</li> </ul>
Примеры алгоритмов с ветвлениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т. д.).	1	
Примеры алгоритмов с повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т. д.).	1	
Составление линейных алгоритмов для управления исполнителем Чертежник	1	
П.Р. Создание изображений в среде «Чертежник»	1	
Составление алгоритмов с циклами для управления исполнителем Чертежник	1	
П.Р. Создание изображений в среде «Чертежник»	1	
Итоговая контрольная работа	1	

## ОЦЕНКА ЛИЧНОСТНЫХ, МЕТАПРЕДМЕТНЫХ И ПРЕДМЕТНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

**Стартовая диагностика** (входное оценивание) проводится в начале учебного года. Стартовая контрольная работа по ОКГ в 7 классе ориентирована на установление информированности обучающихся об информатике и информации, оценку владения пользовательскими навыками работы с ПК и на определение уровня развития логического мышления. Содержание стартовой диагностики определяется учителем.

### **Текущая диагностика**

Текущая проверка осуществляется в процессе освоения обучающимися каждой темы. Она проходит в виде опросов, выполнения самостоятельных работ. Кроме того, по циклу изученных тематических разделов учитель организует контрольные работы по указанным в программе тематическим разделам.

В конце каждой учебной четверти в рамках текущего контроля обязательно организуется мониторинг, ориентированный на *проверку восприятия на слух и воспроизведения тематической и терминологической лексики учебной дисциплины, а также лексики по организации учебной деятельности.*

#### *Оценивание контрольной работы*

Ответ оценивается отметкой «5», если

- работа выполнена полностью;
- в логических рассуждениях и обосновании решения нет пробелов и ошибок;
- в решении/выполненных действиях нет ошибок (возможна одна неточность, описка, которая не является следствием незнания или непонимания учебного материала).

Отметка «4» ставится в следующих случаях:

- работа выполнена полностью, но обоснования шагов решения недостаточны (если умение обосновывать рассуждения не явилось специальным объектом проверки);
- допущены одна ошибка или есть два-три недочёта в выкладках, выполненных действиях.

Отметка «3» ставится, если

- допущено более одной ошибки или более двух-трёх недочётов в выкладках, выполненных действиях, но обучающийся обладает обязательными умениями по проверяемой теме.

Отметка «2» ставится, если

- допущены существенные ошибки, показавшие, что обучающийся не обладает обязательными умениями по данной теме в полной мере.

**Промежуточная диагностика** Промежуточный контроль (контрольная работа за учебный год) позволяет установить уровень освоения обучающимися программного материала на конец учебного года. Время выполнения работы – 40 минут.

**Учебно-методический комплекс**

Учебная дисциплина	Класс	Программа, кем рекомендована и когда	Тип программы (государственная, авторская)	Кол-во часов в неделю, общее количество часов	Базовый учебник	Методическое обеспечение
основы компьютерной грамотности	7	Министерством образования РФ от 09.03.04 № 1312	Государственная	34 ч в год / 1 ч в неделю	Босова Л.Л. Информатика и ИКТ: учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ: учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.</li> <li>2. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ: рабочая тетрадь для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.</li> <li>3. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика и ИКТ. 5 – 7 классы: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.</li> <li>4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика и ИКТ: поурочные разработки для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.</li> <li>5. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.</li> <li>6. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>)</li> <li>7. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<a href="http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/">methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/</a>).</li> <li>8. Пакет офисных приложений.</li> </ol>

## **Материально-техническое оборудование Оборудование и приборы:**

1. Операционная система.
2. Пакет офисных приложений MicrosoftOffice.
3. Плакаты Босовой Л.Л.
4. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>).
5. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>).

### **Перечень цифровых образовательных ресурсов:**

1. Зрительные иллюзии.
2. Техника безопасности.
3. Компьютер на службе у человека.
4. Хранение информации.
5. Носители информации.
6. Средства передачи информации.
7. В мире кодов.
8. Текст: история и современность.
9. Табличный способ решения логических задач.
10. Наглядные формы представления информации.
11. Задача о напитках.
12. Клавиатурный тренажер.

