**Календарно-тематический план**

**Предмет:** Информатика

**Класс:** 6

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Неделя** | **Тема урока** | **Цели урока** |
| **1 четверть**  **Раздел 6.1A Компьютерные системы и сети** | | |
| 1 | Что такое эргономика? | 6.4.1.1– формулировать и решать задачи эргономики (для максимального комфорта и эффективности) |
| 2 | История развития вычислительной техники | 6.1.1.1 – рассказывать об истории и перспективах развития вычислительной техники |
| 3 | Как работает компьютер? | 6.1.1.2 – объяснять взаимодействие основных устройств компьютера  6.1.2.1– называть основные функции операционной системы |
| 4 | Беспроводные сети | 6.1.3.1– объяснять преимущества беспроводной связи |
| **Раздел 6.1B Организация ссылок в текстовых документах** | | |
| 5 | Сноски | 6.2.2.1– организовывать ссылки (гиперссылки, оглавления, названия, сноски) |
| 6 | Гиперссылки | 6.2.2.1 – организовывать ссылки (гиперссылки, оглавления, названия, сноски);  6.4.2.1 – объяснять понятия «авторское право», «плагиат»;  6.4.2.2– сопровождать информацию ссылками на автора |
| 7 | Оглавление | 6.2.2.1 – организовывать ссылки (гиперссылки, оглавления, названия, сноски) |
| 8 | Создание реферата (мини-проект) | 6.4.2.1– организовывать ссылки (гиперссылки, оглавления, названия, сноски);  6.4.2.1 – – объяснять понятия «авторское право», «плагиат»;  6.4.2.2 – сопровождать информацию ссылками на автора |
|  | Суммативное оценивание за четверть |  |
| **2 четверть**  **Раздел 6.2A Представление текстовой информации** | | |
| 9-10 | Шифрование информации | 6.2.1.1 – кодировать и декодировать текстовую информацию, используя различные методы шифрования |
| 11-12 | Двоичное представление информации | 6.2.1.2– пояснять, что вся информация для компьютера представляется в двоичном виде |
| **Раздел 6.2B Компьютерная графика** | | |
| 13-14 | Создание векторных изображений | 6.2.2.2 – создавать и редактировать векторные изображения |
| 15 | Сравнение растровых и векторных изображений | 6.2.2.3 –оценивать преимущества и недостатки растровой и векторной графики |
| 16 | Суммативное оценивание за четверть |  |
| **3 четверть**  **Раздел 6.3A Как разрабатываются компьютерные игры?** | | |
| 17 | Что такое концепция игры? В чем заключается идея игры? | 6.3.2.1– поэтапно разбирать решение задачи  6.3.2.2 – представлять алгоритм в виде блок-схем |
| 18 | Что представляет собой хороший персонаж игры? | 6.3.2.1– поэтапно разбирать решение задачи |
| 19 | Как можно победить в игре? | 6.3.2.2 –представлять алгоритм в виде блок-схем |
| 20 | Что такое игровая среда? | 6.3.2.1 – поэтапно разбирать решение задачи |
| 21 | Как и на чем будет работать ваша игра? | 6.3.2.1 – поэтапно разбирать решение задачи;  6.3.2.2 – представлять алгоритм в виде блок-схем |
| **Раздел 6.3B Создание компьютерной игры** | | |
| 22-23 | Какие компоненты применяются на стадии разработки игры? | 6.3.2.1 – поэтапно разбирать решение задачи;  6.3.2.2 – представлять алгоритм в виде блок-схем;  6.3.3.1– использовать процедуры в игровой среде программирования;  6.3.1.1 – разрабатывать и реализовывать сценарии в игровой среде программирования; |
| 24-25 | Как мы можем создать наши игры? | 6.3.1.1 – разрабатывать и реализовывать сценарии в игровой среде программирования;  6.3.3.1– использовать процедуры в игровой среде программирования |
| 26 | Суммативное оценивание за четверть |  |
| **4 четверть.**  **Раздел 6.4А Создание компьютерной игры (продолжение)** | | |
| 27-29 | Как мы можем убедиться, что наша игра работает? | 6.3.1.1 – разрабатывать и реализовывать сценарии в игровой среде программирования;  6.3.3.1 – использовать процедуры в игровой среде программирования |
| 30-31 | Как мы можем создать документацию для игры? | 6.2.2.1 – организовывать ссылки (гиперссылки, оглавления, названия, сноски) |
| 32-33 | Как мы распространяем игры? | 6.4.2.2 – сопровождать информацию ссылками на автора |
| 34 | Суммативное оценивание за четверть |  |