**Календарно-тематический план для педагога организации среднего образования**

**Информатика**

**Класс:** 6

Итого: 34 часов, в неделю 1 часов

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Раздел/****Сквозные темы** | **Темы урока** | **Цели обучения** | **Количество часов** | **Сроки** | **Примечание** |
| **1 четверть (8 часов)** |
| 1-2 | **Компьютерные системы и сети** | Что такое эргономика? | 6.4.1.1 формулировать и решать задачи эргономики (для максимального комфорта и эффективности);6.4.2.1 обсуждать проблемы Интернет-зависимости | 2 |   |   |
| 3-4 | История развития ВТ | 6.1.1.1  рассказывать об истории и перспективах развития вычислительной техники | 2 |   |   |
| 5-6 | Как работает компьютер? | 6.1.1.2  объяснять взаимодействие основных устройств компьютера;6.1.2.1  называть основные функции операционной системы | 2 |   |   |
| 7 | Беспроводные сети | 6.1.3.1  объяснять преимущества беспроводной связи | 1 |   |  **СОР № 1** |
| 8 | Беспроводные сети | 6.1.3.1  объяснять преимущества беспроводной связи | 1 |   |   |
| **2 четверть (8 часов)** |
| 9 | **3D - печать** | 3D - редактор | 6.3.1.1  приводить примеры применения 3D -моделей;6.3.1.2  описывать возможности 3D - редактора | 1 |   |   |
| 10-11 | Инструменты 3D-редактора | 6.3.1.3 использовать инструменты 3D - редактора для создания графических примитивов | 2 |   |   |
| 12-13 | Создание конуса, цилиндра и сферы | 6.3.1.4  создавать тела вращения и преобразовывать их | 2 |   |   |
| 14 | 3D - модели объектов | 6.3.1.5  создавать модели объектов в 3D - редакторе | 1 |   |   |
| 15 | 3D - модели объектов. |  6.3.1.5  создавать модели объектов в 3D - редакторе | 1 |   |  **СОР № 2** |
| 16 | 3D - печать | 6.3.1.5  экспортировать 3D -модель для печати;6.3.1.7 настраивать 3D - печать  | 1 |   |   |
| **3 четверть (10 часов)** |
| 17 | **Программирование на языке Python (пайтон)**  | Знакомство с IDE (Integrated Developmend Environment) | 6.1.2.2 использовать возможности интерфейса IDE | 1 |   |   |
| 18 | Алфавит языка. Синтаксис. | 6.3.2.1  записывать линейные алгоритмы на языке Python | 1 |   |   |
| 19 | Типы данных | 6.3.3.1 классифицировать типы данных | 1 |  |  |
| 20 | Правила записи арифметических выражений | 6.3.2.1  записывать линейные алгоритмы на языке Python | 1 |   |   |
| 21 | Ввод и вывод чисел. | 6.3.2.1  записывать линейные алгоритмы на языке Python | 1 |   |  **СОР № 3** |
| 22 | Ввод и вывод чисел | 6.3.2.1  записывать линейные алгоритмы на языке Python | 1 |   |   |
| 23-24 | Программирование линейных алгоритмов. | 6.3.2.1  записывать линейные алгоритмы на языке Python | 2 |   |   |
| 25 | Программирование линейных алгоритмов. | 6.3.2.1  записывать линейные алгоритмы на языке Python | 1 |  | **СОР № 4** |
| 26 | Программирование линейных алгоритмов | 6.3.2.1  записывать линейные алгоритмы на языке Python | 1 |   |   |
| **4 четверть (8 часов)** |
| 27-28 | **Работа с текстовым документом** | Сноски | 6.2.2.1  организовывать ссылки (гиперссылки, оглавления, названия, сноски) | 2 |   |   |
| 29 | Гиперссылки | 6.2.2.1   организовывать ссылки (гиперссылки, оглавления, названия, сноски);6.4.2.2  объяснять понятия «авторское право», «плагиат»;6.4.2.3  сопровождать информацию ссылками на автора | 1 |   |   |
| 30-31 | Оглавления | 6.2.2.1  организовывать ссылки (гиперссылки, оглавления, названия, сноски) | 2 |   |   |
| 32 | Реферат | 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 | 1 |   |   |
| 33 | Реферат | 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 | 1 |   |  **СОР№ 5.** |
| 34 | Реферат | 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 | 1 |   |   |