**Календарно-тематичне планування**

**6 клас**

за модельною навчальною програмою «Інформатика. 5-6 клас»

для закладів загальної середньої освіти

 (авт.  Пасічник О. В., Чернікова Л. А.)

*(наказ Міністерства освіти і науки України від 12.07.2021 No 795)*

*(1,5 год на тиждень)*

|  |
| --- |
| **Тема 1. Презентації та анімації** |
| 1 | Програмне забезпечення для створення й відтворення комп’ютерних презентацій. Етапи створення презентації та вимоги до її оформлення.  |  |  |
| 2 | Об’єкти презентації та засоби керування її демонстрацією. Типи слайдів. |  |  |
| 3 | Налаштування показу презентацій. Ефекти анімації, рух об’єктів в презентаціях. Різновиди та сфери застосування анімації |  |  |
| 4 | Ефекти зміни слайдів. Планування представлення презентації та виступ перед аудиторією. Проєкт «Презентація на задану тему» |  |  |
| 5 | Планування представлення презентації та виступ перед аудиторією. Проєкт «Презентація на задану тему» |  |  |
| 6 | Планування представлення презентації та виступ перед аудиторією. Проєкт «Презентація на задану тему» |  |  |
| **Тема 2. Інформаційні системи та мережі** |
| 7 | Інформаційні системи. Апаратна і програмна складові інформаційної системи, їх взаємодія.  |  |  |
| 8 | Види програмного забезпечення. Прикладне програмне забезпечення. Поняття про ліцензії на програмне забезпечення. |  |  |
| 9 | Глобальна мережа Інтернет та її сервіси. Хмарні сервіси для зберігання даних.  |  |  |
| 10 | Рівні й способи доступу. Колективна робота з документами в Інтернеті |  |  |
| 11 | Інтернет-ресурси для навчання, розвитку та відпочинку. |  |  |
| 12 | Інтернет-ресурси для навчання, розвитку та відпочинку. |  |  |
| 13 | Онлайн перекладачі. Поняття Інтернет речей. |  |  |
| **Тема 3.** Спілкування в Інтернеті |
| 14 | Поштові служби Інтернету. Створення електронної скриньки. Надсилання повідомлень. |  |  |
| 15 | Надсилання, отримання, перенаправлення повідомлень. Пересилання файлів. |  |  |
| 16 | Надсилання, отримання, перенаправлення повідомлень. Пересилання файлів |  |  |
| 17 | Використання адресної книги та списків розсилки.  |  |  |
| 18 | Етикет електронного листування скринькою. Основні ознаки спаму й фішингу. |  |  |
| 19 | Види спілкування в Інтернеті. Месенджери. Соціальні мережі. Форуми. Чати. Вебконференції. Правила онлайн спілкування. |  |  |
| 20 | Види спілкування в Інтернеті. Месенджери. Соціальні мережі. Форуми. Чати. Вебконференції. Правила онлайн спілкування. |  |  |
| 21 | Види небезпек і загроз в Інтернеті. |  |  |
| 22 | Персональні та конфіденційні дані. Захист особистого цифрового простору. Інтернет-залежність. Цифрова гігієна.  |  |  |
| 23 | Персональні та конфіденційні дані. Захист особистого цифрового простору. Інтернет-залежність. Цифрова гігієна. |  |  |
| 24 | Виконання та представлення групового проєкту з питань загроз в Інтернеті, кібербезпеки, захисту цифрового середовища |  |  |
| **ІІ семестр** |
| Тема 4. Алгоритми та програми. Ігрові проєкти |
| 25 | Поняття про програмний об’єкт у програмуванні. Властивості об’єкта.Створення програмних об’єктів.  |  |  |
| 26 | Поняття події. Види подій. |  |  |
| 27 | Поняття події. Види подій. |  |  |
| 28 | Програмне опрацювання події. Змінювання значень властивостей об’єкта в програмі. Проєкт №1 |  |  |
| 29 | Програмне опрацювання події. Змінювання значень властивостей об’єкта в програмі. Проєкт №1 |  |  |
| 30 | Програмне опрацювання події. Змінювання значень властивостей об’єкта в програмі. Проєкт №1 |  |  |
| 31 | Вкладені алгоритмічні структури повторення та розгалуження. Проєкт №2 |  |  |
| 32 | Вкладені алгоритмічні структури повторення та розгалуження. Проєкт №2 |  |  |
| 33 | Вкладені алгоритмічні структури повторення та розгалуження. Проєкт №2 |  |  |
| 34 | Вкладені алгоритмічні структури повторення та розгалуження. Проєкт №2 |  |  |
| 35 | Поняття декомпозиції задачі. Розв’язання задачі методом поділу на підзадачі. Проєкт №3 |  |  |
| 36 | Поняття декомпозиції задачі. Розв’язання задачі методом поділу на підзадачі. Проєкт №3 |  |  |
| 37 | Поняття декомпозиції задачі. Розв’язання задачі методом поділу на підзадачі. Проєкт №3 |  |  |
| 38 | Поняття декомпозиції задачі. Розв’язання задачі методом поділу на підзадачі. Проєкт №3 |  |  |
| 39 | Створення програмних проєктів з ігровим сюжетом з поєднанням базових структур алгоритмів. Проєкт №4 |  |  |
| 40 | Створення програмних проєктів з ігровим сюжетом з поєднанням базових структур алгоритмів. Проєкт №4 |  |  |
| 41 | Створення програмних проєктів з ігровим сюжетом з поєднанням базових структур алгоритмів. Проєкт №4 |  |  |
| 42 | Створення програмних проєктів з обробкою даних, зібраних чи отриманих з допомогою цифрових пристроїв Проєкт №5 |  |  |
| 43 | Створення програмних проєктів з обробкою даних, зібраних чи отриманих з допомогою цифрових пристроїв Проєкт №5 |  |  |
| 44 | Створення програмних проєктів з обробкою даних, зібраних чи отриманих з допомогою цифрових пристроїв Проєкт №5 |  |  |
| 45 | Створення програмних проєктів з обробкою даних, зібраних чи отриманих з допомогою цифрових пристроїв Проєкт №5 |  |  |
| **Тема 5. Інформаційна мозаїка** |
| 46 | Інформація, дані, повідомлення. Види інформації, способи подання, форми представлення. Перетворення видів та форм представлення інформації. Поняття про кодування інформації. |  |  |
| 47 | Перетворення видів та форм представлення інформації. Поняття про кодування інформації. |  |  |
| 48 | Інформаційні процеси та системи. Об'єкти, їх властивості та значення властивостей. Класифікації об'єктів |  |  |
| 49 | Інфографіка. Мультимедіа.Цифрова компетентність. |  |  |
| 50 | Узагальнення та систематизація знань за рік. Веб квест. |  |  |