

Календарно-тематическое планирование 2024-2025 учебный год

Информатика, 6 класс

В неделю: 1 час, всего: 34 часа

№	Раздел(сквозные темы)	Тема урока	Цели обучения	Количество часов	Сроки	Примечание
I четверть 8 часов						
1	I РАЗДЕЛ Компьютерные системы и сети	Что такое эргономика?	6.4.1.1 формулировать и решать задачи эргономики (для максимального комфорта и эффективности);	1		
2		Обсуждение проблемы Интернет-зависимости	6.4.2.1 обсуждать проблемы Интернет-зависимости	1		
3		История развития вычислительной техники	6.1.1.1 рассказывать об истории и перспективах развития вычислительной техники	1		
4		Развитие и перспективы вычислительной техники	6.1.1.1 рассказывать об истории и перспективах развития вычислительной техники	1		
5		Как работает компьютер	6.1.1.2 объяснять взаимодействие основных устройств компьютера;	1		
6		Операционные системы	6.1.2.1 называть основные функции операционной системы	1		
7		Беспроводные сети <i>SOP №1</i>	6.1.3.1 объяснять преимущества беспроводной связи;	1		

8		Повторение раздела	6.1.2.1 называть основные функции операционной системы	1		
II четверть 8 часов						
9	II РАЗДЕЛ 3D печать	3D – редактор	6.3.1.1 приводить примеры применения 3D-моделей; 6.3.1.2 описывать возможности 3D-редактора	1		
10		Инструменты 3D - редактора	6.3.1.3 использовать инструменты 3D-редактора для создания графических примитивов	1		
11		Инструменты 3D - редактора. Создание проектов	6.3.1.3 использовать инструменты 3D-редактора для создания графических примитивов	1		
12		Создание конуса, цилиндра и сферы	6.3.1.4 создавать тела вращения и преобразовывать их	1		
13		3D модели объектов	6.3.1.5 создавать модели объектов в 3D – редакторе	1		
14		3D модели объектов. Создание проектов.	6.3.1.5 создавать модели объектов в 3D – редакторе	1		
15		3D - печать <i>СОР №2</i>	6.3.1.6 экспортировать 3D-модель для печати; 6.3.1.7 настраивать 3D-печать	1		
16		Повторение	6.3.1.6 экспортировать 3D-модель для печати; 6.3.1.7 настраивать 3D-печать	1		
III четверть 10 часов						
17	III РАЗДЕЛ Программирование на языке Python (пайтон)	Знакомство с IDE	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		Типы данных	6.3.3.1 классифицировать типы данных	1		
21		Правила записи арифметических выражений	6.3.2.1 записывать линейные алгоритмы на языке Python	1		
22		Ввод и вывод чисел	6.3.2.1 записывать линейные алгоритмы на языке Python	1		
23		Ввод и вывод чисел. Создание проекта	6.3.2.1 записывать линейные алгоритмы на языке Python	1		
24		Программирование линейных алгоритмов	6.3.2.1 записывать линейные алгоритмы на языке Python	1		
25		Программирование линейных алгоритмов. Создание проекта <i>СОР №3</i>	6.3.2.1 записывать линейные алгоритмы на языке Python	1		
26		Повторение раздела	6.3.2.1 записывать линейные алгоритмы на языке Python	1		
IV четверть 8 часов						
27	IV РАЗДЕЛ Работа с текстовым документом	Работа с текстовым документом. Сноски	6.2.2.1 организовывать ссылки (гиперссылки, оглавления, названия, сноски)	1		
28		Гиперссылки	6.2.2.1 организовывать ссылки (гиперссылки, оглавления, названия, сноски);	1		
29		Понятия авторское право, плагиат	6.4.2.2 объяснять понятия «авторское право», «плагиат»;	1		
30		Оглавление	6.2.2.1 организовывать ссылки (гиперссылки, оглавления, названия, сноски)	1		
31		Реферат	6.2.2.1 организовывать ссылки (гиперссылки, оглавления, названия, сноски);	1		
32		Реферат. Проектная работа	6.2.2.1 организовывать ссылки (гиперссылки, оглавления, названия, сноски);	1		

33		Создание гиперссылок. Проектная работа. <i>СОР №4</i>	6.2.2.1 организовывать ссылки (гиперссылки, оглавления, названия, сноски);	1		
34		Проектная работа.	6.2.2.1 организовывать ссылки (гиперссылки, оглавления, названия, сноски)	1		