

Календарно-тематичне планування уроків на 2022-2023 н. р.

6 клас

за підручником «Інформатика Цифрові підлітки 6 клас»

70 годин (2 год на тиждень)

I СЕМЕСТР

№	Дата	Примітка	Тема	Робота з підручником
Тема 1. Створюємо презентацію (10 годин)				
1			Слайди та текст	
2			Цікава презентація	
3			Переходи	
4			Анімація	
5			Звук та відео	
6			Діаграми	
7			Графіка	
8			Поради та рекомендації	
9			Створюємо проєкт	
10			Захист проєкту	
Тема 2. Інформаційні системи (11 годин)				
11			Апаратна і програмна складові інформаційної системи, їх взаємодія.	

12			Програмне забезпечення	
13			Прикладне програмне забезпечення	
14			Сервіси мережі Інтернет	
15			Спільна робота і спільні документи	
16			Навчання в мережі Інтернет	
17			Цифрова освіта	
18			Симулятори і тренажери	
19			Інтернет речей	
20			Створюємо проєкт	
21			Захист проєкту	
Тема 3. Спілкування в Інтернеті (11 годин)				
22			Основи роботи в мережі	
23			Що таке блог?	
24			Створення блогу	
25			Соціальні мережи	
26			Інструменти спілкування	
27			Поводження в цифровому просторі	
28			Онлайн-безпека	
29			Цифрове громадянство	

30			Пошук в інтернеті	
31			Створюємо проєкт	
32			Захист проєкту	

II СЕМЕСТР

№	Дата	Примітка	Тема	Робота з підручником
Тема 4. Алгоритми та програми. Ігрові проєкти (28 години) – 40 % навчального часу				
33			Датчики в Scratch	
34			Гра «Лабіринт» в Scratch	
35			Гра «Лабіринт» в Scratch	
36			Цикли в Scratch	
37			Цикли і «Лабіринт» в Scratch	
38			Змінні у середовищі Scratch	
39			Змінні у грі	
40			Змінні і «Лабіринт» в Scratch	
41			Обчислення у середовищі Scratch	
42			Прийняття рішень	
43			Прийняття рішень у «Лабіринті»	
44			Координати в програмуванні	
45			Переміщення з використанням координат	
46			Керування спрайтом за допомогою клавіатури	
47			Створюємо проєкт Програмуємо в Scratch	

48			Захист проєкту Програмуємо в Scratch	
49			Оператори в Scratch	
50			Логічні оператори	
51			Логічні оператори	
52			Логічні оператори	
53			Ігри в Scratch	
54			Ігри в Scratch	
55			Анімація в Scratch	
56			Анімація в Scratch	
57			Удосконалення гри	
58			Удосконалення гри	
59			Створюємо проєкт Програмуємо гру в Scratch.	
60			Захист проєкту Програмуємо гру в Scratch.	
Тема 5. Інформаційна мозаїка (10 годин)				
61			Інформація, дані, повідомлення	
62			Інформаційні процеси	
63			Об'єкти	
64			Моделі	
65			Моделі	

66			Світ цифрових технологій	
67			Світ цифрових технологій	
68			Створюємо проєкт Створюємо модель	
69			Захист проєкту Створюємо модель	
70			Урок узагальнення та систематизації знань	