**Календарно-тематический план**

**Предмет:** Информатика

**Класс:** 6

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Неделя** | **Тема урока** | **Цели урока** | **Д/З** | **Дата** |
| **1 четверть. Раздел 1.Компьютерные системы и сети** | | |  |  |
| 1-2 | Что такое эргономика | 6.4.1.1– формулировать и решать задачи эргономики (для максимального комфорта и эффективности) |  |  |
| 3-4 | История развития вычислительной техники | 6.1.1.1 – рассказывать об истории и перспективах развития вычислительной техники |  |  |
| 5-6 | Как работает компьютер | 6.1.1.2 – объяснять взаимодействие основных устройств компьютера  6.1.2.1– называть основные функции операционной системы |  |  |
| 7 | Суммативное оценивание за четверть |  |  |  |
| 8 | Беспроводные сети | 6.1.3.1– объяснять преимущества беспроводной связи |  |  |
| **2 четверть. Раздел 2.Представление информации** | | |  |  |
| 9 | Передача информации | 6.2.1.3 приводить примеры каналов связи, источников и приемников информации |  |  |
| 10 | Шифрование информации | 6.2.1.1 – кодировать и декодировать текстовую информацию |  |  |
| 11-12 | Двоичное представление информации | 6.2.1.2– пояснять, что вся информация для компьютера представляется в двоичном виде |  |  |
| **Раздел 3. Компьютерная графика** | | |  |  |
| 13-14 | Создание векторных изображений | 6.2.2.2 – создавать и редактировать векторные изображения |  |  |
| 15 | Суммативное оценивание за четверть |  |  |  |
| 16 | Сравнение растровых и векторных изображений | 6.2.2.3 –оценивать преимущества и недостатки растровой и векторной графики |  |  |
| **3 четверть. Раздел 3.Как разрабатываются компьютерные игры** | | |  |  |
| 17-18 | Определяем идею | 6.3.2.1– поэтапно разбирать решение задачи  6.3.2.2 – представлять алгоритм в виде блок-схем |  |  |
| 19 | Разрабатываем сценарий | 6.3.2.2 –представлять алгоритм в виде блок-схем |  |  |
| 20 | Рисуем сцены и персонажей | 6.3.2.1 – поэтапно разбирать решение задачи |  |  |
| **Раздел 4 Создание компьютерной игры** | | |  |  |
| 21-22 | Реализуем сценарий | 6.3.1.1 – разрабатывать и реализовывать сценарии в игровой среде программирования  6.3.3.1– находить и исправлять ошибки в программе |  |  |
| 23 | Создаем звуковое сопровождение | 6.3.1.1 – разрабатывать и реализовывать сценарии в игровой среде программирования |  |  |
| 23-24 | Создаем заставку | 6.3.1.1 – разрабатывать и реализовывать сценарии в игровой среде программирования |  |  |
| 25 | Суммативное оценивание за четверть |  |  |  |
| 26 | Улучшаем собственный проект | 6.3.1.1 – разрабатывать и реализовывать сценарии в игровой среде программирования  6.3.3.1 – находить и исправлять ошибки в программе |  |  |
| **4 четверть.Раздел 5 Работа с документом** | | |  |  |
| 27-28 | Сноски | 6.2.2.1– организовывать ссылки (гиперссылки, оглавления, названия, сноски) |  |  |
| 29-30 | 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 |  |  |
| 31-32 | Оглавление | 6.2.2.1 – организовывать ссылки (гиперссылки, оглавления, названия, сноски) |  |  |
| 33 | Суммативное оценивание за четверть |  |  |  |
| 34 | Оформление документации к игре | 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 |  |  |

**ИНФОРМАТИКА 3 КЛАСС**

**Автор: Р.А. Кадиркулов, А.Д. Рыскулбекова**

**Издательство: Алматыкіпап 2018 год**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Сабақ№**  **Урок №** | **Сабақ тақырыбы**  **Тема урока** | **Сағат**  **Часы** | **Мерзімі**  **Сроки** | **Ұй жұмысы**  **Домаш**  **нее задание** |
|  | **Iчетверть**  **Раздел 1. Компьютер и программы(сквозная тема:"Живая природа")** | **4** | чет |  |
| *1.* | *Устройства компьютера. Информация вокруг нас.* | *1* | *7.09* | *§1 стр:4* |
| 2. | *Устройства компьютера. Информация вокруг нас.* | *1* | 14.09 | *§2 стр:6* |
| *3.* | *Файлы и папки.* | *1* | 21.09 | *§3 стр:9* |
| *4.* | *Окна программ.*  **Суммативное оценивание за раздел 3.1А «Компьютер и программы»** | *1* | *28.09* | *§4 стр:12* |
|  | **Раздел 2. Слово за словом**  **(сквозная тема: "Что такое хорошо, что такое плохо? Свет и темнота")** | ***5*** |  |  |
| *5.* | *Интернет – хорошо или плохо. Клавиатура.* | *1* | *5.10* | *§5 §6 стр:15,17* |
| 6. | *Набор и редактирование текста.* | *1* | *12.10* | *§7 стр:20* |
| *7.* | *Форматирование текста.* | *1* | *19.10* | *§8 стр:22* |
| *8.* | **Суммативное оценивание за 1 четверть«Что я знаю и умею»** | *1* | *26.10* | *Повторение тем* |
|  | **IIчетверть**  **Раздел 3. Компьютер и звуки (сквозная тема:"Время")** | **4** |  |  |
| *9.* | Воспроизведение звука. | *1* | *9.11* | *§9*  *стр:26* |
| *10.* | Звуковые эффекты. Запись звука. | *1* | *16.11* | *§10,11*  *стр:28,30* |
| *11.* | Звуковые эффекты и обработка звука.  **Суммативное оценивание за раздел «Компьютер и звуки»** | 1 | 23.11 | *§12 стр:32* |
|  | **Раздел 4. Компьютерные рисунки(сквозная тема:"Архитектура")** | **4** |  |  |
| *12.* | Инструменты графического редактора. | *1* | 30.11 | *§13*  *стр:34* |
| *13.* | Создание и редактирование рисунка. | *1* | *7.12* | *§14 стр:37* |
| *14.* | Редактирование рисунка. Обработка рисунков. | *1* | *14.12* | *§15 стр:39* |
| *15.* | **Творческое задание.** Рисунок жилого дома. | *1* | *21.12* | *§16 стр:41* |
| *16.* | **Суммативное оценивания за 2 четверть** | *1* | *28.12* | *Повторение тем* |
|  | **III четверть**  **Раздел 5. Творчество и компьютер (сквозная тема:"Искусство")** | **3** |  |  |
| *17.* | Фигуры в графическом редакторе. | *1* | *11.01* | *§17 стр:42* |
| *18.* | Повторяющиеся фрагменты. | *1* | *18.01* | *§18 стр:44* |
| *19.* | Цветовая палитра**.** | *1* | *25.01* | *§19 стр:47* |
| *20.* | Планирование и защита проектов.  **Суммативное оценивание за раздел 5.3А «Творчество и компьютер»** | *1* | *1.02* |  |
|  | **Раздел 6. В Интернете обо всем на свете (сквозная тема:"Выдающиеся личности")** | **5** |  |  |
| *21.* | Поиск информации | *1* | *8.02* | *§22 стр:55* |
| *22.* | Безопасность в сети Интернет | *1* | *15.02* | *§23 стр:57* |
| *23.* | Обработка информации из сети Интернет | *1* | *22.02* | *§24 стр:60* |
| *24.* | Создание презентации. |  | *1.03* |  |
| *25.* | Создание презентации. Защита мини-проекта «Мой кумир»  **Суммативное оценивание за раздел 5.3В «В Интернете обо всем на свете»** | *1* | *7.03* | *§25 стр:62* |
| *26.* | **Суммативное оценивания за 3 четверть** | *1* | *15.03* | *Повторе-ние тем* |
|  | IVчетверть  Раздел 7. Дизайн презентации (сквозная тема:"Вода – источник жизни") | **4** |  |  |
| *27.* | Создание и оформление презентации | *1* | 5.04 | *§26-27 стр:64* |
| *28.* | Информация для презентации | *1* | 12.04 | *§28 стр:71* |
| *29.* | Информация для презентации. Вставка фигур в презентацию. | *1* | *19.04* | *§29 стр:74* |
| *30.* | *Создание презентации проекта* | *1* | *26.04* | *§30 стр:77* |
|  | **Раздел 8. Текст, звук и презентация (сквозная тема: "Культура отдыха. Праздники")** | **4** |  |  |
| *31.* | Работа с текстом | *1* | *3.05* | *§31 стр:81* |
| *32.* | Символы, которых нет на клавиатуре | *1* | *10.05* | *§32 стр:84* |
| *33.* | Звуки в презентации  **Суммативное оценивание за раздел** | *1* | *17.05* | *§33 стр:87* |
| *34.* | **Суммативное оценивания за 4 четверть** | *1* | *24.05* | *Повторе-ние тем* |

**ИТОГО: 34 часа**