

**Календарно-тематичне планування 6 клас Джон Ендрю Біос**  
**52 години (1,5 години на тиждень)**  
**I СЕМЕСТР**

№	№ на сайті	Дата	Тема	Підручник	Очікувані результати за групами
<b>Тема 1. Створюємо презентацію</b>					
1	1		Слайди та текст	С. 6-14	<b>ГР1</b> Розпізнає життєві, навчальні проблеми, для розв'язання яких можна застосувати цифрові технології <b>ГР1</b> Визначає формат і обсяг даних, потрібних для розв'язання задачі, підтвердження чи спростування тверджень <b>ГР2</b> Створює мультимедійні презентації <b>ГР2</b> Бере участь у представленні результатів групової роботи <b>ГР2</b> Використовує програмне забезпечення для простих розрахунків і візуалізації результатів <b>ГР4</b> Зазначає джерела, використані у своїх роботах
2	2		Цікава презентація	С. 15-18	
3	3		Переходи та анімація	С. 19-21	
4	4		Звук та відео	С. 22-26	
5	5		Діаграми та графіки	С. 27-30	
6	6		Поради та рекомендації	С. 31-33	
7			<b>Проект</b> <i>Діагностична робота</i>	С. 33	
<b>Тема 2. Інформаційні системи</b>					
8	1		Апаратна і програмна складові інформаційної системи, їх взаємодія	С. 34-37	<b>ГР1</b> Наводить приклади поширення цифрових інновацій у громаді, суспільстві, застосування їх для навчання, комунікації і творчості <b>ГР1</b> Описує та оцінює позитивний і негативний вплив інформаційних технологій на власне життя і суспільство <b>ГР2</b> Наводить приклади переваги конструктивної співпраці <b>ГР3</b> Описує взаємозв'язок програмного забезпечення комп'ютера з апаратною складовою <b>ГР3</b> Моделює роботу простої інформаційної системи <b>ГР3</b> Наводить приклади наслідків/ризиків встановлення і використання програмного забезпечення <b>ГР3</b> Наводить приклади онлайн-сервісів та їх можливостей <b>ГР3</b> Використовує онлайн-ресурси для навчання, задоволення власних інтересів чи участі в суспільній діяльності <b>ГР4</b> Наводить приклади підвищення доступності цифрових пристроїв для різних категорій користувачів і пропонує за потреби ці рішення <b>ГР4</b> Розрізняє інформаційне "сміття" цифрового і нецифрового формату
9	2		Програмне забезпечення	С. 38-42	
10	3		Прикладне програмне забезпечення	С. 43-46	
11	4		Сервіси мережі інтернет	С. 47-50	
12	5		Спільна робота і спільні документи	С. 51-60	
13	6		Навчання в мережі інтернет	С. 61-63	
14	7		Симулятори і тренажери	С. 64-73	
15	8		Інтернет речей	С. 74-81	
16			<b>Проект</b> <i>Діагностична робота</i>	С. 81	

Тема 3. Спілкування в інтернеті					
17	1		Основи роботи в мережі	С. 82-85	<p><b>ГР1</b> Пропонує і дотримується правил взаємодії і прийняття спільних рішень під час створення колективного проєкту</p> <p><b>ГР3</b> Обирає актуальні і безпечні засоби і способи комунікації для себе і пропонує їх іншим особам</p> <p><b>ГР3</b> Пояснює переваги і недоліки цифрової комунікації</p> <p><b>ГР4</b> Розуміє важливість балансу між екранним часом і власним добробутом</p> <p><b>ГР4</b> Наводить приклади і застосовує заходи безпеки та захисту особистого інформаційного простору, пристроїв і даних</p> <p><b>ГР4</b> Створює і використовує надійні паролі</p> <p><b>ГР4</b> Не розголошує конфіденційні дані про себе та інших осіб</p> <p><b>ГР4</b> Пояснює, що таке “цифровий слід” та онлайн-репутація, відповідально формує їх у себе</p> <p><b>ГР4</b> Пояснює правила етикету спілкування у цифрових мережах і дотримується їх</p> <p><b>ГР4</b> Розпізнає небезпечні віртуальні спільноти і не бере участі в них</p> <p><b>ГР4</b> Розпізнає небезпечні/ конфліктні ситуації під час онлайн-спілкування (зокрема внаслідок негативних чи зневажливих дописів), знає, до кого звернутися за допомогою у разі їх виникнення</p> <p><b>ГР4</b> Створює повідомлення на доступних ресурсах, додержуючи правил і враховуючи соціальні, культурні та інші особливості учасників онлайнкомунікації</p> <p><b>ГР4</b> Цікавиться новинками засобів і способів комунікації, розповідає про них</p>
18	2		Інтернет	С. 86-87	
19	3		Що таке блог?	С. 88-95	
20	4		Соціальні мережі	С. 96-99	
21	5		Інструменти спілкування	С. 100-105	
22	6		Поводження в цифровому просторі	С. 106-109	
23	7		Цифрове громадянство. Онлайн-безпека	С. 109-112	
24			<b>Проект</b> <i>Діагностична робота</i>	С. 112	

## II СЕМЕСТР

№	№ на сайті	Дата	Тема	Підручник	Очікувані результати за групами
<b>Тема 4. Алгоритми та програми. Ігрові проєкти</b>					
25	1		Датчики в Scratch	С. 113-117	<p><b>ГР1</b> Розрізняє та пояснює інформаційні процеси в навколишньому середовищі в контексті розв'язання конкретних задач</p> <p><b>ГР1</b> Обирає властивості об'єктів, що є істотними для розв'язання задачі, і визначає їх допустимі значення</p> <p><b>ГР1</b> Робить висновки, наскільки отримані результати експерименту з моделлю відповідають гіпотезі/прогнозу</p> <p><b>ГР1</b> Обирає та застосовує цифрові інструменти для збирання чи отримання даних</p> <p><b>ГР2</b> Пропонує способи перевірки коректності алгоритму та використовує їх</p> <p><b>ГР2</b> Пропонує власні способи перевірки правильності роботи проєкту</p> <p><b>ГР2</b> Докладає зусиль і виявляє гнучкість, використовуючи доступні ресурси і стратегії для подолання перешкод і розв'язання проблем під час реалізації програмних проєктів</p> <p><b>ГР2</b> Прогнозує зміну результату роботи проєкту внаслідок внесення змін до нього</p> <p><b>ГР2</b> Складає список підзадач для розв'язання великої або складної задачі</p> <p><b>ГР2</b> Визначає функціонал окремих частин проєкту</p> <p><b>ГР2</b> Складає проєкт з розв'язання окремих підзадач</p> <p><b>ГР2</b> Узгоджує взаємодію окремих підзадач у модульному проєкті</p> <p><b>ГР2</b> Надає доброзичливі і конструктивні поради щодо вдосконалення процесу та/чи результату спільної роботи</p>
26	2		Гра «Лабіринт» в Scratch	С. 118-119	
27	3		Цикли в Scratch	С. 120-122	
28	4		Цикли і «Лабіринт» в Scratch	С. 123	
29	5		Змінні у середовищі Scratch	С. 124-126	
30	6		Змінні у грі	С. 127	
31	7		Обчислення у середовищі Scratch	С. 128-129	
32	8		Прийняття рішень	С. 130-132	
33	9		Прийняття рішень у «Лабіринті»	С. 133	
34	10		Координати в програмуванні. Переміщення з використанням координат	С. 134-137, 139-140	
35	11		Діаграми з піктограмами у Scratch	С. 138	
36			<b>Проєкт Програмуємо в Scratch</b>	С. 140	
37			<b>Проєкт Програмуємо в Scratch</b>	С. 140	
38	12		Оператори в Scratch	С. 141	
39	13		Логічні оператори	С. 143-144	
40	14		Ігри в Scratch	С. 145	
41	15		Анімація в Scratch	С. 146	
42	16		Удосконалення гри	С. 147-150	
43			<b>Проєкт Програмуємо гру в Scratch</b>	С. 150	
44			<b>Проєкт Програмуємо гру в Scratch</b>	С. 150	
<b>Тема 5. Інформаційна мозаїка</b>					
45	1		Інформація, дані, повідомлення	С. 151-156	<p><b>ГР1</b> Розпізнає дані різних типів і наводить їх приклади</p> <p><b>ГР1</b> Оцінює істотність/ важливість/ необхідність/ адекватність інформації в контексті розв'язання життєвої/навчальної проблеми</p>
46	2		Інформаційні процеси	С. 157-159	
47	3		Об'єкти, їх класифікація	С. 160-163	

48	4		Модель як об'єкт для дослідження	С. 164-166	<p><b>ГР1</b> Пояснює схеми і діаграми систем реального і віртуального світу</p> <p><b>ГР2</b> Бере участь у спільному проєкті (онлайн та оф-лайн) із створення інформаційних продуктів для реалізації власних і суспільних інтересів</p> <p><b>ГР2</b> Описує власну діяльність і набутий досвід під час створення інформаційного продукту</p> <p><b>ГР2</b> Використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів</p> <p><b>ГР3</b> Формулює власні потреби і вимоги до цифрових інструментів і можливих технологічних рішень.</p> <p><b>ГР4</b> Пояснює важливість дотримання принципів академічної доброчесності та авторського права в інформаційній діяльності</p>
49	5		Інфографіка. Мультимедіа. Цифрова компетентність	С. 170-175	
50			<b>Створюємо проєкт</b> <i>Створюємо модель</i>	С. 175	
51			<b>Захист проєкту</b> <i>Створюємо модель</i> <i>Діагностична робота</i>	С. 175	
52			<i>Урок узагальнення та систематизації знань</i>		