**ГОДИШНО ТЕМАТИЧНО РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ**

**ПО КОМПЮТЪРНО МОДЕЛИРАНЕ И ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ 6. клас**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **СЕДМИЦА** | **ВИД НА УРОКА\*** | **ТЕМА НА УРОКА** |
| 1 | **КР** | Входящо равнище |
| **ОПЕРАЦИОННА СИСТЕМА И НОСИТЕЛИ НА ИНФОРМАЦИЯ** |
| 2 | **НЗУ**  | Основни единици за измерване на информация |
| 3 | **НЗУ**  | Операционна система |
| 4 | **НЗУ**  | Носители на информация и файлови формати |
| 5 | **УЛСРП** | Данни и информация. Упражнение |
| **КОМПЮТЪРНА ТЕКСТООБРАБОТКА** |
| 6 | **НЗУ**  | Въвеждане на текст, съдържащ специални знаци и символи.Вмъкване и форматиране на графични изображения от библиотека и файл |
| 7 | **НЗУ**  | Търсене и замяна на текст. Търсене и получаване на помощна информация |
| 8 | **НЗУ**  | Форматиране на страница и отпечатване на текстов документ |
| 9 | **УЛСРП** | Форматиране на текстов документ. Упражнение |
| **ОБРАБОТКА НА ТАБЛИЧНИ ДАННИ** |
| 10 | **НЗУ**  | Създаване на таблица по модел с данни от различен тип. Формат на представяне на данните |
| 11 | **НЗУ**  | Формули за извършване на аритметични действия с въведените данни |
| 12 | **НЗУ**  | Функции: сумиране, средноаритметично, максимум и минимум |
| 13 | **НЗУ**  | Отпечатване на таблица и на отделни части от нея |
| 14 | **УЛСРП** | Изчисления в електронна таблица. Упражнение |
| **РАБОТА С ГРАФИЧНИ ИЗОБРАЖЕНИЯ** |
| 15 | **НЗУ**  | Основни файлови формати при създаване и обработка на изображения |
| 16 | **НЗУ**  | Дигитализиране на изображение чрез смартфон, скенер или цифров фотоапарат. Обработване и запазване на изображение |
| 17 | **НЗУ**  | Инструменти за промяна на графично изображение: ориентация, контраст, осветеност, разделителна способност |
| 18 | **УЛСРП** | Създаване и редактиране на изображение. Упражнение |
| 19 | **О** | Работа с компютърна система, текст, таблични данни и графични изображения. Обобщение |
| 20 | **КР** | Работа с компютърна система, текст, таблични данни и графични изображения. Контрол и оценка |
| **КОМПЮТЪРНА ПРЕЗЕНТАЦИЯ** |
| 21 | **НЗУ**  | Използване на звукови файлове и звукови ефекти |
| 22 | **НЗУ**  | Анимационни ефекти и времетраене на слайд. Настройки на дизайна |
| 23 | **УЛСРП** | Мултимедийни обекти в слайд. Упражнение |
| 24 | **НЗУ**  | Запазване на презентация в различни файлови формати |
| 25 | **НЗУ**  | Представяне на презентация пред публика |
| 26 | **УЛСРП** | Създаване на презентация по дадена тема. Упражнение |
| **ИНТЕРНЕТ И ИНТЕГРИРАНЕ НА ДЕЙНОСТИ** |
| 27 | **НЗУ**  | Същност на глобалната мрежа интернет. Основни начини за достъп до интернет |
| 28 | **НЗУ**  | Средства за комуникация в реално време. Правила за сигурност на децата в интернет |
| 29 | **НЗУ**  | Търсене на материали по зададена тема на български и на чужд език. Авторски права по отношение на информация, публикувана в интернет |
| 30 | **УЛСРП** | Интернет и интегриране на дейности. Упражнение |
| **КОМПЮТЪРНО МОДЕЛИРАНЕ** |
| 31 | **НЗУ**  | Видове езици за програмиране и тяхното предназначение |
| 32 | **НЗУ**  | Преминаване от език с блоково програмиране към скриптов текстов език |
| 33 | **НЗУ**  | Линейни алгоритми с език за блоково програмиране и скриптов текстов език |
| 34 | **УЛСРП** | Преминаване от език с блоково програмиране към скриптов текстов език. Упражнение |
| 35 | **НЗУ**  | Разклонени алгоритми с блоково програмиране и скриптов текстов език |
| 36 | **УЛСРП** | Разклонени алгоритми с блоково програмиране и скриптов текстов език. Упражнение |
| 37 | **НЗУ**  | Цикличен алгоритъм с език за блоково програмиране и скриптов текстов език |
| 38 | **УЛСРП** | Цикличен алгоритъм с език за блоково програмиране и скриптов текстов език. Упражнение |
| 39 | **НЗУ**  | Чертане на геометрични обекти с блоково програмиране и скриптов текстов език |
| 40 | **УЛСРП** | Чертане на геометрични обекти с блоково програмиране и скриптов текстов език. Упражнение  |
| 41 | **УЛСРП** | Чертане на сложни геометрични обекти с код. Упражнение |
| 42 | **КР** | Преминаване от език с блоково програмиране към скриптов текстов език. Контрол и оценка |
| 43 | **НЗУ**  | Компютърен герой – създаване и програмиране |
| 44 | **УЛСРП** | Компютърен герой – създаване и програмиране. Упражнение |
| 45 | **НЗУ**  | Сценарий на анимация, герои и графична среда |
| 46 | **НЗУ**  | Алгоритми за реализация на анимация със скриптов текстов език |
| 47 | **О** | Компютърно моделиране. Обобщение |
| 48 | **УЛСРП** | Сценарий и реализация на анимация със скриптов текстов език. Работа по проект |
| 49 | **УЛСРП** | Алгоритми за реализация на анимация със скриптов текстов език. Работа по проект |
| 50 | **О** | Годишен преговор |
| 51 | **КР** | Изходящо равнище |

**\* Видове уроци**:

**НЗУ** – нови знания и умения

**УЛСРП** – упражнение в лабораторна среда и работа по проект

**О** – обобщение

**КР** – контролна работа