

ЗАТВЕРДЖУЮ

Директор школи

_____ /

ПОГОДЖУЮ

Заступник директора з
навчально-виховної роботи

_____ /

Тематичне планування

Інформатика, 5 клас

52 год.

№	Дата	Зміст	Відкриття
1. Інформація та пристрої (8 год.)			
1		Інформація, дані, повідомлення.	Чому сьогодні важливо володіти інформацією?
2		Комп'ютер як пристрій опрацювання даних.	Чи може комп'ютер замінити десятки інших цифрових пристроїв?
3		Складові комп'ютерів та їхнє призначення. Безпека життєдіяльності при роботі з комп'ютером.	Як різні складові комп'ютера працюють разом, щоб допомогти людині?
4			
5		Операційна система та її інтерфейс.	Хто керує роботою комп'ютера?
6		Програми для опрацювання даних різних типів (текстових, числових, графічних, мультимедійних).	Без яких програм я не зможу обійтись?
7			
8		Підсумкова робота 1	Як знання з інформатики допомагають розв'язувати життєві проблеми?
2. Мережеві технології та інтернет (11 год.)			
9		Комп'ютерні мережі. Локальна мережа і глобальна мережа.	Для чого створюють мережі?
10		Пошук інформації в інтернеті.	Як сформулювати запит, щоб отримати саме ту відповідь, яка потрібна?
11		Поняття про штучний інтелект та його застосування.	
12		Основи створення запитів до систем штучного інтелекту.	Як ШІ «розуміє», що мені потрібно від нього?
13			
14		Безпечне користування інтернетом.	Як захистити себе в інтернеті та безпечно користуватися штучним інтелектом?
15		Безпечне та етичне використання штучного інтелекту	

16		Завантаження даних з інтернету.	Як використовувати матеріали з інтернету чесно та відповідально?
17		Авторське право.	
18		Використання мережі інтернет для навчання та творчості.	
19		Підсумкова робота 2	Як поділитися з іншими тим, що ти знаєш і вмієш?
3. Цифрова творчість (18 год.)			
20		Програмне забезпечення для опрацювання текстів.	Як створити листівку, якою хочеться поділитись?
21		Введення, редагування та форматування символів і абзаців.	
22		Однорівневі списки.	Чи складно створити власну книжку?
23		Сторінки документа та їх форматування.	
24		Підготовка документів до друку. Друк документа	
25		Поняття про інфографіку. Програмне забезпечення для перегляду графічних зображень.	Чому ілюстрована сторінка цікавіша за простий текст?
26		Побудова і опрацювання графічних зображень в різних програмних середовищах	
27		Побудова і опрацювання графічних зображень в інтернеті.	
28		Растровий графічний редактор та його інструменти.	Чим комп'ютерні малюнки відрізняються від тих, які намальовані на полотні?
29			
30		Підсумкова робота 3	Індивідуальний проєкт
31		Програмне забезпечення для створення й відтворення комп'ютерних презентацій.	Як розказати дорослим про гру Minecraft?
32		Етапи створення презентації та вимоги до її оформлення.	
33		Об'єкти презентації та засоби керування її демонстрацією. Типи слайдів.	
34		Налаштування показу презентацій.	Як створити власний мультфільм?
35		Анімація об'єктів слайду	
36		Планування представлення презентації та виступ перед аудиторією.	Чи може презентація говорити замість мене?

37		Підсумкова робота 4	Як цифрові історії можуть зробити мене відомим/відомою?
4. Об'єкти та моделі (5 год)			
38		Об'єкти та їхні властивості.	Чим комп'ютерний світ відрізняється від реального?
39		Дії над об'єктами.	
40		Постановка проблеми, закономірності.	Як гаджет допомагає розв'язувати проблеми?
41		Створення моделей	Чому комп'ютерна модель бути кориснішою за реальний предмет чи явище?
42		Підсумкова робота 5	Як комп'ютер допомагає пізнавати світ?
5. Алгоритми та програми (10 год)			
43		Виконавці алгоритмів та їхні системи команд. Способи опису алгоритму. Програма.	Як навчитися управляти комп'ютерними пристроями?
44		Середовище опису й виконання алгоритмів.	Чим відрізняються та у чому подібність середовищ опису та виконання алгоритмів?
45		Лінійні алгоритми.	Чи можна навчити робота малювати?
46		Алгоритми з розгалуженнями.	Як створити вікторину в середовищі Скретч?
47		Алгоритми з розгалуженнями.	Чи можна створити власного чат-бота?
48		Алгоритми з повтореннями	Як змодельовати роботу вишивальної машини?
49		Алгоритми з повтореннями	Чи можна створити музичну шкатулку?
50		Поєднання повторень та розгалужень	Як створити свою комп'ютерну гру?
51		Підсумкова робота 5	
52		Узагальнення і систематизація	