

ЗАТВЕРДЖУЮ

Директор школи

_____ /

ПОГОДЖУЮ

Заступник директора з
навчально-виховної роботи

_____ /

Тематичне планування

Інформатика, 5 клас

35 год.

№	Дата	Зміст	Відкриття
1. Інформація та пристрої (6 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		Операційна система та її інтерфейс.	Хто керує роботою комп'ютера?
5		Програми для опрацювання даних різних типів (текстових, числових, графічних, мультимедійних).	Без яких програм я не зможу обійтись?
6		Підсумкова робота 1	Як знання з інформатики допомагають розв'язувати життєві проблеми?
2. Мережеві технології та інтернет (6 год.)			
7		Комп'ютерні мережі. Локальна мережа і глобальна мережа.	Для чого створюють мережі?
8		Пошук інформації в інтернеті. Поняття про штучний інтелект та його застосування.	Як сформулювати запит, щоб отримати саме ту відповідь, яка потрібна?
9		Основи створення запитів до систем штучного інтелекту.	Як ШІ «розуміє», що мені потрібно від нього?
10		Безпечне користування інтернетом. Безпечне та етичне використання штучного інтелекту	Як захистити себе в інтернеті та безпечно користуватися штучним інтелектом?

11		Завантаження даних з інтернету. Авторське право. Використання мережі інтернет для навчання та творчості.	Як використовувати матеріали з інтернету чесно та відповідально?
12		Підсумкова робота 2	Як поділитися з іншими тим, що ти знаєш і вмієш?
3. Цифрова творчість (9 год.)			
13		Програмне забезпечення для опрацювання текстів. Введення, редагування та форматування символів і абзаців.	Як створити листівку, якою хочеться поділитись?
14		Однорівневі списки. Сторінки документа та їх форматування. Підготовка документів до друку. Друк документа	Чи складно створити власну книжку?
15		Поняття про інфографіку. Програмне забезпечення для перегляду графічних зображень. Побудова і опрацювання графічних зображень в різних програмних середовищах та в інтернеті.	Чому ілюстрована сторінка цікавіша за простий текст?
16		Растровий графічний редактор та його інструменти.	Чим комп'ютерні малюнки відрізняються від тих, які намальовані на полотні?
17		Програмне забезпечення для створення й відтворення комп'ютерних презентацій. Етапи створення презентації та вимоги до її оформлення.	Як розказати дорослим про гру Minecraft?
18		Об'єкти презентації та засоби керування її демонстрацією. Типи слайдів.	Як створити власний мультфільм?
19		Налаштування показу презентацій. Анімація об'єктів слайду	
20		Планування представлення презентації та виступ перед аудиторією.	Чи може презентація говорити замість мене?
21		Підсумкова робота 3	Як цифрові історії можуть зробити мене відомим/відомою?
4. Об'єкти та моделі (4 год)			
22		Об'єкти та їхні властивості. Дії над об'єктами.	Чим комп'ютерний світ відрізняється від реального?

23		Постановка проблеми, закономірності.	Як гаджет допомагає розв'язувати проблеми?
24		Створення моделей	Чому комп'ютерна модель бути кориснішою за реальний предмет чи явище?
25		Підсумкова робота 4	Як комп'ютер допомагає пізнавати світ?
5. Алгоритми та програми (10 год)			
26		Виконавці алгоритмів та їхні системи команд. Способи опису алгоритму. Програма.	Як навчитися управляти комп'ютерними пристроями?
27		Середовище опису й виконання алгоритмів.	Чим відрізняються та у чому подібність середовищ опису та виконання алгоритмів?
28		Лінійні алгоритми.	Чи можна навчити робота малювати?
29		Алгоритми з розгалуженнями.	Як створити вікторину в середовищі Скретч?
30		Алгоритми з розгалуженнями.	Чи можна створити власного чат-бота?
31		Алгоритми з повтореннями	Як змоделювати роботу вишивальної машини?
32		Алгоритми з повтореннями	Чи можна створити музичну шкатулку?
33		Поеднання повторень та розгалужень	Як створити свою комп'ютерну гру?
34		Підсумкова робота 5	
35		Узагальнення і систематизація	