

# Календарне планування за підручником «Інформатика. 5 клас»

(автори: О.В.Коршунова, І.О. Завадский)

## 1, 5 години

№ уроку	Тема уроку	Матеріали до уроку	Дата проведення
<b>ІНТЕРНЕТ. ІНФОРМАЦІЙНІ ПРОЦЕСИ ТА СИСТЕМИ.</b>			
1.	Правила поведінки та техніка безпеки у комп'ютерному класі. Роль інформаційних технологій у житті сучасної людини.	§1 Завдання 1,2 Практична вправа (Цифровий додаток. «До уроку 1»)	
2.	Види сучасних комп'ютерних систем і їх застосування.	§2 Завдання 1,2, 3, 4 Практична вправа (Цифровий додаток. «До уроку 2»)	
3.	Інформаційна система та інформаційні процеси	§2 Завдання 5,6, 7 Практична вправа (Цифровий додаток. «До уроку 3»)	
4.	Розв'язування компетентнісних завдань	§2 Рубрика «Перевір себе» Практична вправа (Цифровий додаток. «До уроку 4»)	
5.	Інформація та повідомлення	§3 Завдання 1,2,3,4,5 Практична вправа (Цифровий додаток. «До уроку 5»)	
6.	Локальні та глобальні комп'ютерні мережі.	§3 Завдання 6,7 Практична вправа (Цифровий додаток. «До уроку 6»)	

7.	Розв'язування компетентнісних завдань/ <b>Тематичне оцінювання</b>	§3 Рубрика «Перевір себе»	
8.	Пошук інформації в мережі Інтернет	§4 Завдання 1,2 Практична вправа (Цифровий додаток. «До уроку 8»)	
9.	Пошукові системи	§4 Завдання 3,4,5 Практична вправа (Цифровий додаток. «До уроку 9»)	
10.	Розв'язування компетентнісних завдань	§4 Рубрика «Перевір себе»	
11.	Критичне оцінювання інформації	§5 Завдання 1,2,3 Практична вправа (Цифровий додаток. «До уроку 11»)	
12.	Безпека в мережі Інтернет	§5 Завдання 4,5,6 Практична вправа (Цифровий додаток. «До уроку 12») Рубрика «Перевір себе»	
13.	Програмне забезпечення	§6 Завдання 1,2,3 Рубрика «Перевір себе»	
14.	Файли і папки	§7 Завдання 1,2,3	
15.	Розв'язування компетентнісних завдань	§7 Рубрика «Перевір себе»	
16.	Розробка проєкту	Цифровий додаток «Хакатон»	
17.	Захист проєкту	Цифровий додаток «Хакатон»	

18.	Практична робота <b>/Тематичне оцінювання</b>	§7 Практична робота	
<b>АЛГОРИТМИ І ПРОГРАМИ</b>			
19.	Алгоритми і програми	§8 Завдання 1,2,3 Практичне завдання «studio.code.org» - «Лабіринт (1-5)» <a href="https://studio.code.org/s/20-hour/lessons/2/levels/1">https://studio.code.org/s/20-hour/lessons/2/levels/1</a>	
20.	Алгоритмічні структури. Лінійні алгоритми	§8 Завдання 4,5,6 Практичне завдання «studio.code.org» - «Dance Party (2019)» <a href="https://studio.code.org/s/dance-2019/lessons/1/levels/1">https://studio.code.org/s/dance-2019/lessons/1/levels/1</a>	
21.	Розв'язування компетентнісних завдань	§8 Рубрика «Перевір себе»	
22.	Малювання та програмування руху в Скретчі	§9 Завдання 1,2,3,4	
23.	Малювання та програмування руху в Скретчі	§9 Завдання 5,6,7	
24.	Складання лінійних алгоритмів	§9 Рубрика «Перевір себе»	
25.	Алгоритмічна структура повторення	§10 Завдання 1,2,3,4	
26.	Складання алгоритмів із повторенням	§10 Завдання 5,6	
27.	Складання алгоритмів із повторенням	§10 Рубрика «Перевір себе»	

28.	Визначенні цикли	§11 Завдання 1,2,3,4 Практичне завдання №4	
29.	Складання алгоритмів із визначеними циклами	§11 Завдання 5 Практичне завдання №6 Рубрика «Перевір себе»	
30.	Алгоритмічна структура розгалуження	§12 Завдання 1,2,3,4 Практичне завдання №7	
31.	Складання алгоритмів із розгалуженням	§12 Завдання 5,6 Практичне завдання №8 або Рубрика «Перевір себе»	
32.	Розробка проєкту	Навчальні та ігрові проєкти	
33.	Розробка проєкту	Навчальні та ігрові проєкти	
34.	Захист проєкту/ <b>Тематичне оцінювання</b>	Навчальні та ігрові проєкти	
<b>ІНФОРМАЦІЙНІ МОДЕЛІ. КОМП'ЮТЕРНІ ПРЕЗЕНТАЦІЇ</b>			
35.	Презентації. Загальні питання	§13 Завдання 1,2,3	
36.	Об'єкти електронної презентації	§13 Завдання 4,5,6 Рубрика «Перевір себе»	
37.	Створюємо презентацію	§14 Завдання 1 +практична робота	
38.	Об'єкт. Властивості об'єкта	§15 Завдання 1 або завдання 2	

39.	Розв'язування компетентнісних завдань	§15 Рубрика «Перевір себе»	
40.	Графічні об'єкти	§16 Завдання 1,2,3	
41.	Створення графічних об'єктів засобами вбудованого графічного редактора електронних презентацій	§16 Завдання 4 Рубрика «Перевір себе»	
42.	Моделювання	§17 Завдання 1,2,3 Практично №4	
43.	Створення моделей різних типів	§17 Рубрика «Перевір себе»	
44.	Анімація	§18 Завдання 1,2 Практично №3	
45.	Створення презентацій із ефектами анімації	§18 Практично №4	
46.	Створення презентацій із ефектами анімації	§18 Рубрика «Перевір себе»	
47.	Розробка проєкту «Моделювання явищ або процесів»		
48.	Розробка проєкту		

	«Моделювання явищ або процесів»		
49.	Захист проєкту / <b>Тематичне оцінювання</b>		
50.		Резерв часу	
51.			
52.			