

Календарно-тематичне планування 5 клас Джон Ендрю Біос
70 годин (2 години на тиждень)
I СЕМЕСТР

№	№ на сайті	Дата	Тема	Підручник	Очікувані результати за групами
Тема 1. Вивчаємо основи					
1	1		Безпека життєдіяльності під час роботи за комп'ютером. Комп'ютери та їх різновиди	С. 7-8	ГР1 Розпізнає життєві/навчальні проблеми, для розв'язання яких можна застосувати цифрові технології та пристрої ГР1 Описує призначення та застосування цифрових пристроїв і технологій для здійснення інформаційних процесів з використанням відповідної термінології ГР1 Зберігає результати пошуку або власної роботи на зовнішніх носіях або мережних ресурсах ГР2 У разі потреби пропонує допомогу іншим особам ГР3 Виділяє групи цифрових пристроїв за їх функціями і призначенням ГР3 Називає складові комп'ютера і розповідає про їх призначення, описуючи їх взаємодію, основні характеристики, можливості та обмеження ГР3 Пояснює призначення операційної системи і прикладного програмного забезпечення ГР3 Наводить приклади застосування і побудови локальних мереж та організації доступу до Інтернету ГР3 Розрізняє і формулює прості апаратні і програмні проблеми у власному інформаційному середовищі, пропонує способи їх розв'язання, звертаючись у разі потреби за допомогою до інших осіб ГР4 Наводить приклади переваг і небезпек використання цифрових технологій для навколишнього середовища і добробуту у знайомих ситуаціях
2	2		Складові комп'ютерів та їх призначення	С. 9-14	
3			Периферійне обладнання. Пристрої введення / виведення інформації	С. 11-14	
4	3		Операційна система	С. 15-22	
5	4		Об'єкти операційної системи	С. 23-27	
6			Операції над об'єктами операційної системи	С. 28-31	
7	5		Основні налаштування робочого середовища	С. 32-36	
8	6		Упорядкування робочого середовища	С. 37-42	
9			Створюємо проєкт <i>Робота з власним цифровим середовищем</i>		
10			Захист проєкту <i>Робота з власним цифровим середовищем</i> <i>Діагностична робота</i>		
Тема 2. Користуємось Інтернетом					
11	1		Інтернет-серфінг	С. 44-50	ГР1 Обирає ключові слова і методи пошуку, формулює різні типи запитань та/або запитів для пошуку потрібної інформації та/чи файлів на носіях ГР1 Створює/обирає і подає набори даних для перевірки чи
12			Критичне оцінювання інформації, отриманої з інтернету	С. 48	
13	2		Інтернет-ресурси	С. 51-55	

14	3		Надсилання та отримання електронної пошти	С. 56-65	доведення тверджень ГР1 Розпізнає факти і судження в інформаційних джерелах ГР1 Порівнює інформацію з різних джерел за наданими критеріями ГР1 Наводить аргументи щодо надійності джерел і достовірності інформації в медіатекстах ГР1 Використовує запропоновані ресурси для перевірки сумнівної інформації і надійності джерел ГР2 Описує власну діяльність як члена групи і набутий досвід ГР4 Розрізняє різні типи дозволів на використання чужих інформаційних ресурсів і дотримується їх у власній чи груповій роботі ГР4 Зазначає джерела, використані у своїх роботах
15			Етикет електронного листування	С. 65	
16	4		Впорядкування електронної скриньки	С. 66-71	
17	5		Онлайн-безпека	С. 72-76	
18	6		Авторське право	С. 77-78	
19			Створюємо проєкт <i>Пошук в інтернеті</i>		
20			Захист проєкту <i>Пошук в інтернеті</i> <i>Діагностична робота</i>		
Тема 3. Створюємо документ					
21	1		Текстовий документ. Правила і способи введення тексту	С. 80-82	ГР1 Пояснює вибір та використовує цифрові пристрої і технології для розв'язання конкретних задач ГР1 Представляє дані, створюючи таблиці, схеми, діаграми тощо, з виконанням необхідних проміжних перетворень ГР2 Розпізнає та реалізовує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язання життєвої/навчальної проблеми ГР2 Створює, редагує та форматує об'єкти текстового документа, готуючи його до друку ГР2 Дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів ГР2 Пояснює, розподіляє і відповідально виконує ролі групової взаємодії під час розроблення проєкту ГР3 Демонструє належний рівень навичок роботи з клавіатурою та іншими пристроями введення і виведення даних ГР3 Обирає, налаштовує залежно від особистих потреб і використовує програмне забезпечення з доступного переліку
22	2		Форматування тексту	С. 82-87	
23	3		Виділення та редагування тексту. Робота з текстовими фрагментами	С. 87	
24	4		Додаткові параметри форматування об'єктів	С. 88-28	
25			текстового документу	С. 90-91	
26	5		Зображення та графіка	С. 92-95	
27	6		Робота з графічними об'єктами в текстовому документі	С. 96	
28	7		Таблиці. Створення таблиці	С. 97-100	
29	8		Робота з таблицями в текстовому документі	С. 100-103	
30	9		Перевірка та друк	С. 104-111	
31			Створюємо проєкт <i>Текстові документи</i>		
32			Захист проєкту <i>Текстові документи</i> <i>Діагностична робота</i>		

II СЕМЕСТР

№	№ на сайті	Дата	Тема	Підручник	Очікувані результати за групами
Тема 4. Алгоритми та програми					
33	1		Алгоритми. Основи Scratch	С. 113-114	ГР1 Визначає прості закономірності на підставі аналізу набору даних ГР1 Пояснює прості причинно-наслідкові зв'язки в готовій моделі, використовуючи шаблон “якщо, то”, “що треба зробити, щоб” ГР1 Планує і реалізує експеримент з готовими чи створеними моделями для підтвердження чи спростування гіпотези ГР2 Робить висновок щодо відповідності алгоритму для розв'язання задачі ГР2 Наводить приклади виконавців і команд, які вони виконують ГР2 Створює і виконує програмний проєкт у середовищі програмування (візуальне, блокове або інше) ГР2 Розпізнає типові помилки, які виникають під час запуску програмного проєкту, і пропонує способи їх усунення ГР2 Знаходить, пояснює і пропонує варіанти виправлення простих логічних помилок ГР2 Проводить перевірку роботи програмного проєкту на заданих прикладах і робить висновки щодо коректності його роботи ГР2 Складає лінійні, розгалужені та циклічні алгоритми для розв'язання задач ГР2 Представляє алгоритм одним чи кількома способами ГР2 Поєднує базові структури для розв'язання задачі
34	2		Середовище складання та виконання алгоритмів Scratch	С. 115-118	
35	3		Відкривання, редагування і зберігання проєктів у середовищі Scratch	С. 118	
36	4		Поняття програми. Реалізація алгоритму	С. 119-121	
37	5		Способи подання алгоритмів. Блок-схема	С. 122-125	
38	6		Реалізація алгоритмів за блок-схемою. Виконавець алгоритму	С. 126	
39	7		Використання блоків. Складання та виконання лінійних алгоритмів	С. 127-131	
40			Складання та виконання лінійних алгоритмів	С. 131	
41				С. 131	
42			Створюємо проєкт <i>Початок програмування зі Scratch</i>		
43			Захист проєкту <i>Початок програмування зі Scratch</i> Діагностична робота		
44	8		Цикли в Scratch	С. 132-133	
45	9		Складання та виконання алгоритмів з використанням циклів	С. 133	
46	10		Виконавець алгоритму. Спрайти в Scratch. Образи	С. 134-136	
47			Програмуємо образи	С. 136-140	
48	11		Малювання в Scratch. Інструмент Олівець та його параметри	С. 141-143	
49	12		Малювання фігур в Scratch	С. 144	
50			Малювання в Scratch. Блок Штмп	С. 145	

51	13		Умови. Складання та реалізація алгоритмів з використанням умов	С. 146-147	ГР2 Планує роботу перед виконанням завдання і за потреби вносить корективи в план під час виконання завдання
52	14		Умови. Блоки операторів	С. 148-150	
53	15		Складання та виконання алгоритмів з використанням умов	С. 150	
54				С. 150	
55	16		Рух у Scratch за допомогою циклічних блоків	С. 151-154	
56	17		Події в Scratch	С. 154-155	
57	18		Складання та виконання алгоритмів з використанням циклічних блоків та подій	С. 155	
58				С. 155	
59			Створюємо проєкт Програмуємо в Scratch		
60			Захист проєкту Програмуємо в Scratch Діагностична робота		
Тема 5. Комп'ютерна графіка					
61	1		Растрові і векторні зображення, їх об'єкти і властивості	С. 157-162	ГР2 Наводить приклади різних програмних засобів для опрацювання даних, порівнює їх за наданими критеріями і пояснює вибір потрібних ГР2 Обирає і застосовує засоби для побудови малюнка в одному з графічних редакторів ГР2 Описує вплив власних думок, емоцій і настрою на власну діяльність і результат роботи (власний і групи) ГР3 Розпізнає зміни інтерфейсу програмного середовища, оновлення цифрових пристроїв та адаптується до них
62	2		Графічні примітиви та інструменти для побудови об'єктів зображення	С. 163-165	
63	3		Операції над об'єктами та групами об'єктів	С. 166-168	
64	4		Багатошарові зображення, розміщення об'єктів у шарах	С. 169-170	
65	5		Графічні ефекти	С. 171-173	
66	6		Поєднання тексту та графічних зображень	С. 174-175	
67				С. 174-175	
68			Створюємо проєкт Створюємо презентацію		
69			Захист проєкту Створюємо презентацію Діагностична робота		
70			Урок узагальнення та систематизації знань		