**Календарно-тематичне планування**

**7 клас**

за модельною навчальною програмою «Інформатика. 7-9 клас»

для закладів загальної середньої освіти

(автори Пасічник О.В., Козак Л. З., Ворожбит А. В)

*(наказ Міністерства освіти і науки України від 06.09.2023 No 1090)*

*(1,5 год на тиждень)*

| № | Тема уроку | Примітка |
| --- | --- | --- |
| **Персональний цифровий простір** | | |
| 1 | Цифрове середовище та інформаційні технології для професійної діяльності та вирішення проблемних життєвих ситуацій. Цифрові пристрої для побудови локальної (домашньої, персональної) мережі. Драйвери для підключення пристроїв до мережі. |  |
| 2 | Розширення браузера для захищеної та продуктивної роботи та відпочинку онлайн. Технологія VPN. Безпека та конфіденційність облікового запису. Синхронізація даних між пристроями. |  |
| 3 | Інформаційне наповнення персонального цифрового простору. Інформаційні потреби. Інформаційні джерела. Достовірна та недостовірна інформація. |  |
| 4 | Пошук даних в мережі Інтернет. Цифрові інструменти перевірки факту редагування фото, зображень, аудіо, відео тощо. Інформаційне сміття та способи його зменшення |  |
| **Цифрове середовище для навчання та співпраці** | | |
| 5 | Огляд операційних систем для різних пристроїв. Види програмного забезпечення (десктопні, застосунки, онлайнові версії). Встановлення програмного забезпечення. |  |
| 6 | Браузер. Порівняння браузерів. Налаштування. Розширення браузера. Облікові записи браузера |  |
| 7 | Розширення браузера. Облікові записи браузера |  |
| 8 | Хмарні сервіси. Моделі надання хмарних сервісів (IaaS, PaaS, SaaS). Рівні доступу до мережевих документів. Інтеграція сервісів. Резервна копія файлів. Синхронізація. Обмін файлами |  |
| 9 | Види прикладних програм: текстові та графічні редактори, електронні таблиці тощо. Власний віртуальний образ. |  |
| 10 | Цифрова взаємодія, вплив на інших осіб. Налаштування облікового запису. Авторизація. Верифікація |  |
| 11 | Месенджери та відеоконференції. Правила нетикету. |  |
| 12 | Соціальні мережі. Ігрові платформи. Кібербулінг |  |
| **Візуальний контент** | | |
| 13 | Кодування графічних даних. Типи файлів з графічними даними. Програмні засоби створення візуального контенту. Генерування зображень в мережі. Етичність і відповідальність при використанні генерованого контенту**.** |  |
| 14 | Види інформаційних продуктів. Ліцензії на використання інформаційних продуктів. |  |
| 15 | Поняття про статичну і динамічну графіку. Поняття доповненої реальності, інструменти її створення та використання. |  |
| 16 | Сайт-портфоліо. |  |
| 17 | Сайт-портфоліо. |  |
| **Тексти та публікації** | | |
| 18 | Текстові документи. Різновиди публікацій. Друковані та електронні публікації. Лінійний та нелінійний текст. Формування, форматування, збереження текстових документів та публікацій у різних форматах. |  |
| 19 | Форматування текстових документів за допомогою стилів. Автоматизоване формування змісту документа |  |
| 20 | Форматування текстових документів за допомогою стилів. Автоматизоване формування змісту документа |  |
| 21 | Колонтитули та нумерація сторінок. Злиття текстових документів. Шаблони документів (резюме, портфоліо, буклет, афіша тощо). |  |
| 22 | Публікації для соціальних мереж. Роль тексту для формування цифрового образу. |  |
| 23 | Публікації для соціальних мереж. Роль тексту для формування цифрового образу. |  |
| 24 | Засоби для перекладу текстів. |  |
| **2 семестр** | | |
| **Графічне програмування** | | |
| 25 | Середовище програмування: функції та можливості |  |
| 26 | Основні команди мови програмування. Робота зі змінними |  |
| 27 | Арифметичні оператори |  |
| 28 | Лінійний алгоритм |  |
| 29 | Лінійний алгоритм. Черепашача графіка |  |
| 30 | Алгоритм створення зображень за допомогою графічного модуля Tutrle |  |
| 31 | Реалізація алгоритмів з розгалуженням. Умовний оператор if |  |
| 32 | Реалізація алгоритмів з розгалуженням. Умовний оператор if |  |
| 33 | Умовний оператор if в графічному модулі Turtle |  |
| 34 | Реалізація алгоритмів з повторенням. Оператор циклу while |  |
| 35 | Реалізація алгоритмів з повторенням. Оператор циклу while |  |
| 36 | Реалізація алгоритмів з повторенням. Оператор циклу for |  |
| 37 | Реалізація алгоритмів з повторенням. Оператор циклу for |  |
| 38 | Алгоритм з повторенням в графічному модулі Turtle |  |
| 39 | Вкладені умови. Множинне розгалуження |  |
| 40 | Тестування та налагодження програм. Синтаксичні та логічні помилки. Покрокове виконання програми |  |
| 41 | Динамічна графіка (анімації) |  |
| 42 | Динамічна графіка (анімації) |  |
| 43 | Проект 1 |  |
| 44 | Проект 1 |  |
| 45 | Проект 2 |  |
| 46 | Проект 2 |  |
| **Медіа-дизайн** | | |
| 47 | Поняття мультимедіа та його складові. Сфери застосування. Апаратна та програмна складова мультимедіа Кодування аудіо та відео даних, формати аудіо-відео файлів. Медіаконтейнери. Кодеки. |  |
| 48 | Поняття про відеохостинг. Основні можливості: пошук відео, збереження. Авторське право, види ліцензій на мультимедійний контент. |  |
| 49 | Рівні доступу до опублікованого відео. ППЗ мультимедіа: програвачі, редактори, програми аудіо та відео захоплення |  |
| 50 | Власний цифровий відеобраз (культура комунікації, культура відеоконтенту, інфосимуляція, дипфейк) |  |
| 51 | Публікація відео в інтернеті, види відеоподкастів. |  |
| 52 | Моушн дизайн. Зворотний зв'язок та цільова аудиторія. |  |