**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)*

*(2 год на тиждень)*

| № | Тема уроку | Примітка |
| --- | --- | --- |
| **Персональний цифровий простір**  |
| 1-2 | 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.  |  |
| 3-4 | Розширення браузера для захищеної та продуктивної роботи та відпочинку онлайн. Технологія VPN. Безпека та конфіденційність облікового запису. Синхронізація даних між пристроями.  |  |
| 4-6 | Інформаційне наповнення персонального цифрового простору. Інформаційні потреби. Інформаційні джерела. Достовірна та недостовірна інформація. 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**  |
| 7-8 | Огляд операційних систем для різних пристроїв. Види програмного забезпечення (десктопні, застосунки, онлайнові версії). Встановлення програмного забезпечення. |  |
| 9-10 | Браузер. Порівняння браузерів. Налаштування. Розширення браузера. Облікові записи браузера |  |
| 11-12 | Хмарні сервіси. Моделі надання хмарних сервісів (IaaS, PaaS, SaaS). Рівні доступу до мережевих документів. Інтеграція сервісів. Резервна копія файлів. Синхронізація. Обмін файлами |  |
| 13-14 | Види прикладних програм: текстові та графічні редактори, електронні таблиці тощо. Власний віртуальний образ. Цифрова взаємодія, вплив на інших осіб. Налаштування облікового запису. Авторизація. Верифікація |  |
| 15-16 | Месенджери та відеоконференції. Правила нетикету. Соціальні мережі. Ігрові платформи. Кібербулінг |  |
| **Візуальний контент**  |
| 17-18 | Кодування графічних даних. Типи файлів з графічними даними. Програмні засоби створення візуального контенту. Генерування зображень в мережі. Етичність і відповідальність при використанні генерованого контенту**.**  |  |
| 19-20 | Види інформаційних продуктів. Ліцензії на використання інформаційних продуктів. Поняття про статичну і динамічну графіку. Поняття доповненої реальності, інструменти її створення та використання.  |  |
| 21-22 | Сайт-портфоліо.  |  |
| **Тексти та публікації**  |
| 23-24 | Текстові документи. Різновиди публікацій. Друковані та електронні публікації. Лінійний та нелінійний текст. Формування, форматування, збереження текстових документів та публікацій у різних форматах.  |  |
| 25-26 | Форматування текстових документів за допомогою стилів. Автоматизоване формування змісту документа |  |
| 27-28 | Колонтитули та нумерація сторінок. Злиття текстових документів. Шаблони документів (резюме, портфоліо, буклет, афіша тощо). |  |
| 29-30 | Публікації для соціальних мереж. Роль тексту для формування цифрового образу. |  |
| 31-32 | Засоби для перекладу текстів.  |  |
| **2 семестр** |
| **Графічне програмування**  |
| 33-34 | Середовище програмування: функції та можливості |  |
| 35-36 | Основні команди мови програмування. Робота зі змінними |  |
| 37-38 | Лінійний алгоритм. Черепашача графіка |  |
| 39-40 | Алгоритм створення зображень за допомогою графічного модуля Tutrle |  |
| 41-42 | Реалізація алгоритмів з розгалуженням. Умовний оператор if |  |
| 43-44 | Реалізація алгоритмів з повторенням. Оператор циклу while |  |
| 45-46 | Реалізація алгоритмів з повторенням. Оператор циклу for |  |
| 47-48 | Вкладені умови. Множинне розгалуження |  |
| 49-50 | Тестування та налагодження програм. Синтаксичні та логічні помилки. Покрокове виконання програми |  |
| 51-52 | Динамічна графіка (анімації) |  |
| 53-54 | Динамічна графіка (анімації) |  |
| 55-56 | Проект 1 |  |
| 57-58 | Проект 1 |  |
| 59-60 | Проект 2 |  |
| 61-62 | Проект 2 |  |
| **Медіа-дизайн**  |
| 63-64 | Поняття мультимедіа та його складові. Сфери застосування. Апаратна та програмна складова мультимедіа Кодування аудіо та відео даних, формати аудіо-відео файлів. Медіаконтейнери. Кодеки. |  |
| 65-66 | Поняття про відеохостинг. Основні можливості: пошук відео, збереження. Авторське право, види ліцензій на мультимедійний контент. Рівні доступу до опублікованого відео. ППЗ мультимедіа: програвачі, редактори, програми аудіо та відео захоплення |  |
| 67-68 | Власний цифровий відеобраз (культура комунікації, культура відеоконтенту, інфосимуляція, дипфейк) |  |
| 69-70 | Публікація відео в інтернеті, види відеоподкастів. Моушн дизайн. Зворотний зв'язок та цільова аудиторія. |  |