

Затверджую

_____ р.

КАЛЕНДАРНЕ ПЛАНУВАННЯ

У 4 КЛАСІ

на 20__ — 20__ навчальний рік

• **Інформатика**

1. Інформатика (за підручником «Інформатика, 8 кл.», авт. Казанцева О.П., Стеценко І.В.)



ТЕРНОПІЛЬ
НАВЧАЛЬНА КНИГА — БОГДАН

ІНФОРМАТИКА

(за підручником «Інформатика, 8 кл.»,
авт. Казанцева О.П., Стеценко І.В.)

№	Зміст навчального матеріалу		Дата
	<i>I семестр</i>	32	
	ТЕМА 1. КОДУВАННЯ ДАНИХ ТА АПАРАТНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ	12	
1.	Роль і місце кодування в інформаційних процесах	1	
2.	Системи числення	1	
3.	Кодування чисел	1	
4.	Вимірювання інформації	1	
5.	Кодування графічних даних	1	
6.	Апаратне забезпечення	1	
7.	Пристрої введення	1	
8.	Пристрої виведення та мультимедійні пристрої	1	
9.	Технічні характеристики основних складових персонального комп'ютера	1	
10.	Історія обчислювальних та комп'ютерних пристроїв	1	
11.	Види сучасних комп'ютерів та їх застосування	1	
12.	Контрольна робота № 1	1	
	ТЕМА 2. ОПРАЦЮВАННЯ ТЕКСТОВИХ ДАНИХ. ПОШУК ТА ЗАМІНА ФРАГМЕНТІВ ТЕКСТУ.	18	
13.	Пошук та заміна фрагментів тексту.	1	
14.	Використання стилів	1	
15.	Розділи. Колонтитули.	1	
16.	Структура документа.	1	

17.	Гіперпосилання в текстових документах.	1	
18.	Спільна робота з документом.	1	
19.	Створення складного документу	1	
20.	<i>Практична робота 1. Створення складного документу.</i>	1	
ТЕМА 3. СТВОРЕННЯ ТА ПУБЛІКАЦІЯ ВЕБРЕСУРСІВ		10	
21.	Автоматизовані засоби для створення та публікації веб-ресурсів	1	
22.	Мова гіпертекстової розмітки	1	
23.	Форматування символів	1	
24.	Списки	1	
25.	Додавання зображень на вебсторінці	1	
26.	Додавання гіперпосилань вебсторінці	1	
27.	Розмітка таблиць засобами мови HTML	1	
28.	Правила ергономічного розміщення відомостей на вебсторінці	1	
29.	<i>Практична робота 2. Створення власного сайту</i>	1	
30.	Контрольна робота №2.	1	
ТЕМА 4. ОПРАЦЮВАННЯ ОБ'ЄКТІВ МУЛЬТИМЕДІА		10	
31.	Мультимедіа як ознака сучасного інформаційного світу.	1	
32.	Кодування аудіо- та відеоданих.	1	
33.	Формати аудіо- та відеофайлів.	1	
34.	Програмне забезпечення для опрацювання об'єктів мультимедіа. Засоби перетворення аудіо- й відеоформатів.	1	
35.	Захоплення аудіо й відео, створення аудіо-, відеофрагментів.	1	

36.	Побудова аудіо- й відеоряду. Додавання до кліпу ефектів.	1	
37.	Налаштування часових параметрів аудіо- та відеоряду.	1	
38.	Створення відеокліпу	1	
39.	<i>Практична робота 9. Створення відеокліпу</i>	1	
40.	Розміщення відео- та аудіофайлів в інтернеті	1	
41.	Контрольна робота №3	1	
ТЕМА 5. АЛГОРИТМИ ТА ПРОГРАМИ		18	
42.	Поняття мови програмування	1	
43.	Знайомство з середовищем програмування	1	
44.	Типи даних у програмуванні. Присвоєння значень величинам	1	
45.	Використання арифметичних операцій	1	
46.	Розв'язування задач з арифметичними операціями	1	
47.	Стандартні математичні функції	1	
48.	<i>Практична робота №3. Реалізація лінійних алгоритмів в середовищі програмування</i>	1	
49.	Логічні вирази та змінні й операції над ними	1	
50.	Умовні оператори	1	
51.	Вкладені умови. Множинне розгалуження	1	
52.	Налагодження та тестування програми	1	
53.	задачі на знаходження найбільшого та найменшого серед кількох значень	1	
54.	Оператор циклу з лічильником	1	
55.	Використання циклу з параметром	1	
56.	Цикли з умовою	1	

57.	Вкладені цикли	1	
58.	Основні поняття об'єктно-орієнтованого програмування	1	
59.	Властивості та методи елементів керування	1	
60.	Обробники подій, пов'язані з елементами керування	1	
61	Уведення даних	1	
62.	Використання вікон повідомлень	1	
63.	Використання перемикачів та прапорців	1	
64	Використання списків	1	
65.	Додавання зображень	1	
66.	Контрольна робота №4	1	
67.	Створення проєкту	1	
68.	Захист проєкту	1	