

# Информатика. Начальный курс



- Онлайн-курс разработан для первых трёх лет изучения информатики, может использоваться в начальной и средней школе.
- Элементы курса можно применять в дошкольном образовании при подготовке к школе.

- Соответствует требованиям ФГОС и действующим образовательным программам.
- Материалы курса помогут обучающимся овладеть предметными знаниями и умениями, цифровой грамотностью и алгоритмической культурой, развить логическое и вычислительное мышление, творческие способности.

Имена и свойства объектов

|  |  |
|--|--|
| Объекты                                      | Кто это такой? Что это такое?                    |
| ?  | ? ? ?  |
| ?  | Кот на дома № 5 по Парковой улице Барсук         |
| ?  | Кассет?  |
| ?  | Рыбий, 4 палы, 1 хвост, шкворельный, лосит мышей |
| Чтобы описать объект нужно перечислить его ? |  |
| Свойства объектов                            |  |
| ? ? ? ? ? ?                                  |  |
| Цвет, материал корпуса                       | Длина, ширина                                    |
| Легковой автомобиль                          | Марка  |
| Быстро едет                                  | Рисует на казоте                                 |



Помоги ученику Древнего Рима решить пример.

|     |    |
|-----|----|
| I   | IV |
| II  | V  |
| III | X  |

$VIII + IV =$

Сброс Проверить

«Информатика. Начальный курс» включает 5 обучающих модулей, 14 разделов, 63 темы.

Каждый модуль раскрывает тематическую линию предмета, что обеспечивает...

преимущество изучения информатики для различных уровней образования

• лёгкость модификации курса при изменении содержания образовательной программы

• свободу и вариативность организации обучения

## В каждой теме:

- учебное анимационное видео
- 5 тренировочных заданий базового уровня сложности, каждое в трёх вариантах
- 2 тренировочных задания повышенного уровня сложности, каждое в трёх вариантах
- интерактивный плакат с основными понятиями
- творческое задание с открытым ответом

## В каждом разделе:

- контрольный квест с сюжетными локациями и интерактивными заданиями
- интерактивные игровые модули (клавиатурный тренажёр, логические задачи, алгоритмы и др.)
- творческая среда визуального программирования



# Модульная структура курса

1010

## «Информация»

18 тем по разделам:

- Виды информации
- Кодирование информации
- Информация и данные
- Действия с информацией

## «Компьютер, управление компьютером»

16 тем по разделам:

- Компьютер и его части
- Компьютер, системы и сети
- Управление

## «Моделирование и алгоритмизация»

11 тем по разделам:

- Объекты
- Модель объекта

## «Прикладные программы»

8 тем по разделам:

- Прикладные программы
- Документ. Способы создания документа
- Создание текстового документа
- Создание графического документа

## «Математические основы информатики»

7 тем по разделу Суждение, умозаключение, понятие.

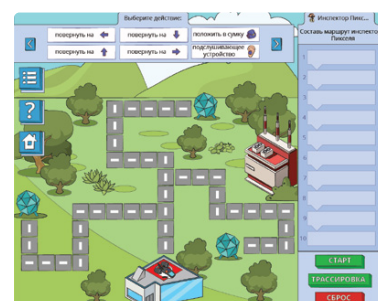
A&B

## Творческая среда визуального программирования

- Работа с алгоритмическими конструкциями
- Освоение первоначальных навыков программирования в игровой среде
- Реализация знаний по теоретическому курсу информатики на практике
- Выполнение индивидуальных проектов, решение метапредметных и творческих задач

15 лабораторий, в каждой – 15 задач трёх уровней сложности, а также библиотека шаблонов и инструментов, позволяющих реализовывать творческие идеи.

Действия ученика анализируются программной средой, каждый получает индивидуальный набор заданий, который формируется на основании данных о времени, затраченном на выполнение работы, о подсказках, ошибках и др.



**Графическая информация и графические данные**

Рисунки, схемы, карты, фотографии, называются ?

Человек может преобразовывать ? данные в текстовые и наоборот.

Различные изображения, которые несут графическую информацию, называются ? данными.

Графическая информация может храниться в ? компьютера.

Человек может обрабатывать графические данные с помощью ?

Имена и свойства объектов



Методические рекомендации, примерное тематическое планирование

Курс интегрирован с автоматизированной информационной системой «Сетевой город. Образование».

По всем дополнительным вопросам обращаться по телефону +7 (963) 995-52-71, e-mail: info@ndplay.ru

ND PLAY