



Тематическое планирование курса

«Основы информатики, алгоритмики и логики.

4 класс»

2017-2018 учебный год

34 академических часа

Основная цель курса – развитие логического «компьютерного» мышления; творческое конструирование и азы программирования в среде Scratch; развитие творчества и работа с графической информацией в программе Paint.NET; углублённое изучение стандартных программ Windows.

Тема 1. Алгоритмизация. Элементы программирования – 11 часов.

- Алгоритм. Свойства алгоритма. Типы алгоритмов.
- Исполнитель Scratch и его среда. Язык программирования Scratch.

Тема 2. Работа с графической информацией – 9 часов.

- Paint.NET: построение объектов, преобразование рисунка.
- Интернет. Поиск и сохранение рисунков.
- Создание анимации. Слайд шоу.

Тема 3. Работа с текстовой информацией – 11 часов.

- WordPad. Редактирование текста. Форматирование текста.
- Интернет. Поиск и сохранение текста.
- Калькулятор. Режимы работы калькулятора.
- Детские электронные энциклопедии.
- Совместная работа приложений Windows (WordPad, Paint.NET, Калькулятор).

Тема 4. Мультимедиа презентация – 3 часа.

- Типы слайдов
- Форматирование текста
- Редактирование изображений
- Добавление и настройка звука