



ДОКУМЕНТЫ КРУЖКА

*ПО ИНФОРМАТИКЕ И
ИНФОРМАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ
ДЛЯ 5-6-7 КЛАССА*

*ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ № _____
ПРИ ОТДЕЛЕ ДОШКОЛЬНОГО И ШКОЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ _____*

*УПРАВЛЕНИИ ОТДЕЛЕ ДОШКОЛЬНОГО И
ШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ*

20__-20__ УЧЕБНЫЙ ГОД

Информация о членах кружка

<i>n/n</i>	Имя фамилия	Год рождения	Класс	Адрес	Родители	Номер телефони	Прим.
<i>1.</i>							
<i>2.</i>							
<i>3.</i>							
<i>4.</i>							
<i>5.</i>							
<i>6.</i>							
<i>7.</i>							
<i>8.</i>							
<i>9.</i>							
<i>10.</i>							
<i>11.</i>							
<i>12.</i>							
<i>13.</i>							
<i>14.</i>							
<i>15.</i>							

<i>16.</i>							
<i>17.</i>							
<i>18.</i>							
<i>19.</i>							
<i>20.</i>							
<i>21.</i>							
<i>22.</i>							
<i>23.</i>							
<i>24.</i>							
<i>25.</i>							
<i>26.</i>							
<i>27.</i>							
<i>28.</i>							
<i>29.</i>							
<i>30.</i>							

«Утверждаю»
Директор школы:

« ___ » _____ 20__ г

«Согласован»
Зам директора школы:

« ___ » _____ 20__ г

ПЛАН

кружка « _____ » на 20__-20__ учебный год

п/п	Темы	часы	число	прим
1.	Правила техники безопасности	1		
2.	О предмете «Информатика»	1		
3.	Информационные и цифровые технологии	1		
4.	Практическое занятие	1		
5.	Компьютер и его структура	1		
6.	Навыки работы с клавиатурой и мышью	1		
7.	Клавиатурный тренажер и набор текста «вслепую»	1		
8.	Понятия о файлах и папках	1		
9.	Практическое занятие	1		
10.	Инструменты для форматирования документа	1		
11.	Создание и редактирование документа в текстовом процессоре	1		
12.	Работа с таблицами в документе	1		
13.	Объект WordArt и создание титульной страницы	1		
14.	Интерфейс программы	1		
15.	Создание простого изображения в графическом редакторе	1		
16.	Способы выделения в графическом редакторе	1		
17.	Работа со слоями	1		
18.	Понятия алгоритма и программы	1		
19.	Scratch (Скретч) – запуск программы и интерфейс	1		
20.	Работа со спрайтами	1		
21.	Создание простой анимационной программы	1		
22.	Работа со звуком и текстом	1		
23.	Составление линейных программ в среде scratch	1		
24.	Составление линейных программ в среде Scratch	1		
25.	Работа с блоками повторений в среде Scratch	1		
26.	Создание спрайтов в среде scratch и программирование повторяющихся процессов	1		
27.	Создание сложной анимации. Создание	1		
28.	Анимация – основа любой игры	1		
29.	Представление проектной работы	1		
30.	Колонтитул, ссылки и разметка страниц	1		
31.	Создание форм и блок-схем в документах	1		
32.	Установка гиперссылок на документ	1		
33.	Проектная работа	1		
34.	Веб-браузеры	1		
35.	Поисковые системы и поиск информации в интернете	1		

36.	Создание электронного почтового ящика	1		
37.	Обмен сообщениями по электронной почте	1		
38.	Опасности в интернете и их предупреждение	1		
39.	Программы для управления аудио и видео файлами	1		
40.	Интерфейс программ для создания презентаций на компьютере и их возможности	1		
41.	Основные возможности программы MS PowerPoint	1		
42.	Работа с шаблонами, скачанными из интернета	1		
43.	Возможности размещения фигур, рисунков, таблиц и схем на слайдах	1		
44.	Создание гипертекста и гиперссылок в презентациях	1		
45.	Настройка анимации и эффектов перехода в презентации	1		
46.	Настройка и использование стилей текста	1		
47.	Обрезка и изменение размера изображения	1		
48.	Вставка таблицы	1		
49.	Добавление в документ поля верхнего и нижнего колонтитула	1		
50.	Разделение текста на колонки	1		
51.	Использование команды предварительного просмотра	1		
52.	Разработка спецификации проекта	1		
53.	Добавление времени и звука к слайдам	1		
54.	Добавление эффектов анимации	1		
55.	Определение аудитории и цели презентации	1		
56.	Создание презентаций с помощью Образца слайдов	1		
57.	Разработка оформления	1		
58.	Добавление формул	1		
59.	Моделирование	1		
60.	Создание формы сбора данных	1		
61.	Оценка электронных таблиц	1		
62.	Представление результатов таблицы в виде диаграммы	1		
63.	Выбор поля для базы данных	1		
64.	Виды данных	1		
65.	Создание раскрывающегося списка	1		
66.	Создание формы для ввода данных (объект Форма)	1		
67.	Безопасность данных	1		
68.	Отправка данных в программу обработки текстов	1		

Дата: “__” _____ 20____ год. Классы: _____. Руководитель кружка: _____

Тема: Правила техники безопасности

Цели:

- а) дать учащимся новые знания по предмету, повысить их интерес к информатике и информационным технологиям
- б) воспитательные: воспитывать у воспитанников чувство любви к Родине;
- в) разработчик: развивать научно-техническое мировоззрение

Техническое оборудование: компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

Для изучения предмета «Информатика и информационные технологии» необходимы специальные классы, где установлены компьютеры. Всем известно, что компьютеры, как и все электрические приборы, должны подключаться к электрическому току.

Использование этих устройств требует осторожного отношения во время работы с ними. Ведь электрический ток очень опасен для жизни человека.

Незнание правил поведения учащихся в компьютерном классе может привести ко многим опасным ситуациям, в частности:

- нанести вред своему здоровью и другим присутствующим;
- нанести вред дорогостоящей технике и оборудованию;
- удалению в компьютерном классе важной информации и т.д.



ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ ДОЛЖНЫ ЗНАТЬ ВСЕ!

- Заходите в компьютерный класс только с разрешения преподавателя.
- Не разрешается заходить в компьютерный класс в верхней одежде, которая мешает вашим движениям и действиям.
- Садитесь за компьютер только с разрешения преподавателя. Выполняйте задачи, только разрешенные преподавателем.
- Не изменяйте настройки самостоятельно.
- Не прикасайтесь к розеткам и проводам при включенном компьютере.
- Не используйте другие электроприборы возле компьютера.

Домашнее задание:

1. Чего не следует делать, работая на компьютере?
2. Какие правила должен соблюдать каждый ученик при входе в компьютерный класс?

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

Дата: “ ___ ” _____ 20 ____ год. Классы: _____. Руководитель кружка: _____

Тема: О предмете «Информатика»

Цели:

- а) дать учащимся новые знания по предмету, повысить их интерес к информатике и информационным технологиям
- б) воспитательные: воспитывать у воспитанников чувство любви к Родине;
- в) разработчик: развивать научно-техническое мировоззрение

Техническое оборудование: компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.
Информатика как наука была основана в 60-х годах XX века во Франции. Термин «Информатика» («Informatique») произошел от слияния двух французских слов – «information» (информация) и «automatique» (автоматика). В это время в странах Западной Европы и Америки широко распространились электронные вычислительные машины (ЭВМ), которые обрабатывали информацию с высокой скоростью и стали неотъемлемой частью в жизнедеятельности человека. В странах Европы эта наука стала называться «Informatics», а в Америке – «Computer science», то есть стала известной под названием «компьютерная наука».



С появлением компьютеров в 70 - 80-х годах XX века компьютерная наука заинтересовала не только ученых, но и многочисленное количество производителей, и людей, работающих в разных отраслях. Если компьютеры изначально использовались как инструменты для вычисления сложных и трудоемких задач, то на сегодняшний день их задачи настолько разнообразны, что легче назвать отрасли, в которых они вообще не используются. Цивилизация подошла к такому моменту, когда появились проблемы с хранением огромного объема информации, её обработкой, передачей и ускоренным обменом. И конечно, компьютерная наука не только изучает, но и решает эти задачи с помощью современных компьютерных и коммуникационных технологий. Появление информатики в Узбекистане в 1970-е годы связано с именем математика, академика Академии наук Узбекистана, генерального директора научно-производственного объединения «Кибернетика» Академии наук Узбекистана Кабулова Восил Кабуловича, внесшего значительный вклад в развитие кибернетики.

Домашнее задание:

1. Что вы знаете об истории происхождения предмета информатики?
2. Чему нас учит предмет информатики?

Зам директора школы _____ дата _____ 20 ____ год

Дата: “__” _____ 20____ год. Классы: _____. Руководитель кружка: _____

Тема: Информационные и цифровые технологии

Цели:

а) дать учащимся новые знания по предмету, повысить их интерес к информатике и информационным технологиям

б) воспитательные: воспитывать у воспитанников чувство любви к Родине;

в) разработчик: развивать научно-техническое мировоззрение

Техническое оборудование: компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

Поскольку основным объектом предмета информатики является информация, то необходимо более тщательно его изучать и найти ответ к таким вопросам, как «Что такое информация?», «Как человек воспринимает информацию?», «Какие типы информации существуют?», «Какие действия можно выполнять с информацией?»

По мнению ученых, люди в течение 40 000 лет постоянно получали различную информацию из окружающей среды с помощью органов чувств. И с момента появления общества люди обменивались информацией и старались ее сохранить. Самые древние методы хранения информации можно найти на наскальных рисунках, в изображениях, символах и рукописях, найденных археологами.



Поэтому органы чувств (рецепторы) играют важную роль в восприятии информации человеком. Это

- зрение – восприятие окружающей среды через цвет и образы;
- слух – восприятие звука, музыки, голоса в качестве звуковой информации;
- обоняние – возможность распознавать разные запахи с помощью носовых рецепторов;
- вкус – возможность различать вкусы – горький, сладкий, соленый и кислый, используя рецепторы языка;
- осязание – возможность отличать тепло от холода, мягкое от твердого, с помощью кожных рецепторов.

Информация, полученная всеми рецепторами, хранится в памяти человека.

Домашнее задание:

1. Что такое информация?
2. Расскажите об органах чувств (рецепторах) человека для восприятия информации.
3. С помощью каких органов чувств человек воспринимает наибольшее количество информации?

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

веб-сайтимиз: Zokirjon.com

***Zokirjon.com* веб-сайти орқали ўзингиз учун керакли маълумотларни юклаб олинг.**

Зокиржон Админ билан

***90-834-22-66* номердаги телеграм орқали боғланишингиз *пқа234* излаб телеграмдан ёзишингиз сўралади.**

Телеграмда мурожаатингизга ўз вақтида жавоб берилади

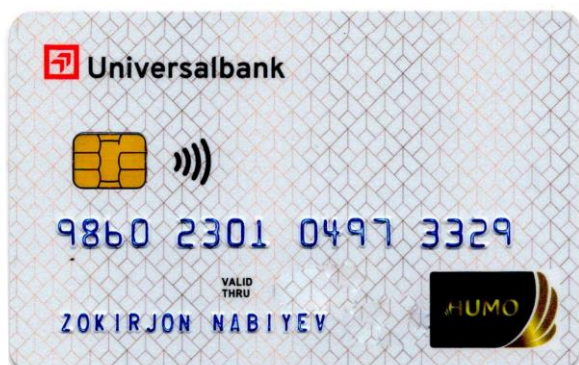
75 листдан иборат **информатика 5-6-7** класс **68** часов кружокни тўлиқ ҳолда олиш учун телеграмдан ёзинг.

Телеграм каналимиз:

@maktablar_uchun_hujjatlar

Тўлов учун: ХУМО 9860230104973329

Пластик эгаси Набиев Зокиржон



ДИҚҚАТ!!!

Бу ҳужжатни ҳеч кимга тарқатмаслик шарти билан олишингиз мумкин.

Сизга бу **ОМОНАТ** қилиб берилади.

Тўлиқ ҳолда олганингиздан сўнг:

Фақат ўзингиз учун фойдаланинг.

Ҳеч кимга берманг ҳаттоки энг яқин инсонингизга ҳам.

Интернет веб-сайтларга жойламанг.

Телеграм орқали канал ва группаларга тарқатманг.

ОМОНАТГА ҲИЁНАТ ҚИЛМАНГ.

Bizni hizmatdan foydalanib qulay imkoniyatga ega bo'ling!

Bizda rus va o'zbek maktablar uchun quydagi hujjatlar mavjud.

- 1. 1-11-sinflar uchun sinf soati ish reja va konspektlari UZ-RU**
- 2. 1-11-sinflar uchun barcha fanlardan to'garak hujjatlari UZ-RU**
- 3. Sinf rahbar hujjatlari UZ-RU**
- 4. Metodbirlashma hujjatlari UZ-RU**
- 5. Ustama hujjatlari UZ-RU**
- 6. 1-11-sinflar uchun barcha fanlardan konspektlar UZ-RU**
- 7. 1-11-sinflar uchun ish rejalar (Taqvim mavzu rejalar) UZ-RU**
- 8. Maktab ish hujjatlari UZ-RU**
- 9. Direktor ish hujjatlari UZ-RU**
- 10. MMIBDO' ish hujjatlari UZ-RU**
- 11. O'IBDO' ish hujjatlari UZ-RU**
- 12. Psixolog hujjatlari UZ-RU**
- 13. Xotin-qizlar qo'mitasi ish hujjatlari UZ-RU**
- 14. Kutubxona mudirasi ish hujjatlari UZ-RU**
- 15. Besh tashabbus hujjatlari UZ-RU**
- 16. Ochiq dars ishlanmalar, taqdimotlar, slaydlar UZ-RU**
- 17. Bayonnomalar UZ-RU**
- 18. O'qituvchilarning ilg'or tajribasini omalashtirish hujjatlari**
- 19. Tezislar, referatlar, mustaqil ishlar.**