



# ДОКУМЕНТЫ КРУЖКА

РАБОТЫ С ОТСТАЮЩИМИ УЧЕНИКАМИ ПО  
ИНФОРМАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ

ДЛЯ 6-10 КЛАССА

ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ № \_\_\_\_\_

ПРИ ОТДЕЛЕ НАРОДНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

УПРАВЛЕНИЯ НАРОДНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

20\_\_-20\_\_ УЧЕБНЫЙ ГОД

### Информация о членах кружка

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

<b>15.</b>							
<b>16.</b>							
<b>17.</b>							
<b>18.</b>							
<b>19.</b>							
<b>20.</b>							
<b>21.</b>							
<b>22.</b>							
<b>23.</b>							
<b>24.</b>							
<b>25.</b>							
<b>26.</b>							
<b>27.</b>							
<b>28.</b>							
<b>29.</b>							
<b>30.</b>							





«Утверждаю»  
Директор школы:

«Согласован»  
Зам директора школы:

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г

### ПЛАН

кружка « \_\_\_\_\_ » на 20\_\_-20\_\_ учебный год

п/п	Темы	часы	число	прим
1.	Составление линейных программ в среде scratch	1		
2.	Работа с блоками условий в среде Scratch	1		
3.	Работа с документами в текстовом процессоре	1		
4.	Размещение математических формул и меток	1		
5.	Опасности в интернете и их предупреждение	1		
6.	Основные возможности программы MS PowerPoint	1		
7.	Настройка анимации и эффектов перехода в презентации	1		
8.	Использование параметров обтекания текстом	1		
9.	Добавление времени и звука к слайдам	1		
10.	Определение аудитории и цели презентации	1		
11.	Создание формы сбора данных	1		
12.	Представление результатов таблицы в виде диаграммы	1		
13.	Создание формы для ввода данных (объект Форма)	1		
14.	Безопасность данных	1		
15.	Продвижение SMM в сети Интернет	1		
16.	Создание страницы в сети Facebook	1		
17.	Установка пакета локального веб-сервера OpenServer	1		
18.	Создание меню сайта	1		
19.	Ознакомление с учебным курсом на платформе Google Classroom	1		
20.	Виды и задачи платформ MOOC	1		
21.	Логические операции и выражения	1		
22.	Логические схемы	1		
23.	Повторяющиеся алгоритмы	1		
24.	Языки программирования	1		
25.	Операторы и выражения в Python	1		
26.	Практическое занятие	1		
27.	Подпрограммы: функции и процедуры	1		
28.	Работа с графическим интерфейсом пользователя в Python	1		
29.	Внешние устройства	1		
30.	Система, программное обеспечение и пользовательский интерфейс	1		
31.	Электронная безопасность	1		
32.	Вредоносные боты	1		
33.	Мобильные сети	1		
34.	Экспертная система	1		

Дата: “\_\_” \_\_\_\_\_ 20\_\_ год. Классы: \_\_\_\_\_. Руководитель кружка: \_\_\_\_\_

## Тема: Составление линейных программ в среде scratch

### 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.

Линейный алгоритм – это последовательно исполняемый процесс, не предусматривающий каких-либо условий. К примерам таких алгоритмов можно отнести действия сложения, умножения, а также изменения значений переменных.

Величины, которые в процессе выполнения программы меняют свое значение, называются переменными (от англ. variable).

Величины, которые в процессе выполнения программы не меняют свое значение, называются постоянными или константами.

В линейных алгоритмах все команды выполняются последовательно друг за другом. Следовательно, программа, имеющая линейную структуру, называется линейной программой. В линейных программах все операторы находятся в той последовательности, в которой они выполняются, при этом никакие условия не проверяются.

Переменные являются очень важными составляющими программирования. Программа должна иметь возможность хранить данные, используемые в ней. Программа обращается к данным, сохраненным в памяти компьютера и использует их. Именно для этих целей мы и используем такие понятия как постоянные и переменные.

Проще говоря, переменная – это набор данных. Переменные хранят в себе данные, которые могут быть использованы в программе. Переменные необходимы не только для хранения данных, но и для выполнения различных действий (операций) над ними. Чтобы использовать переменную, программист должен ее создать, то есть объявить. Для этого переменной нужно присвоить имя. Имя переменной может состоять из буквы, слова, сочетаний букв и цифр, например: ширина, высота, а, b, S, P, x1, x2. Будет лучше, если имя переменной будет описывать ее суть.

**Домашнее задание:** Автомобиль ехал 3 часа со скоростью 80 км/час, оставшиеся 2 часа – 90 км/час. Составьте программу, для вычисления средней скорости автомобиля (для вычисления средней скорости необходимо разделить общее расстояние на общее время).



Зам директора школы \_\_\_\_\_ дата \_\_\_\_\_ 20\_\_ год

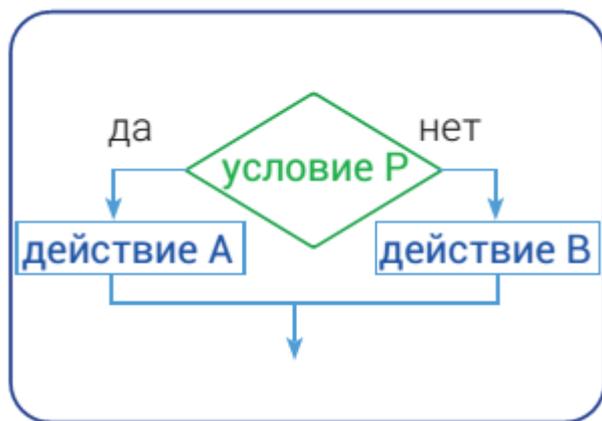
## Тема: Работа с блоками условий в среде Scratch

### 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.

В алгоритмах ветвления обычно содержится блок проверки какого-либо условия. В результате проверки логического условия будет выполнена та или иная последовательность действий, называемая ветвью. Алгоритмы со структурой ветвления содержат последовательность действий, выполняемых в соответствии с определенными условиями. Существуют три основных вида алгоритмов, на прошлом уроке мы познакомились с построением линейного алгоритма. Ну а теперь познакомимся с алгоритмом ветвления и научимся составлять для него программу. В жизни встречаются такие ситуации, результат которых может зависеть от определенных условий. Если на улице идёт дождь, необходимо взять зонт, иначе зонт брать не нужно. Ваши действия в зависимости от выполнения логического условия, то есть от того, идёт ли дождь на улице, делятся на 2 ветки (на два действия: брать зонт и не брать), и только по одной из них будет выполнение. При построении алгоритма для процессов, подобных приведенным выше, используются алгоритмы со структурой ветвления. В приведенном примере видно, что в зависимости от выполнения условия, происходит выполнение только по одной ветке. Данное условие – Р оформляется в фигуре ромба. Программа будет иметь разветвленную структуру вне зависимости от того, выполнено ли условие.



Если условие выполняется, то по ветке “да” будет выполнено действие А, если не выполняется, то по ветке “нет” программа выполнит действие В. Блоки ветвлений используются тогда, когда необходимо реализовать алгоритм, который выполняет то или иное действие в зависимости от поставленного условия. Для представления разветвляющихся процессов в программировании используются логические выражения. Логическое

выражение может принимать только два значения: “да”(true/истина) и “нет”(false/ложь). Познакомимся с блоками if..then и if..then..else из раздела “Control” программы Scratch.

### Домашнее задание:

1. Компьютер задумал случайное число от 0 до 100. Создайте программу нахождения данного числа.
2. Напишите программу, определяющую наименьшее из чисел А, В, С.

Дата: “\_\_” \_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_\_ год. Классы: \_\_\_\_\_. Руководитель кружка: \_\_\_\_\_

## Тема: Работа с документами в текстовом процессоре

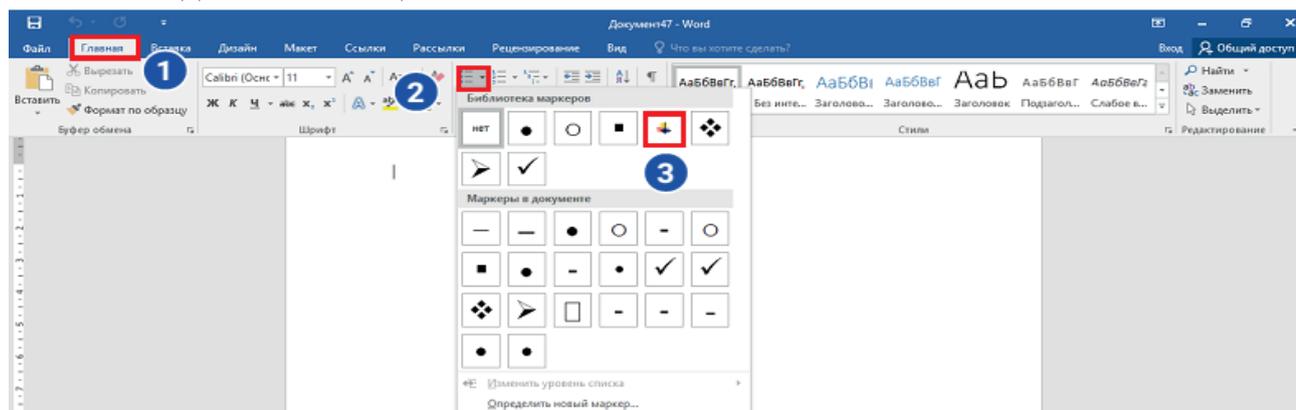
### Цели:

- 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.  
Список– это несколько абзацев текста, связанных единой нумерацией или маркировкой.

Маркер– символ, используемый для оформления списка.

В учебнике для 5 класса даются базовые навыки работы в текстовом процессоре (редакторе) MS Word, даны практические инструкции по его использованию в повседневной жизни. Для форматирования информации в удобном для чтения виде, ее необходимо оформить в виде списка. Если в процессе создания документа вам необходимо перечислить определенное количество данных, можно использовать разные виды команды “Списки”. Список организуется в отдельном месте и выделяется специальными метками.



1. Для создания списка каждая часть данного текста вводится в отдельные строки.
2. Введенный текст выделяется любым способом.
3. Переходим в меню “Главная”(1).
4. В разделе “Абзац” у инструмента “Маркеры” нажимаем на (2).
5. В библиотеке маркеров представлено множество символов для маркировки, выбираем произвольный символ(3).

После выполнения данной последовательности действий в начале каждого абзаца появится маркер. При переходе на следующий абзац, при помощи клавиши “Enter”, в автоматическом порядке создается список с выбранным маркером.

По желанию тип маркера может быть изменен, для этого необходимо выполнить следующее:

- 1) выделяется созданный список;
- 2) при помощи команды: “Главная” -> “Маркеры” при помощи инструмента выбирается новый маркер (3).

**Домашнее задание:** Ответьте на вопросы

Зам директора школы \_\_\_\_\_ дата \_\_\_\_\_ 20\_\_ год

**веб-сайтимиз: [Zokirjon.com](http://Zokirjon.com)**

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

***Зокиржон Админ билан***

***90-834-22-66* номердаги телеграм орқали боғланишингиз *пза234* излаб телеграмдан ёзишингиз сўралади.**

***Телеграмда мурожаатингизга ўз вақтида жавоб берилади***

***40* листдан иборат бўш ўзлаштирувчи ўқувчиларга **информатика****

***6-10* класс **34** часа кружокни тўлиқ ҳолда олиш учун телеграмдан ёзинг.**

**Телеграм каналимиз:**

**[@maktablar\\_uchun\\_hujjatlar](https://t.me/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'g'arak 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.**