



ДОКУМЕНТЫ КРУЖКА

*ПО ИНФОРМАТИКЕ И ИНФОРМАЦИОННЫМ
ТЕХНОЛОГИЯМ ДЛЯ 6-11 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.	Анимация – основа любой игры	1		
2.	Колонтитул, ссылки и разметка страниц	1		
3.	Проектная работа	1		
4.	Создание электронного почтового ящика	1		
5.	Работа с дизайном презентаций	1		
6.	Обрезка и изменение размера изображения	1		
7.	Использование команды предварительного просмотра	1		
8.	Настраивание анимации и времени	1		
9.	Моделирование	1		
10.	Определение цели для базы данных	1		
11.	Отправка данных в программу обработки текстов	1		
12.	Как пользоваться сетью Instagram	1		
13.	Создание канала в сети Telegram	1		
14.	Работа с дизайном веб-сайта	1		
15.	Moodle и LearnDash	1		
16.	История компании Google	1		
17.	Основы логики	1		
18.	Понятие алгоритма и его свойства	1		
19.	Смешанные (комбинированные) алгоритмы	1		
20.	Обработка ошибок с помощью Python	1		
21.	Программирование логических задач в Python	1		
22.	Библиотека языка программирования Python	1		
23.	Кодирование данных, форматирование и шифрование	1		
24.	Объём информации	1		
25.	Датчики давления	1		
26.	Что является причиной цифрового неравенства?	1		
27.	Общение в Интернете	1		
28.	Создание электронной таблицы	1		
29.	Дублирование аудиоклипа	1		
30.	Искусственный интеллект	1		
31.	Онлайн-покупки	1		
32.	Обучение на основе передовых технологий	1		
33.	Этапы управления проектом	1		
34.	Анимация	1		

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

Тема: Анимация – основа любой игры

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

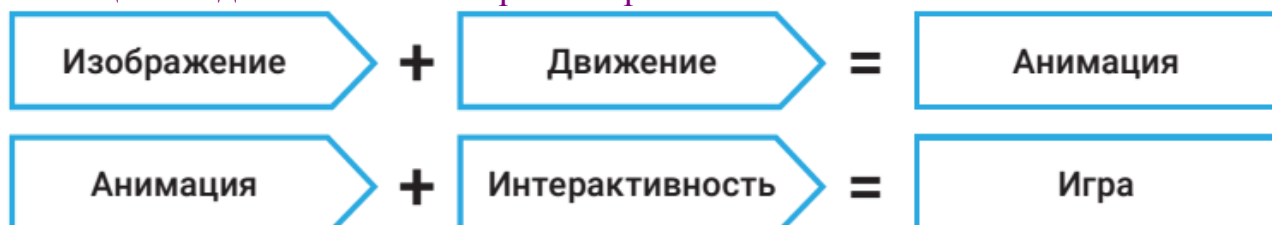
Техническое оборудование: компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

Чтобы создать игру, вы должны сначала создать сценарий (алгоритм), а затем создать соответствующую ему анимацию. За представление любого объекта и его действий отвечает анимация.

Анимация (от фр. animation – оживление, одушевление) – это действие, созданное при помощи логической последовательности изображений.

В искусстве и играх анимацию используют для оживления вымышленных героев и “одушевления” их. Анимация бывает кукольная, пластилиновая, из песка, сюжетная и компьютерная. В частности, компьютерная анимация является на сегодняшний день наиболее удобной и современной с технологической точки зрения.

Интерактивность (от англ. interaction – взаимодействие) – это взаимодействие объектов. Это понятие, описывающее степень и характер взаимодействия объектов. Элементы интерактивности – это все элементы системы, которые взаимодействуют между собой. С их помощью другие системы или пользователи осуществляют взаимодействие. В результате взаимодействия объектов (интерактивности) в анимации создаются компьютерные игры

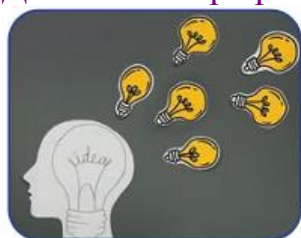


Компьютерные игры можно разделить на 2 типа: видео и мобильные игры.

Видеоигры – это программное обеспечение для игровых автоматов, а мобильные игры – это программное обеспечение для смартфонов и мобильных компьютеров.

Вы уже знаете, как создавать объекты и события в среде Scratch.

Давайте теперь рассмотрим этапы создания компьютерных игр.



Создание идей



Написание сценария



Герои и сцены



Алгоритм и программирование

Домашнее задание:

1. Подумайте о командах, которые можно будет использовать для реализации интерактивности в игре.

2. Создайте скрипт на основе написанного вами сценария.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Колонтитул, ссылки и разметка страниц

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

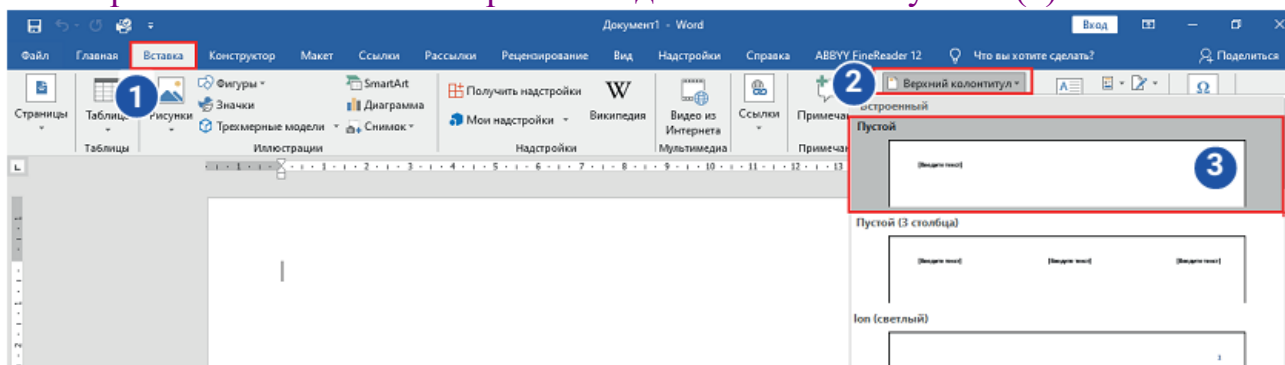
Техническое оборудование: компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

В процессе создания документа каждая страница должна включать кроме основной информации еще и дополнительную информацию о документе. К примеру, название разделов и глав книги. В процессе выполнения задания вы можете использовать команду колонтитула. Колонтитул (от фр. “colonne” – столбец и от лат. “titulus” – надпись, заголовок) – текст, расположенный в верхней или нижней части документа, содержащий заголовок, данные автора, название документа или главы, содержит дополнительную информацию о самом документе. Оформляют колонтитулом все страницы публикации, за исключением разделов с иллюстрациями. Дополнительная информация добавляется вверху страницы с помощью инструмента “Верхний колонтитул”, или внизу страницы с помощью инструмента “Нижний колонтитул”. Так вам будет легче запомнить дополнительную информацию о документе. При добавлении верхнего или нижнего колонтитула на страницу, информация, содержащаяся в нем будет содержаться на каждой странице документа. Для добавления автора и названия файла документа на каждой странице используется “Верхний колонтитул”.

В “Нижний колонтитул” рекомендуется включать такую информацию, как дата создания документа или номер страницы.

Порядок оформления Верхнего колонтитула:

1. В меню “Вставка” выбирается команда “Верхний колонтитул” (1).
2. В результате на экране появится вертикальное меню настроек “Верхний колонтитул” (2).
3. В вертикальном меню выбирается вид с названием “Пустой” (3).



Домашнее задание: Загрузите документ с Автобиографией, который вы создали на предыдущем уроке.

Выделите весь текст (CTRL+A), скопируйте (Ctrl+C) и вставьте его в конец скопированного текста (CTRL+V);

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Проектная работа

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.

Практические задания по форматированию и редактированию документа

Наберите текст и отформатируйте следующим образом:

Текст выравнивается по ширине, абзац 1,25 см, шрифт Times New Roman, размер 16. Пусть каждое слово, описывающее цвет карандаша будет оформлено одним из 3 цветов, соответствующих его описанию. После каждого примера оставьте место для ввода ответа. Ответ выравнивается по правой стороне, шрифтом Arial и размером 16, шрифт курсивный, зеленого цвета.

Дело о трех карандашах. Есть три карандаша: синий, фиолетовый и голубой.

1. Учитывая условия ниже, найдите самый длинный и самый короткий карандаши:

2. Синий карандаш короче голубого, голубой короче фиолетового карандаша.

3. Голубой карандаш длиннее синего, синий длиннее фиолетового.

4. Фиолетовый длиннее голубого карандаша, голубой карандаш короче синего.

2. Откройте ранее подготовленный файл, попробуйте найти название произведения, отредактируйте его и сохраните в папку с названием вашего класса на диске D под своей фамилией. Дни, когда открылся сезон охота. В лесу были много охотников.

Среди них было и те кто стрелял в кого попало и куда попали. Если они слушали голоса, то стреляли даже в соловев, Один ис таких охотников услышал среди кустов “Ку-кку, Ку-ку...”. Он тут же взял ружье, присел и выстрелил: “Пах-пах”.

3. Откройте текстовый процессор. Откройте следующий файл:

D:\5_класс\MS_Word\3_упражнение.docx. Правильно разместите строки стихотворения “Узбегим”, который вы учили на уроках литературы. После стихотворения оставьте пустую строку и напишите, кто автор этого стихотворения.

О‘ZBEGIM (qasida)

Senga tengdosh Pomir-u Oqsoch Tiyonshon, o‘zbeginim.

Tarixingdir ming asrlar Ichra pinhon, o‘zbeginim,

Ko‘hna tarix shodasida Bitta marjon, o‘zbeginim.

So‘ylasin Afrosiyob-u So‘ylasin O‘rxun xati,

Al-Beruniy, Al-Xorazmiy, Al-Forob avlodidan,

O‘tdilar sho‘rlik boshingdan O‘ynatib shamshirlarin

Necha qoon, necha sulton, Necha ming xon, o‘zbeginim.

Домашнее задание: Повторение



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 пза234 излаб телеграмдан ёзишингиз сўралади.**

Телеграмда мурожаатингизга ўз вақтида жавоб берилади

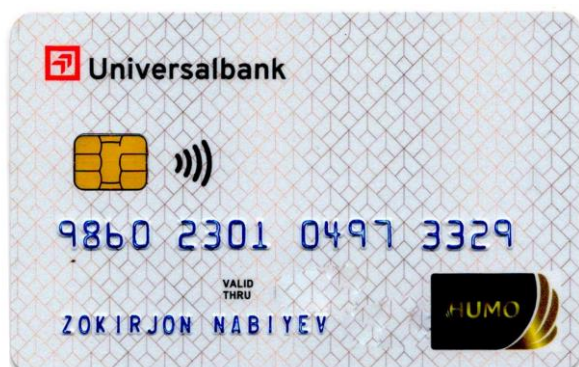
40 листдан иборат **информатика 6-11** класс **34** часа кружокни тўлиқ ҳолда олиш учун телеграмдан ёзинг.

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'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.**