



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:

«Согласован»
Зам директора школы:

« ___ » _____ 20__ г

« ___ » _____ 20__ г

ПЛАН

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

п/п	Темы	часы	число	прим
1.	Создание спрайтов в среде scratch и программирование повторяющихся процессов	1		
2.	Анимация – основа любой игры	1		
3.	Представление проектной работы	1		
4.	Колонтитул, ссылки и разметка страниц	1		
5.	Установка гиперссылок на документ	1		
6.	Проектная работа	1		
7.	Поисковые системы и поиск информации в интернете	1		
8.	Создание электронного почтового ящика	1		
9.	Изменение формата аудио и видео файлов	1		
10.	Работа с дизайном презентаций	1		
11.	Размещение музыки и видео на слайдах	1		
12.	Обрезка и изменение размера изображения	1		
13.	Добавление в документ поля верхнего и нижнего колонтитула	1		
14.	Использование команды предварительного просмотра	1		
15.	Добавление эффекта перехода на слайд	1		
16.	Настройка анимации и времени	1		
17.	Разработка оформления	1		
18.	Моделирование	1		
19.	Форматирование электронной таблицы	1		
20.	Определение цели для базы данных	1		
21.	Создание раскрывающегося списка	1		
22.	Отправка данных в программу обработки текстов	1		
23.	Знакомство с платформами SMM. Сайт YouTube	1		
24.	Как пользоваться сетью Instagram	1		
25.	Управление исследовательскими проектами на основе SMM	1		
26.	Создание канала в сети Telegram	1		
27.	Создание целевых сайтов на базе CMS	1		
28.	Работа с дизайном веб-сайта	1		
29.	О LMS (Learning management systems — системы управления обучением)	1		
30.	Moodle и LearnDash	1		

31.	Обучение с платформой Moodle	1		
32.	История компании Google	1		
33.	Дистанционное обучение на базе MOOC	1		
34.	Основы логики	1		
35.	Этапы решения задач на компьютере	1		
36.	Понятие алгоритма и его свойства	1		
37.	Линейные алгоритмы	1		
38.	Смешанные (комбинированные) алгоритмы	1		
39.	Установка среды программирования Python	1		
40.	Обработка ошибок с помощью Python	1		
41.	Работа со строками в Python	1		
42.	Программирование логических задач в Python	1		
43.	Программирование повторяющихся алгоритмов. Оператор for	1		
44.	Библиотека языка программирования Python	1		
45.	Данные, информация и обработка данных	1		
46.	Кодирование данных, форматирование и шифрование	1		
47.	Устройство для чтения оптических символов	1		
48.	Объём информации	1		
49.	Форматирование	1		
50.	Датчики давления	1		
51.	Фишинг	1		
52.	Что является причиной цифрового неравенства?	1		
53.	Сетевые компьютеры	1		
54.	Общение в Интернете	1		
55.	Видео- и веб-конференции	1		
56.	Создание электронной таблицы	1		
57.	Создание изображения из видеоклипа	1		
58.	Дублирование аудиоклипа	1		
59.	Технологии и наш образ жизни	1		
60.	Искусственный интеллект	1		
61.	Биометрическая информация	1		
62.	Онлайн-покупки	1		
63.	Цифровая валюта	1		
64.	Обучение на основе передовых технологий	1		
65.	Сетевая безопасность	1		
66.	Этапы управления проектом	1		
67.	Анализ	1		
68.	Анимация	1		

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

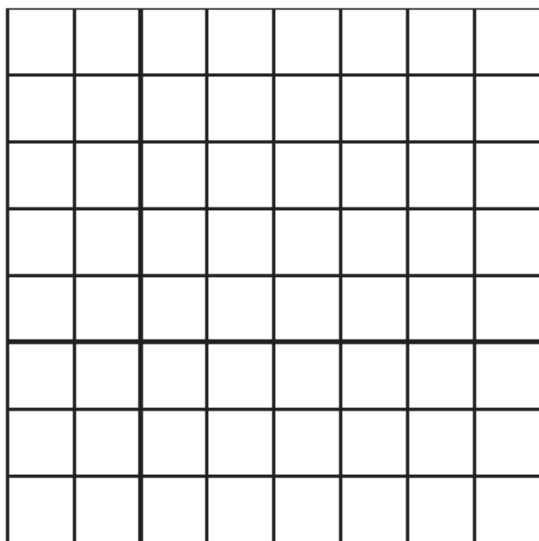
Тема: Создание спрайтов в среде scratch и программирование повторяющихся процессов

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.

1. Какое изображение отображается на сцене при запуске этого скрипта? Нарисуйте изображение фигуры.



2. Сократите скрипт, приведенный в задании 1, используя блок “Repeat” (Повторить) и запишите его.

3. Выполните скрипт второго упражнения на компьютере.

4. Будут ли эти скрипты давать одинаковый результат для одного и того же спрайта? Проверьте это.

Если они не будут одинаковыми, тогда объясните, какая между ними разница? Напишите свое мнение:

5. Создайте следующий скрипт для спрайта “Apple” и запустите его.

Понаблюдайте, что будет происходить. Создайте несколько костюмов для спрайта “Apple” и обеспечьте их вывод по отдельности.



Домашнее задание: Повторение

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

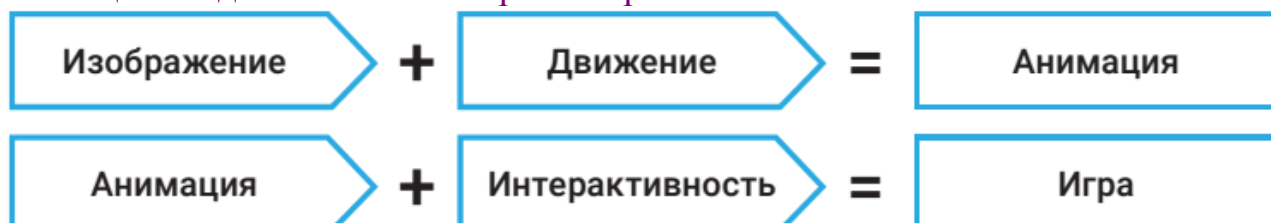
Техническое оборудование: компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

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

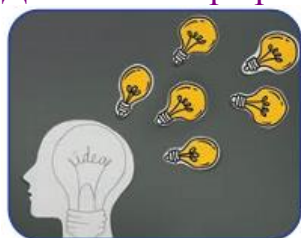


Компьютерные игры можно разделить на 2 типа: видео и мобильные игры.

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: Представление проектной работы

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.

Типы проектов, реализуемых в среде Scratch:

Тип проекта	Название проекта и идея	Пример проекта
Музыкальный	Музыкальная радуга 7 различных цветов радуги содержат 7 музыкальных нот, таких как до, ре, ми, фа, соль, ля, си. Когда котенок прикасается к цветам, звучит соответствующая нота, и цвет спрайта меняется. Когда котенок касается облака, звучит барабан, а когда он касается солнца, звучит любая другая нота.	
Интерактивная игра	Игра “Кошки – мышки” Мышка должна пройти лабиринт и добраться до сыра. Проходя через лабиринт, котенок не дает мышке добраться до сыра. Героев в игре трое: спрайт котенка, спрайт мышки и спрайт сыра. Если мышка дотронется до черной стенки или до котенка, выведется сообщение: “Ааа!” и мышка снова встанет в зеленый круг. А если мышка доберется до сыра в миске, то выведется сообщение "Ням-ням!". Для сцены нарисуйте лабиринт как на картинке	
Графический	Абстракция Котенок рисует абстрактные линии.	

Домашнее задание: Создайте проекты, подходящие к сценариям, описанным выше

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 *nza234* излаб телеграмдан ёзишингиз сўралади.**

Телеграмда мурожаатингизга ўз вақтида жавоб берилади

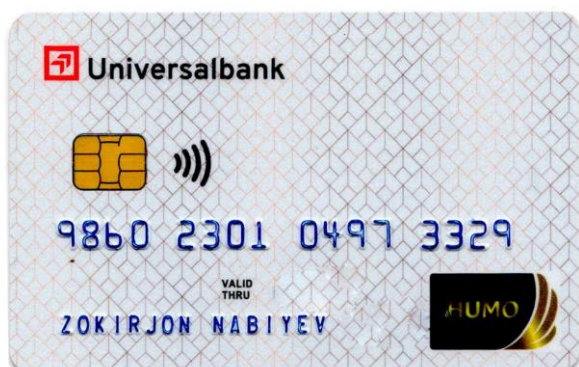
75 листдан иборат информатика **6-11** класс **68** часов кружокни тўлиқ ҳолда олиш учун телеграмдан ёзинг.

Телеграм каналимиз:

@maktablar_uchun_hujjatlar

Тўлов учун: ХУМО 9860230104973329

Пластик эгаси Набиев Зокиржон



ДИҚҚАТ!!!

Бу ҳужжатни ҳеч кимга тарқатмаслик шarti билан олишингиз мумкин.

Сизга бу **ОМОНАТ** қилиб берилади.

Тўлиқ ҳолда олганингиздан сўнг:

Фақат ўзингиз учун фойдаланинг.

Ҳеч кимга берманг хаттоки 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.**