



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: _____

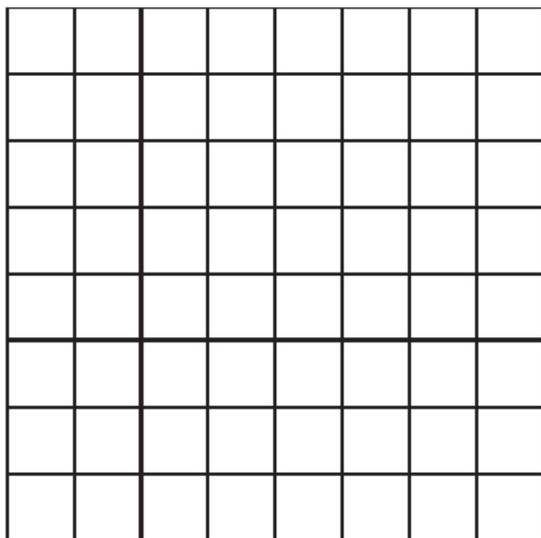
Тема: Создание спрайтов в среде scratch и программирование повторяющихся процессов

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

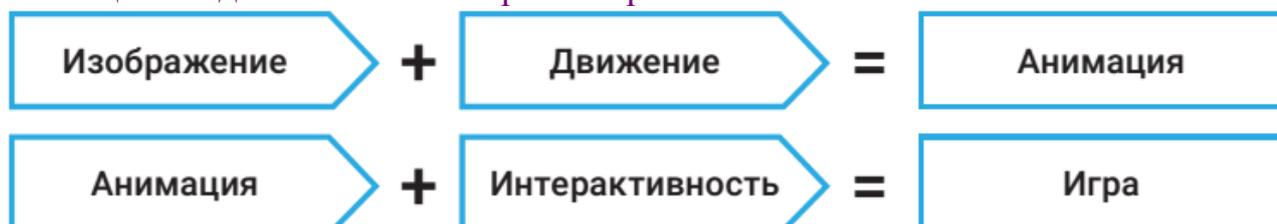
Техническое оборудование: компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

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

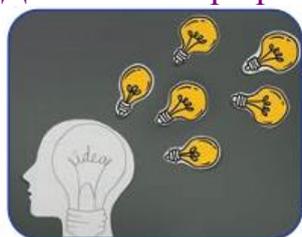


Компьютерные игры можно разделить на 2 типа: видео и мобильные игры.

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.



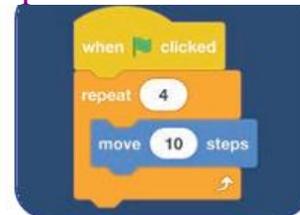
Создание идеи



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: _____

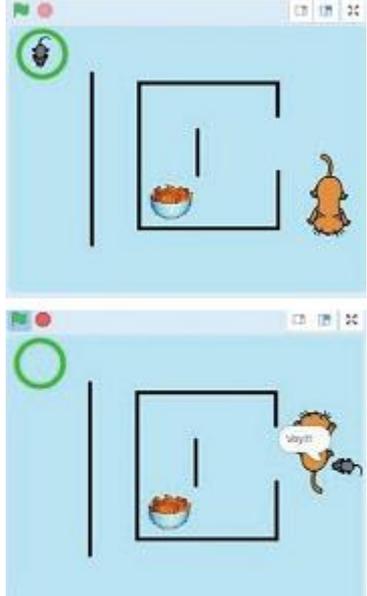
Тема: Представление проектной работы

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 *пқа234* 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 шарти 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.**