



ДОКУМЕНТЫ КРУЖКА

*РАБОТЫ С ОТСТАЮЩИМИ УЧЕНИКАМИ ПО
ИНФОРМАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ*

ДЛЯ 6-11 КЛАССА

*ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ № _____
ПРИ ОТДЕЛЕ НАРОДНОГО ОБРАЗОВАНИЯ*

УПРАВЛЕНИИ НАРОДНОГО 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.	Создание спрайтов в среде scratch и программирование повторяющихся процессов	1		
2.	Анимация – основа любой игры	1		
3.	Установка гиперссылок на документ	1		
4.	Проектная работа	1		
5.	Изменение формата аудио и видео файлов	1		
6.	Работа с дизайном презентаций	1		
7.	Добавление в документ поля верхнего и нижнего колонтитула	1		
8.	Использование команды предварительного просмотра	1		
9.	Разработка оформления	1		
10.	Моделирование	1		
11.	Создание раскрывающегося списка	1		
12.	Отправка данных в программу обработки текстов	1		
13.	Управление исследовательскими проектами на основе SMM	1		
14.	Создание канала в сети Telegram	1		
15.	О LMS (Learning management systems — системы управления обучением)	1		
16.	Moodle и LearnDash	1		
17.	Дистанционное обучение на базе MOOC	1		
18.	Основы логики	1		
19.	Линейные алгоритмы	1		
20.	Смешанные (комбинированные) алгоритмы	1		
21.	Работа со строками в Python	1		
22.	Программирование логических задач в Python	1		
23.	Данные, информация и обработка данных	1		
24.	Кодирование данных, форматирование и шифрование	1		
25.	Форматирование	1		
26.	Датчики давления	1		
27.	Сетевые компьютеры	1		
28.	Общение в Интернете	1		
29.	Создание изображения из видеоклипа	1		
30.	Дублирование аудиоклипа	1		
31.	Биометрическая информация	1		
32.	Онлайн-покупки	1		
33.	Сетевая безопасность	1		
34.	Этапы управления проектом	1		

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

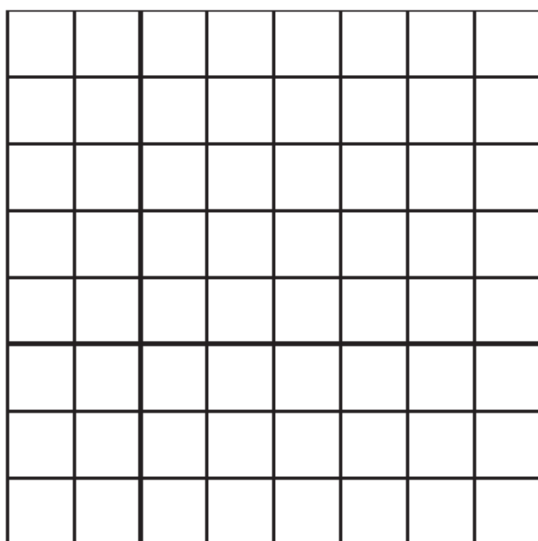
Тема: Создание спрайтов в среде scratch и программирование повторяющихся процессов

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.

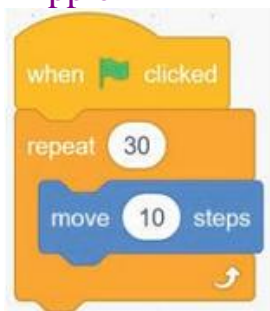
3. Выполните скрипт второго упражнения на компьютере.

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

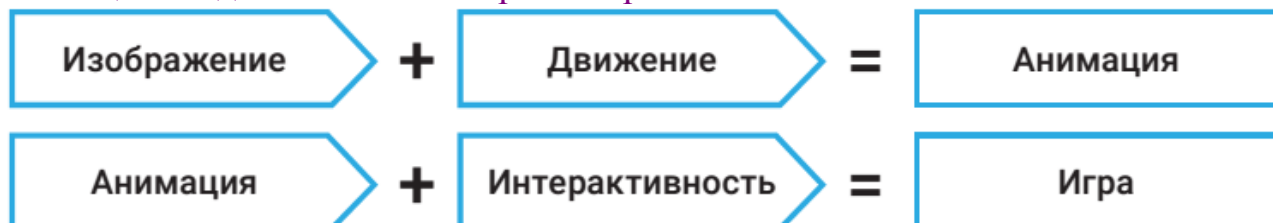
Техническое оборудование: компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

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

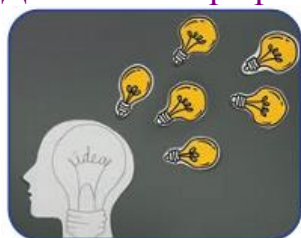


Компьютерные игры можно разделить на 2 типа: видео и мобильные игры.

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: Установка гиперссылок на документ

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.

Сохранение конфиденциальности документов.

В повседневной жизни приходится часто работать как с официальными, так и с неофициальными документами. В некоторых случаях целесообразно ограничивать доступ посторонним к документам. Допустим, файл содержит конфиденциальную информацию, которую нужно держать в секрете, то есть ее необходимо защитить.

Один из самых простых способов сохранить конфиденциальность информации в текстовом процессоре это установить пароль на открытие и редактирование информации в документе.

Для реализации этой функции нужно учесть, что устанавливаемый пароль должен быть достаточно сложный, иначе смысла в нем не будет.

Этапы установления пароля для документа:

1. В текстовом процессоре Ms Word создается документ и сохраняется на некотором диске;

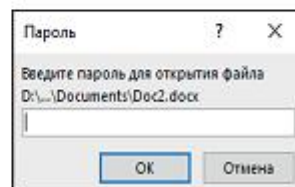
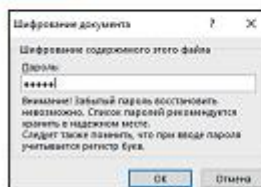
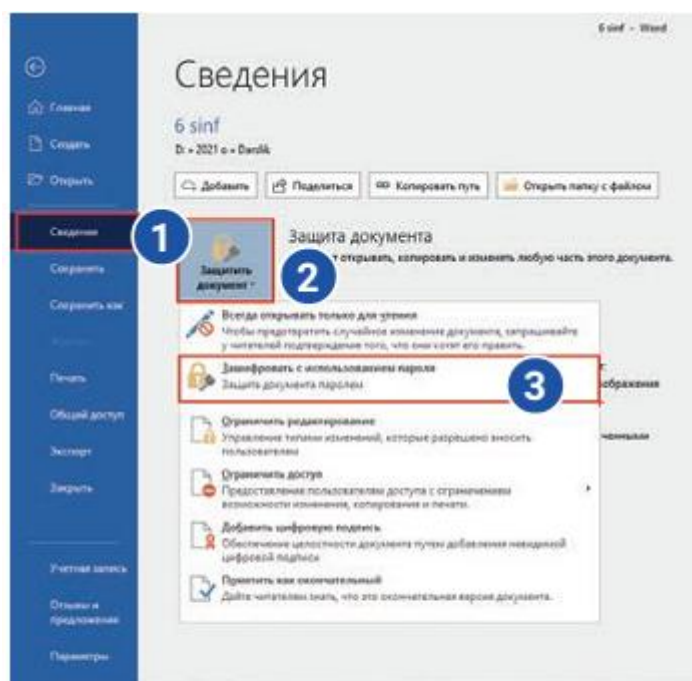
2. Затем выполняется следующая последовательность действий: “Файл” – “Сведения” (1)– “Защитить документ” (2)– “Зашифровать с использованием пароля” (3);

3. В результате на экране появляется поле для ввода пароля, где введенные символы отображаются в виде точек, при нажатии на кнопку “Ок” предлагается ввести пароль еще раз. После выполнения этих действий сохраняем пароль;

4. Файл закрывается. Далее при открытии файла пользователю будет предложено ввести пароль. После введения пароля пользователю будет дано право использовать данный файл.

Домашнее задание:

1. Создайте документ под названием “Компьютер.docx”. Добавьте туда информацию о структуре компьютера. Из каких устройств он состоит?



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 бўш ўзлаштирувчи ўқувчиларга **информатика*

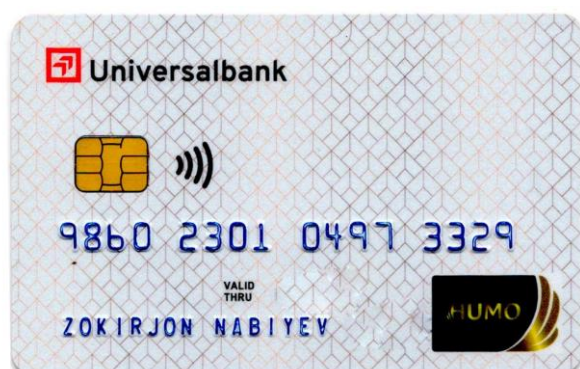
***6-11* класс **34** часа кружокни тўлиқ ҳолда олиш учун телеграмдан ёзинг.**

Телеграм каналимиз:

@maktablar_uchun_hujjatlar

Тўлов учун: ХУМО 9860230104973329

Пластик эгаси Набиев Зокиржон



ДИҚҚАТ!!!

Бу ҳужжатни ҳеч кимга тарқатмаслик шarti 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.**