



ДОКУМЕНТЫ КРУЖКА

*ПО ИНФОРМАТИКЕ И
ИНФОРМАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ
ДЛЯ 6-7-8 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.	Работа с блоками повторений в среде Scratch	1		
2.	Создание сложной анимации. Создание мультфильмов с множеством сцен	1		
3.	Представление проектной работы	1		
4.	Создание форм и блок-схем в документах	1		
5.	Проектная работа	1		
6.	Поисковые системы и поиск информации в интернете	1		
7.	Обмен сообщениями по электронной почте	1		
8.	Программы для управления аудио и видео файлами	1		
9.	Основные возможности программы MS PowerPoint	1		
10.	Возможности размещения фигур, рисунков, таблиц и схем на слайдах	1		
11.	Настройка анимации и эффектов перехода в презентации	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 времени и звука к слайдам	1		
16.	Определение аудитории и цели презентации	1		
17.	Разработка оформления	1		
18.	Моделирование	1		
19.	Оценка электронных таблиц	1		
20.	Выбор поля для базы данных	1		
21.	Создание раскрывающегося списка	1		
22.	Безопасность данных	1		
23.	О SMM (социальный медиа-маркетинг)	1		
24.	Знакомство с платформами SMM. Сеть Telegram	1		
25.	Продвижение SMM в сети Интернет	1		
26.	Создание страницы в сети Facebook	1		
27.	О CMS (Content management systems – Системы управления контентом)	1		
28.	Установка пакета локального веб-сервера OpenServer	1		
29.	Создание меню сайта	1		
30.	Виды и задачи систем LMS	1		
31.	Дистанционное обучение с помощью LMS	1		
32.	Ознакомление с учебным курсом на платформе Google Classroom	1		
33.	Виды и задачи платформ MOOC	1		
34.	Знакомство с сайтами Web-Freelance	1		

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

Тема: Работа с блоками повторений 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 природе существует множество повторяющихся явлений, таких как вращение Земли вокруг Солнца, смена времен года и так далее. Сюда также можно отнести вращение стрелок часов по кругу, приход осени всегда после лета и множество других примеров повторяющихся событий (процессов), таких как получение подарков на день рождения каждый год. Повторяющиеся события (процессы) называются циклами. Представьте, что вам нужно почистить 10 картофелин. Но мы не сможем их почистить все сразу. Значит, начиная с первой картофелины, мы по очереди почистим 10 штук. Примером цикла является последовательный процесс, например очистка картофеля от кожуры. Scratch имеет специальные блоки для автоматического выполнения последовательности команд друг за другом. Для повторения определенной части программы несколько раз подряд применяются циклы. В программе Scratch для организации процесса повторения, т. е. циклов, используются такие блоки, как “forever” (повторять всегда), repeat” (повторить ... раз), repeat until (повторять пока не)



Цикл без условия (алгоритм повторений без условия) В процессе программирования для повторения некоторого блока в зависимости от условия применяются циклы. Если условие истинно, цикл выполняется, в противном случае – прерывается. Scratch имеет специальную конструкцию для создания бесконечных циклов. В программе Scratch есть специальный блок для организации бесконечного цикла. Обычно для непрерывного выполнения части программы используется цикл постоянного повторения или безусловно повторяющийся цикл. Набор команд, которые должны повторяться во время цикла называют телом цикла. В теле цикла можно использовать как один, так и несколько операторов (команд).

Домашнее задание: Создайте программу, которая спрашивает пользователя, насколько увеличить или уменьшить размер котенка в среде Scratch, и изменяет размер котенка в соответствии с этими значениями.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Создание сложной анимации. Создание мультфильмов с множеством сцен

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.

Мультипликация(от лат. multiplicatio– умножение, увеличение, возрастание) – технология создания движущихся изображений на экране. Мультипликация – это технический прием, используемый для создания иллюзии движущихся изображений с использованием простого изображения или последовательности кадров, которые чередуются с определенной скоростью (частотой).

Мультфильм– фильм, предназначенный для просмотра на экране компьютера или других электронных устройствах. В нем какие-то события, явления, процессы или идеи передаются зрителю посредством изображения или звука.

Виды мультфильмов :

а) по способу создания: пластилиновые, рисованные, кукольные, компьютерные, художественные;

б) по цели создания: развивающие, образовательные, воспитательные, развлекательные;

в) по продолжительности: полнометражные, короткометражные;

г) по возрасту: для детей, для подростков, для взрослых.

Мультипликаторы и аниматоры всего мира стараются создавать интересные мультфильмы. Давайте же познакомимся с созданием небольших мультфильмов в среде Scratch. Что важно для создания хорошего мультфильма? Для создания любого мультфильма необходимы такие вещи как идея, сюжет, сценарий и сцена.

Первый шаг в создании мультфильма – это придумать идею. Как только у вас появится идея, вы с легкостью воплотите ее в мультфильме. Однако найти хорошую идею для мультфильма не так-то и просто.

Идеи для мультфильмов могут быть самые разные, от приключений до интересных историй из личной жизни. Если идею найти сложно, то в качестве идеи для мультфильма можно использовать сказки. Например, Уолт Дисней всегда делал это в своих мультфильмах.

В начале мультфильма всегда знакомят с главными героями, демонстрируются общие события – сюжет.

Важно привлечь внимание зрителя к сюжету. Обычно у главного героя есть цель, и эта цель выделена в начале истории. К середине сюжета события достигают кульминации. В конце фильма желательно придумать интересную концовку, чтобы сюжет запомнился зрителям.

Домашнее задание: Ответьте на вопросы



Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Представление проектной работы

Цели:

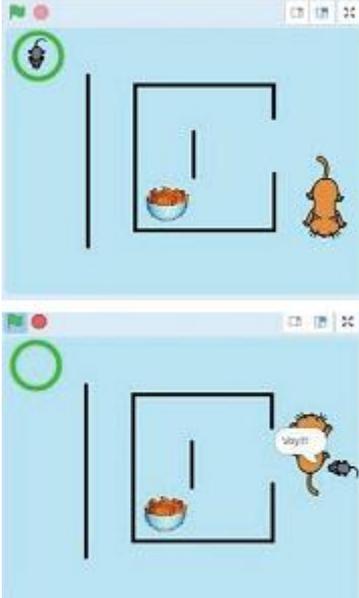
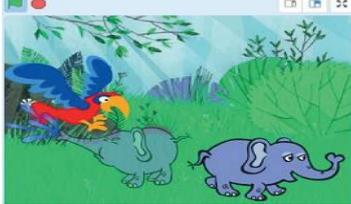
а) дать учащимся новые знания по предмету, повысить их интерес к информатике и информационным технологиям

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 пза234 излаб телеграмдан ёзишингиз сўралади.**

Телеграмда мурожаатингизга ўз вақтида жавоб берилади

40 листдан иборат информатика **6-7-8** 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.**