



ДОКУМЕНТЫ КРУЖКА

*РАБОТЫ С ОТСТАЮЩИМИ УЧЕНИКАМИ ПО
ИНФОРМАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ*

ДЛЯ 6-7-8 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.
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							

15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							
25.							
26.							
27.							
28.							
29.							
30.							

Руководитель кружка:

[illegible]

«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.	Составление линейных программ в среде Scratch	1		
2.	Работа с блоками повторений в среде Scratch	1		
3.	Анимация – основа любой игры	1		
4.	Представление проектной работы	1		
5.	Установка гиперссылок на документ	1		
6.	Проектная работа	1		
7.	Создание электронного почтового ящика	1		
8.	Обмен сообщениями по электронной почте	1		
9.	Интерфейс программ для создания презентаций на	1		
10.	Основные возможности программы MS PowerPoint	1		
11.	Создание гипертекста и гиперссылок в презентациях	1		
12.	Настройка анимации и эффектов перехода в презентации	1		
13.	Вставка таблицы	1		
14.	Добавление в документ поля верхнего и нижнего колонтитула	1		
15.	Разработка спецификации проекта	1		
16.	Добавление времени и звука к слайдам	1		
17.	Создание презентаций с помощью Образца слайдов	1		
18.	Разработка оформления	1		
19.	Создание формы сбора данных	1		
20.	Оценка электронных таблиц	1		
21.	Виды данных	1		
22.	Создание раскрывающегося списка	1		
23.	Отправка данных в программу обработки текстов	1		
24.	О SMM (социальный медиа-маркетинг)	1		
25.	Как пользоваться сетью Instagram	1		
26.	Продвижение SMM в сети Интернет	1		
27.	Работа с Telegram-каналом	1		
28.	О CMS (Content management systems – Системы управления контентом)	1		
29.	Работа со структурой веб-сайта	1		
30.	Создание меню сайта	1		
31.	Практическая работа	1		
32.	Дистанционное обучение с помощью LMS	1		
33.	О MOOC (Massive Open Online Courses — массовые открытые онлайн-курсы)	1		
34.	Виды и задачи платформ MOOC	1		

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

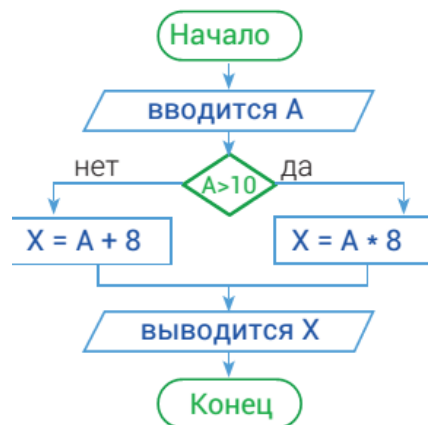
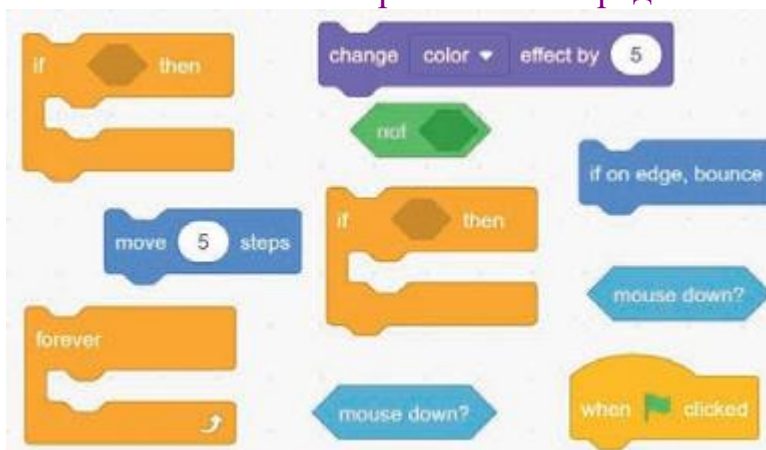
Тема: Составление линейных программ в среде Scratch

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.

1. Составьте программу нахождения предыдущего и последующего чисел от числа введенного пользователем.
2. Автомобиль проехал путь в S1 километр за 5 часов. За какое время автомобиль преодолит оставшийся путь S2 километров двигаясь с той же скоростью? Значения S1 и S2 вводятся пользователем. Составьте программу к данной задаче.
3. Создайте анимацию с плавающей по экрану акулой, которая открывает и закрывает челюсти.
4. Создайте программу, подходящую к блок-схеме:
5. Создайте программу, определяющую является ли введенное пользователем число больше или меньше 16.
6. Расположите блоки в правильном порядке и получите результат.



7. Дни недели введены числами от 1 до 7. Составьте программу выводящую день недели.
8. Даны числа a, b и c. Составьте программу, вычисляющую их произведение, если удовлетворяется условие $a^2 + b^2 = c^2$, в противном случае вычислите сумму этих чисел.
9. Составьте программу на следующее условие. Если введенное число больше 9, то умножьте его на 5, в противном случае найдите квадрат заданного числа.
10. Создайте программу в среде Scratch, в которой пользователь может управлять объектом (например, изменять угол наклона, размер, цвет и прозрачность) с помощью стрелок (→, ←, ↑, ↓) на клавиатуре. При этом, если нажата любая другая клавиша клавиатуры, кроме клавиш со стрелками (→, ←, ↑, ↓), пусть объект “о чём-то думает”.

Домашнее задание: Повторение

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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: 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

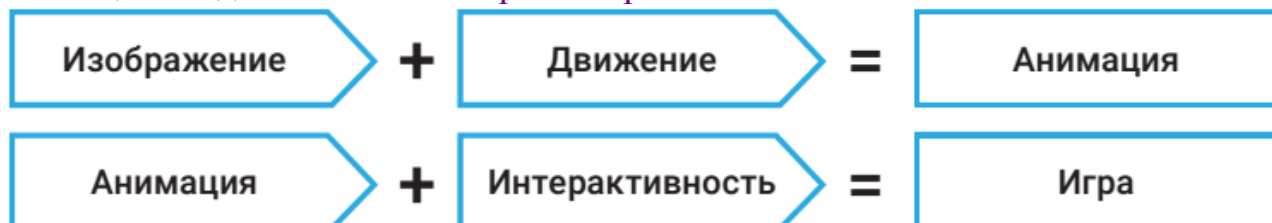
Техническое оборудование: компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

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

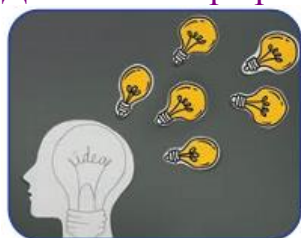


Компьютерные игры можно разделить на 2 типа: видео и мобильные игры.

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

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

40 листдан иборат бўш ўзлаштирувчи ўқувчиларга информатика

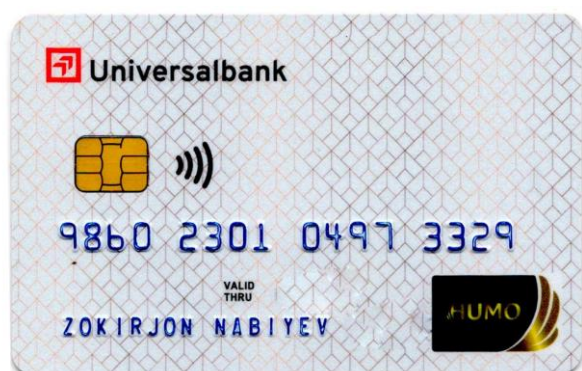
6-7-8 класс 34 часа кружокни тўлиқ ҳолда олиш учун телеграмдан ёзинг.

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.**