



# ДОКУМЕНТЫ КРУЖКА

*РАБОТЫ С ОТСТАЮЩИМИ УЧЕНИКАМИ ПО  
ИНФОРМАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ*

*ДЛЯ 6-7 КЛАССА*

*ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ № \_\_\_\_\_*

*ПРИ ОТДЕЛЕ НАРОДНОГО ОБРАЗОВАНИЯ*

*УПРАВЛЕНИЯ НАРОДНОГО ОБРАЗОВАНИЯ*

*20\_\_-20\_\_ УЧЕБНЫЙ ГОД*

### Информация о членах кружка

<b><i>n/n</i></b>	<b>Имя фамилия</b>	<b>Год рождения</b>	<b>Класс</b>	<b>Адрес</b>	<b>Родители</b>	<b>Номер телефони</b>	<b>Прим.</b>
<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.	Составление линейных программ в среде scratch	1		
2.	Работа с блоками условий в среде Scratch	1		
3.	Создание новых спрайтов при помощи графического редактора	1		
4.	Создание спрайтов в среде scratch и программирование повторяющихся процессов	1		
5.	Анимация – основа любой игры	1		
6.	Представление проектной работы	1		
7.	Создание форм и блок-схем в документах	1		
8.	Размещение математических формул и меток	1		
9.	Основы работы в интернете	1		
10.	Веб-браузеры	1		
11.	Создание электронного почтового ящика	1		
12.	Обмен сообщениями по электронной почте	1		
13.	Программы для управления аудио и видео файлами	1		
14.	Изменение формата аудио и видео файлов	1		
15.	Работа с дизайном презентаций	1		
16.	Работа с шаблонами, скачанными из интернета	1		
17.	Создание гипертекста и гиперссылок в презентациях	1		
18.	Настройка анимации и эффектов перехода в презентации	1		
19.	Обрезка и изменение размера изображения	1		
20.	Вставка таблицы	1		
21.	Разделение текста на колонки	1		
22.	Использование команд форматирования страницы	1		
23.	Добавление эффекта перехода на слайд	1		
24.	Добавление времени и звука к слайдам	1		
25.	Определение аудитории и цели презентации	1		
26.	Создание презентаций с помощью Образца слайдов	1		
27.	Добавление формул	1		
28.	Тестирование электронных таблиц	1		
29.	Форматирование электронной таблицы	1		
30.	Оценка электронных таблиц	1		
31.	Выбор поля для базы данных	1		
32.	Виды данных	1		
33.	Создание формы для ввода данных (объект Форма)	1		
34.	Тестирование базы данных	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.

Линейный алгоритм– это последовательно исполняемый процесс, не предусматривающий каких-либо условий. К примерам таких алгоритмов можно отнести действия сложения, умножения, а также изменения значений переменных.

Величины, которые в процессе выполнения программы меняют свое значение, называются переменными(от англ. variable).

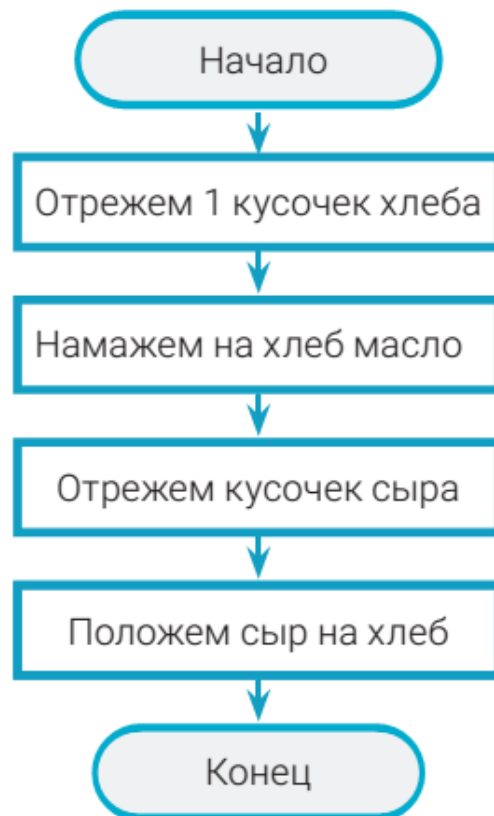
Величины, которые в процессе выполнения программы не меняют свое значение, называются постоянными или константами

В линейных алгоритмах все команды выполняются последовательно друг за другом. Следовательно, программа, имеющая линейную структуру, называется линейной программой. В линейных программах все операторы находятся в той последовательности, в которой они выполняются, при этом никакие условия не проверяются.

Переменные являются очень важными составляющими программирования. Программа должна иметь возможность хранить данные, используемые в ней. Программа обращается к данным, сохраненным в памяти компьютера и использует их. Именно для этих целей мы и используем такие понятия как постоянные и переменные

Проще говоря, переменная – это набор данных. Переменные хранят в себе данные, которые могут быть использованы в программе. Переменные необходимы не только для хранения данных, но и для выполнения различных действий (операций) над ними. Чтобы использовать переменную, программист должен ее создать, то есть объявить. Для этого переменной нужно присвоить имя. Имя переменной может состоять из буквы, слова, сочетаний букв и цифр, например: ширина, высота, а, b, S, P, x1, x2. Будет лучше, если имя переменной будет описывать ее суть.

**Домашнее задание:** Автомобиль ехал 3 часа со скоростью 80 км/час, оставшиеся 2 часа – 90 км/час. Составьте программу, для вычисления средней скорости автомобиля (для вычисления средней скорости необходимо разделить общее расстояние на общее время).



Зам директора школы \_\_\_\_\_ дата \_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_ год

Дата: “\_\_” \_\_\_\_\_ 20\_\_ год. Классы: \_\_\_\_\_. Руководитель кружка: \_\_\_\_\_

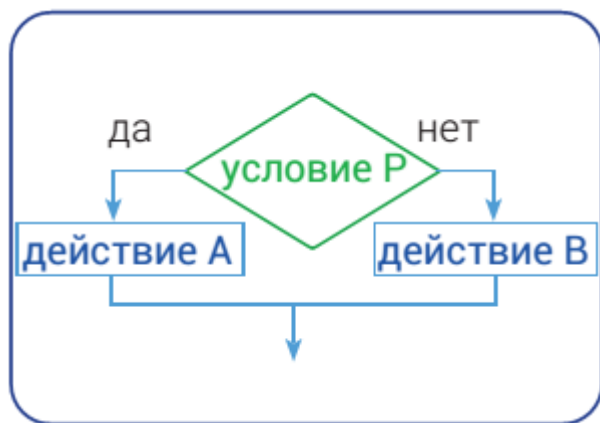
## Тема: Работа с блоками условий в среде Scratch

### 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 алгоритмах ветвления обычно содержится блок проверки какого-либо условия. В результате проверки логического условия будет выполнена та или иная последовательность действий, называемая ветвью. Алгоритмы со структурой ветвления содержат последовательность действий, выполняемых в соответствии с определенными условиями. Существуют три основных вида алгоритмов, на прошлом уроке мы познакомились с построением линейного алгоритма. Ну а теперь познакомимся с алгоритмом ветвления и научимся составлять для него программу. В жизни встречаются такие ситуации, результат которых может зависеть от определенных условий. Если на улице идёт дождь, необходимо взять зонт, иначе зонт брать не нужно. Ваши действия в зависимости от выполнения логического условия, то есть от того, идёт ли дождь на улице, делятся на 2 ветки (на два действия: брать зонт и не брать), и только по одной из них будет выполнение. При построении алгоритма для процессов, подобных приведенным выше, используются алгоритмы со структурой ветвления. В приведенном примере видно, что в зависимости от выполнения условия, происходит выполнение только по одной ветке. Данное условие – Р оформляется в фигуре ромба. Программа будет иметь разветвленную структуру вне зависимости от того, выполнено ли условие.



Если условие выполняется, то по ветке “да” будет выполнено действие А, если не выполняется, то по ветке “нет” программа выполнит действие В. Блоки ветвлений используются тогда, когда необходимо реализовать алгоритм, который выполняет то или иное действие в зависимости от поставленного условия. Для представления разветвляющихся процессов в программировании используются логические выражения. Логическое

выражение может принимать только два значения: “да”(true/истина) и “нет”(false/ложь). Познакомимся с блоками if..then и if..then..else из раздела “Control” программы Scratch.

### Домашнее задание:

1. Компьютер задумал случайное число от 0 до 100. Создайте программу нахождения данного числа.
2. Напишите программу, определяющую наименьшее из чисел А, В, С.

Зам директора школы \_\_\_\_\_ дата \_\_\_\_\_ 20\_\_ год



Дата: “\_\_” \_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_ год. Классы: \_\_\_\_\_. Руководитель кружка: \_\_\_\_\_

**Тема:** Создание новых спрайтов при помощи графического редактора

**Цели:**

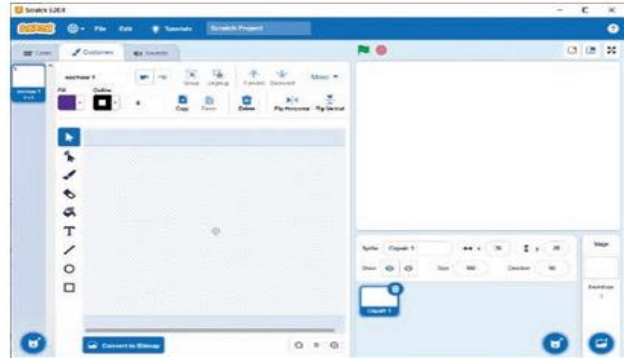
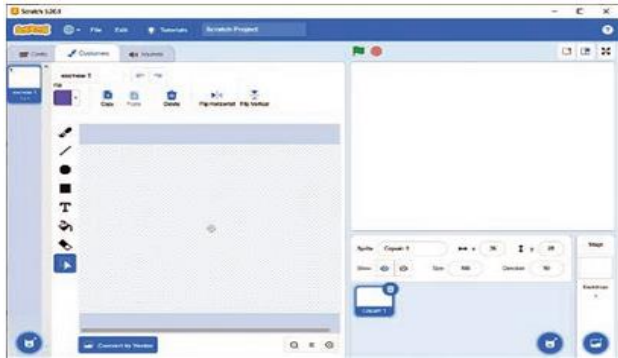
а) дать учащимся новые знания по предмету, повысить их интерес к информатике и информационным технологиям

б) воспитательные: воспитывать у воспитанников чувство любви к Родине;

в) разработчик: развивать научно-техническое мировоззрение

**Техническое оборудование:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

Создания фона, спрайта и костюмов в программе Scratch реализуется при помощи графического редактора. В программе Scratch на странице “Costums” установлен специальный графический редактор, который позволяет вам создавать свои собственные спрайты и костюмы, а также изменять персонажей, которых вы добавили из библиотеки. В графическом редакторе Scratch вы также можете изменить существующие фоны, спрайты или костюмы. Программа Scratch дает возможность работать как с растровой, так и с векторной графикой. Выбор графического режима зависит от типа исходного изображения.



Растровый режим– это стандартный режим рисования, в котором изображение отображается в пикселях. В данном режиме для создания спрайта доступны следующие инструменты: Brush (кисть), Line (линия), Circle (круг), Rectangle (прямоугольник), Text (текст), Fill (заливка), Eraser (ластик) и Select (выбрать).

Векторный режим– это графика высокого разрешения, которая имеет больше возможностей, чем растровый режим. Данный режим включает в себя следующие стандартные инструменты: Select (выбрать), Reshape (изменить форму), Brush (кисть), Eraser (ластик), Fill (заливка), Text (текст), Line (линия), Circle (круг) и Rectangle (прямоугольник). Он также имеет дополнительные инструменты, такие как поворот слева направо (отражение), вращение сверху вниз (отражение), перемещение выбранного объекта на предыдущие слои, группировать или разгруппировать и другие. Для создания нового спрайта в графическом редакторе Scratch используется иконка – “Paint” (Нарисовать). В результате откроется окно создания спрайта с названием Спрайт1 (Sprite1). Создание нового спрайта в Scratch (Sprite1) обычно выполняется в режиме растровой графики

**Домашнее задание:**

1. В проекте под названием “Съедобный дождь” создайте спрайт с именем “Фрукты”. Создайте для него 3 костюма следующего вида:

2. Для проекта с названием “Съедобный дождь ” нарисуйте подходящий фон

Зам директора школы \_\_\_\_\_ дата \_\_\_\_\_ 20\_\_ год

**веб-сайтимиз: [Zokirjon.com](http://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****

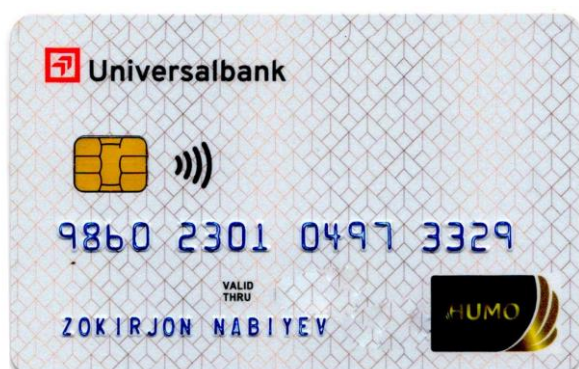
***6-7* класс **34** часа кружокни тўлиқ ҳолда олиш учун телеграмдан ёзинг.**

**Телеграм каналимиз:**

**[@maktablar\\_uchun\\_hujjatlar](https://t.me/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.**