



ДОКУМЕНТЫ КРУЖКА

*РАБОТЫ С ОДАРЁННЫМИ 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

<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.	Составление линейных программ в среде Scratch	1		
2.	Работа с блоками повторений в среде Scratch	1		
3.	Создание сложной анимации. Создание мультфильмов с множеством сцен	1		
4.	Создание компьютерных игр	1		
5.	Работа с документами в текстовом процессоре	1		
6.	Колонтитул, ссылки и разметка страниц	1		
7.	Установка гиперссылок на документ	1		
8.	Проектная работа	1		
9.	Поисковые системы и поиск информации в интернете	1		
10.	Поиск графической, аудио и видео информации	1		
11.	Информационная культура и авторское право	1		
12.	Опасности в интернете и их предупреждение	1		
13.	Интерфейс программ для создания презентаций на компьютере и их возможности	1		
14.	Основные возможности программы MS PowerPoint	1		
15.	Возможности размещения фигур, рисунков, таблиц и схем на слайдах	1		
16.	Размещение музыки и видео на слайдах	1		
17.	Настройка и использование стилей текста	1		
18.	Использование параметров обтекания текстом	1		
19.	Создание маркированного списка	1		
20.	Добавление в документ поля верхнего и нижнего колонтитула	1		
21.	Использование команды предварительного просмотра	1		
22.	Разработка спецификации проекта	1		
23.	Добавление эффектов анимации	1		
24.	Настройка анимации и времени	1		
25.	Проектирование электронной таблицы	1		
26.	Разработка оформления	1		
27.	Моделирование	1		
28.	Создание формы сбора данных	1		
29.	Представление результатов таблицы в виде диаграммы	1		
30.	Определение цели для базы данных	1		
31.	Создание таблицы базы данных	1		
32.	Создание раскрывающегося списка	1		
33.	Безопасность данных	1		
34.	Отправка данных в программу обработки текстов	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 S_1 километр за 5 часов. За какое время автомобиль преодолет оставшийся путь S_2 километров двигаясь с той же скоростью?

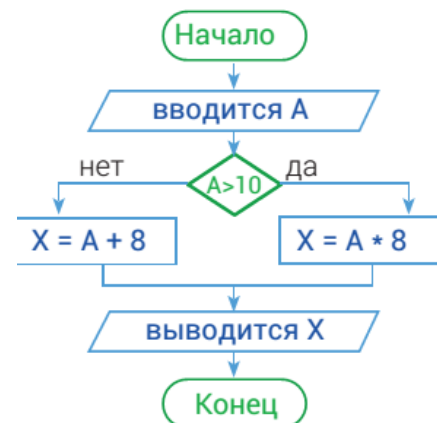
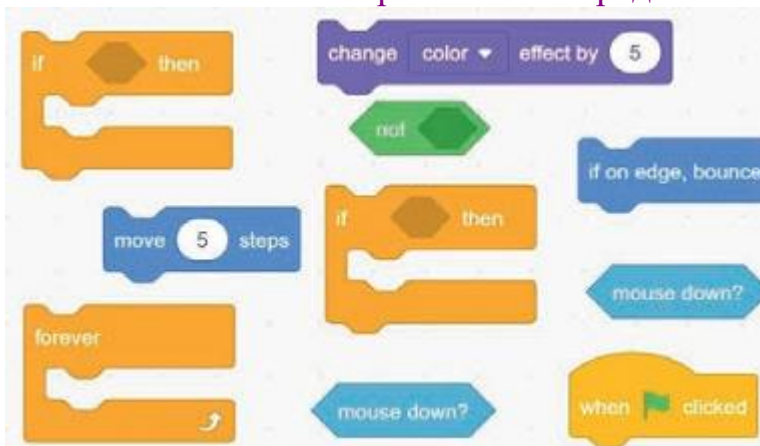
Значения S_1 и S_2 вводятся пользователем. Составьте программу к данной задаче.

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 (\rightarrow , \leftarrow , \uparrow , \downarrow) на клавиатуре. При этом, если нажата любая другая клавиша клавиатуры, кроме клавиш со стрелками (\rightarrow , \leftarrow , \uparrow , \downarrow), 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: 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

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 пзa234 излаб телеграмдан ёзишингиз сўралади.**

Телеграмда мурожаатингизга ўз вақтида жавоб берилади

***40* листдан иборат иктидорли ўқувчиларга информатика *6-7* класс *34* часа кружокни тўлиқ холда**

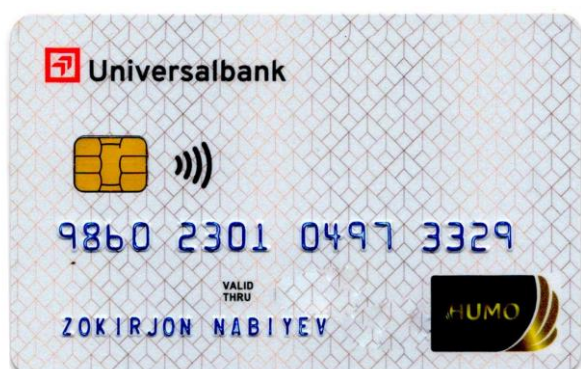
олиш учун телеграмдан ёзинг.

***Телеграм* каналимиз:**

@maktablar_uchun_hujjatlar

Тўлов учун: ХУМО 9860230104973329

Пластик эгаси Набиев Зокиржон



ДИҚҚАТ!!!

Бу хужжатни ҳеч кимга тарқатмаслик шарти билан олишингиз мумкин.

Сизга бу **ОМОНАТ** қилиб берилади.

Тўлиқ холда 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'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.**