



# **ДОКУМЕНТЫ КРУЖКА**

*ПО ИНФОРМАТИКЕ И  
ИНФОРМАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ  
ДЛЯ 6-9 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>	<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**

<b>п/п</b>	<b>Темы</b>	<b>часы</b>	<b>число</b>	<b>прим</b>
1.	Работа с блоками повторений в среде Scratch	1		
2.	Создание компьютерных игр	1		
3.	Колонтитул, ссылки и разметка страниц	1		
4.	Проектная работа	1		
5.	Поиск графической, аудио и видео информации	1		
6.	Опасности в интернете и их предупреждение	1		
7.	Основные возможности программы MS PowerPoint:	1		
8.	Размещение музыки и видео на слайдах	1		
9.	Использование параметров обтекания текстом	1		
10.	Добавление в документ поля верхнего и нижнего колонтитула	1		
11.	Разработка спецификации проекта	1		
12.	Настройка анимации и времени	1		
13.	Разработка оформления	1		
14.	Создание формы сбора данных	1		
15.	Определение цели для базы данных	1		
16.	Создание раскрывающегося списка	1		
17.	Отправка данных в программу обработки текстов	1		
18.	Знакомство с платформами SMM. Сеть Telegram	1		
19.	Управление исследовательскими проектами на основе SMM	1		
20.	Работа с Telegram-каналом	1		
21.	Установка пакета локального веб-сервера OpenServer	1		
22.	О LMS (Learning management systems — системы управления обучением)	1		
23.	Практическая работа	1		
24.	Ознакомление с учебным курсом на платформе Google Classroom	1		
25.	Дистанционное обучение на базе MOOC	1		
26.	Логические операции и выражения	1		
27.	Модель и ее виды	1		
28.	Линейные алгоритмы	1		
29.	О программе и программировании	1		
30.	Обработка ошибок с помощью Python	1		
31.	Операторы и выражения в Python	1		
32.	Программирование разветвляющихся алгоритмов. Оператор if... else	1		
33.	Управление циклами: операторы continue, break	1		
34.	Работа с графическим интерфейсом пользователя в Python	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 компьютерных игр

**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.

Игра– это особая среда, созданная для понимания окружающей среды.

Компьютерная игра– это программное обеспечение, которое позволяет играть на компьютере.

Из учебника “Информатика и информационные технологии” для 5 класса вы узнали, что, среда программирования Scratch позволяет работать с изображениями и звуками, создавать динамические сцены, записывать команды в виде скриптов, создавать такие проекты, как анимированные интерактивные истории и компьютерные игры. Эта программа знакомит с основами программирования и помогает учащимся развивать творческие, логические и мыслительные навыки, создавать анимированные интерактивные рассказы и компьютерные игры. Существует также социальная сеть Scratch (<https://scratch.mit.edu/discuss/>), которая позволяет вам общаться с детьми, интересующимися программированием, по всему миру и делиться своими проектами с друг с другом. Как упоминалось выше, Scratch можно использовать для создания анимации, мультфильмов и компьютерных игр. Что же такое игра? А компьютерная игра? Что же нужно для создания компьютерных игр? Как создаются компьютерные игры? Итак, чтобы создавать компьютерные игры, вам необходимо знать такие понятия, как программа, программирование и языки программирования.

Компьютерные игры создаются при помощи языков программирования. В мире программирования для создания компьютерных игр сначала необходимо придумать так называемый сценарий игры – “алгоритм”, а затем создать соответствующую анимацию. Таким образом, любая игра строится на основе алгоритма. В 5 классе (урок 27) вы уже познакомились с понятием алгоритма и графическим представлением алгоритма в виде блок-схем. Блок-схема помогает ясно и кратко описать алгоритм.

Название блока	Внешний вид	Задачи блока
Блок начала/конца алгоритма		Начало и конец алгоритма
Блок ввода/вывода		Ввод-вывод данных

**Домашнее задание:**

1. Что такое игра? А что такое компьютерная игра?
2. Что необходимо для создания компьютерных игр?

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

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

**Тема:** Колонтитул, ссылки и разметка страниц

**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

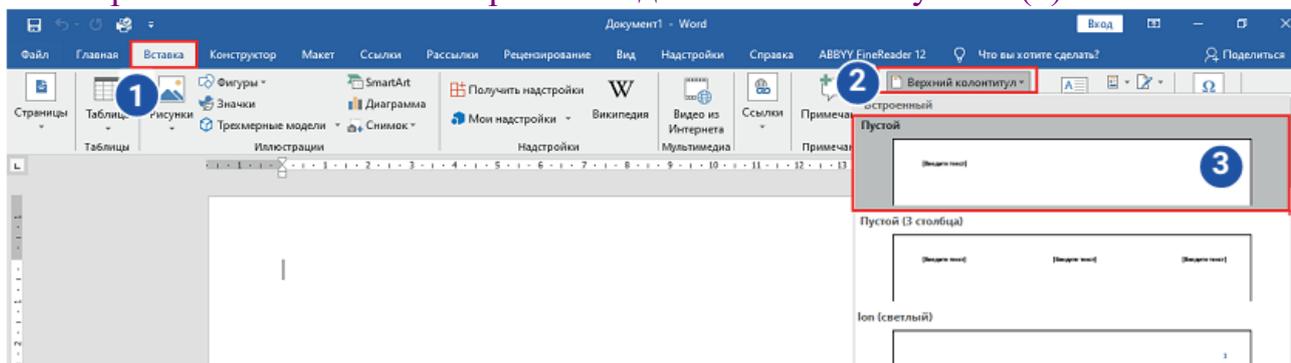
**Техническое оборудование:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

В процессе создания документа каждая страница должна включать кроме основной информации еще и дополнительную информацию о документе. К примеру, название разделов и глав книги. В процессе выполнения задания вы можете использовать команду колонтитула. Колонтитул (от фр. “colonne” – столбец и от лат. “titulus” – надпись, заголовок) – текст, расположенный в верхней или нижней части документа, содержащий заголовок, данные автора, название документа или главы, содержит дополнительную информацию о самом документе. Оформляют колонтитулом все страницы публикации, за исключением разделов с иллюстрациями. Дополнительная информация добавляется вверху страницы с помощью инструмента “Верхний колонтитул”, или внизу страницы с помощью инструмента “Нижний колонтитул”. Так вам будет легче запомнить дополнительную информацию о документе. При добавлении верхнего или нижнего колонтитула на страницу, информация, содержащаяся в нем будет содержаться на каждой странице документа. Для добавления автора и названия файла документа на каждой странице используется “Верхний колонтитул”.

В “Нижний колонтитул” рекомендуется включать такую информацию, как дата создания документа или номер страницы.

Порядок оформления Верхнего колонтитула:

1. В меню “Вставка” выбирается команда “Верхний колонтитул” (1).
2. В результате на экране появится вертикальное меню настроек “Верхний колонтитул” (2).
3. В вертикальном меню выбирается вид с названием “Пустой” (3).



**Домашнее задание:** Загрузите документ с Автобиографией, который вы создали на предыдущем уроке.

Выделите весь текст (CTRL+A), скопируйте (Ctrl+C) и вставьте его в конец скопированного текста (CTRL+V);

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 пзa234 излаб телеграмдан ёзишингиз сўралади.**

***Телеграмда мурожатингизга ўз вақтида жавоб берилади***

**40** листдан иборат **информатика 6-9** 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.**