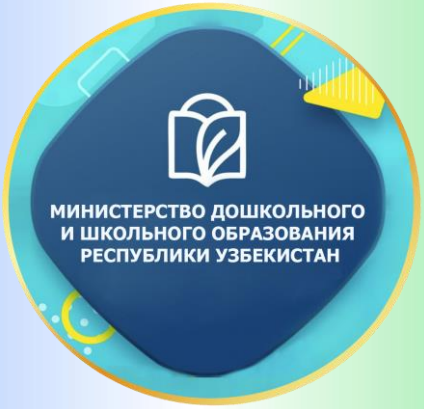


ДОКУМЕНТЫ КРУЖКА

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

n/n	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_____

п/п	*класс*	*Имя и фамилия учеников*	*сентябрь*				*октябрь*				*ноябрь*				*декабрь*				*Прошедшая тема*

Руководитель кружка____

п/п	***класс***	***Имя и фамилия учеников***	***январь***				***февраль***				***март***				***апрель***				***май***				***Прошедшая тема***

«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 условий в среде Scratch	1		
2.	Работа с блоками повторений в среде Scratch	1		
3.	Создание спрайтов в среде scratch и программирование повторяющихся процессов	1		
4.	Создание компьютерных игр	1		
5.	Представление проектной работы	1		
6.	Колонтитул, ссылки и разметка страниц	1		
7.	Размещение математических формул и меток	1		
8.	Проектная работа	1		
9.	Веб-браузеры	1		
10.	Поиск графической, аудио и видео информации	1		
11.	Обмен сообщениями по электронной почте	1		
12.	Опасности в интернете и их предупреждение	1		
13.	Изменение формата аудио и видео файлов	1		
14.	Основные возможности программы MS PowerPoint:	1		
15.	Работа с шаблонами, скачанными из интернета	1		
16.	Размещение музыки и видео на слайдахь	1		
17.	Настройка анимации и эффектов перехода в презентации	1		
18.	Использование параметров обтекания текстом	1		
19.	Вставка таблицы	1		
20.	Добавление в документ поля верхнего и нижнего колонтитула	1		
21.	Использование команд форматирования страницы	1		
22.	Разработка спецификации проекта	1		
23.	Добавление времени и звука к слайдам	1		
24.	Настраивание анимации и времени	1		
25.	Создание презентаций с помощью Образца слайдов	1		
26.	Разработка оформления	1		
27.	Тестирование электронных таблиц	1		
28.	Создание формы сбора данных	1		
29.	Оценка электронных таблиц	1		
30.	Определение цели для базы данных	1		
31.	Виды данных	1		
32.	Создание раскрывающегося списка	1		
33.	Тестирование базы данных	1		
34.	Отправка данных в программу обработки текстов	1		

35.	Знакомство с платформами SMM. Сеть Facebook	1		
36.	Знакомство с платформами SMM. Сеть Telegram	1		
37.	Как пользоваться сетью Instagram	1		
38.	Управление исследовательскими проектами на основе SMM	1		
39.	Создание страницы в сети Facebook	1		
40.	Работа с Telegram-каналом	1		
41.	Знакомство с платформами CMS	1		
42.	Установка пакета локального веб-сервера OpenServer	1		
43.	Работа со структурой веб-сайта	1		
44.	О LMS (Learning management systems — системы управления обучением)	1		
45.	Виды и задачи систем LMS	1		
46.	Практическая работа	1		
47.	Обучение с платформой Moodle	1		
48.	Ознакомление с учебным курсом на платформе Google Classroom	1		
49.	О MOOC (Massive Open Online Courses — массовые открытые онлайн-курсы)	1		
50.	Дистанционное обучение на базе MOOC	1		
51.	Знакомство с сайтами Web-Freelance	1		
52.	Логические операции и выражения	1		
53.	Логические схемы	1		
54.	Модель и ее виды	1		
55.	Понятие алгоритма и его свойства	1		
56.	Линейные алгоритмы	1		
57.	Повторяющиеся алгоритмы	1		
58.	О программе и программировании	1		
59.	Установка среды программирования Python	1		
60.	Обработка ошибок с помощью Python	1		
61.	Выполнение арифметических операций в Python	1		
62.	Операторы и выражения в Python	1		
63.	Практическое занятие	1		
64.	Программирование разветвляющихся алгоритмов. Оператор if… else	1		
65.	Программирование повторяющихся алгоритмов. Оператор for	1		
66.	Управление циклами: операторы continue, break	1		
67.	Функции и переменные	1		
68.	Работа с графическим интерфейсом пользователя в Python	1		

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

Тема: Работа с блоками условий в среде Scratch

Цели:

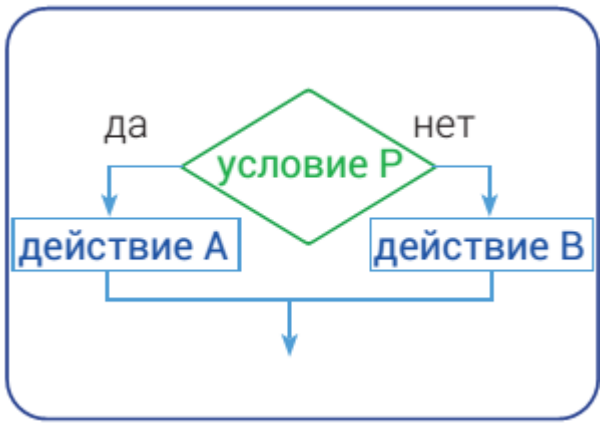
а) дать учащимся новые знания по предмету, повысить их интерес к информатике и информационным технологиям

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 ветвлениясодержат 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..thenи if..then..elseиз 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 A, B, C.

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 спрайтов в среде scratch и программирование повторяющихся процессов

Цели:

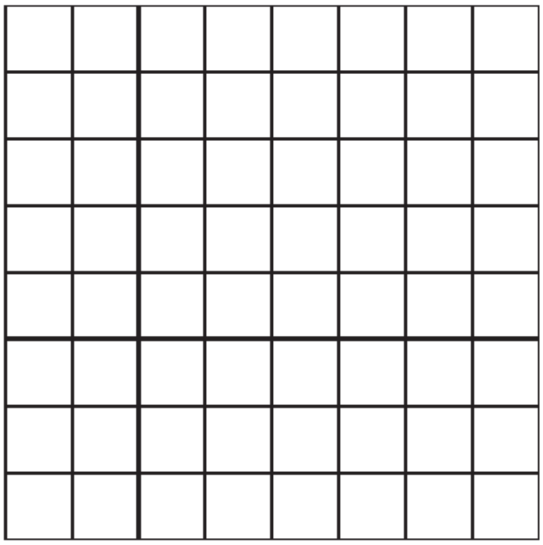
а) дать учащимся новые знания по предмету, повысить их интерес к информатике и информационным технологиям

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

в) разработчик: развивать научно-техническое мировоззрение

Техническое оборудование: компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

1. Какое изображение отображается на сцене при запуске этого скрипта? Нарисуйте изображение фигуры.



2. Сократите скрипт, приведенный в задании 1, используя блок “Repeat” (Повторить) и запишите его.

3. Выполните скрипт второго упражнения на компьютере.

4. Будут ли эти скрипты давать одинаковый результат для одного и того же спрайта? Проверьте это.

Если они не будут одинаковыми, тогда объясните, какая между ними разница? Напишите свое мнение:

5. Создайте следующий скрипт для спрайта “Apple” и запустите его. Понаблюдайте, что будет происходить. Создайте несколько костюмов для спрайта “Apple” и обеспечьте их вывод по отдельности.

Домашнее задание: Повторение

Зам директора школы_____ _____ дата___ _____ 20___ год

веб-сайтимиз: Zokirjon.com

Zokirjon.com веб-сайти орқали ўзингиз учун керакли маълумотларни юклаб олинг.

Зокиржон Админ билан

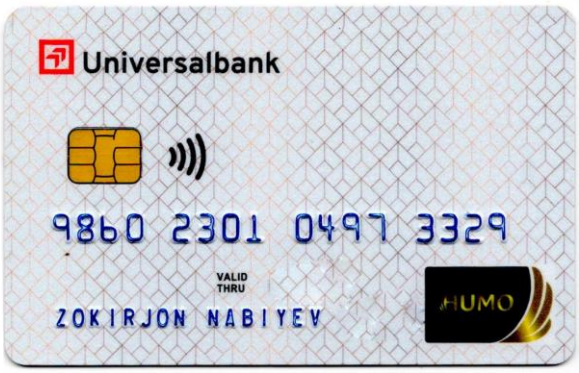
90-834-22-66 номердаги телеграм орқали боғланишингиз nza234 излаб телеграмдан ёзишингиз сўралади.

Телеграмда мурожаатингизга ўз вақтида жавоб берилади

75 листдан иборат информатика 6-9 класс
68 часов кружокни тўлиқ ҳолда
олиш учун телеграмдан ёзинг.

Телеграм каналимиз:
@maktablar_uchun_hujjatlar

Тўлов учун: ҲУМО 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‘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.**