



# **ДОКУМЕНТЫ КРУЖКА**

*РАБОТЫ С ОТСТАЮЩИМИ УЧЕНИКАМИ ПО  
ИНФОРМАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ*

*ДЛЯ 6-9 КЛАССА*

*ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ № \_\_\_\_\_  
ПРИ ОТДЕЛЕ НАРОДНОГО ОБРАЗОВАНИЯ*

---

*УПРАВЛЕНИИ 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>
<b><i>1.</i></b>							
<b><i>2.</i></b>							
<b><i>3.</i></b>							
<b><i>4.</i></b>							
<b><i>5.</i></b>							
<b><i>6.</i></b>							
<b><i>7.</i></b>							
<b><i>8.</i></b>							
<b><i>9.</i></b>							
<b><i>10.</i></b>							
<b><i>11.</i></b>							
<b><i>12.</i></b>							
<b><i>13.</i></b>							
<b><i>14.</i></b>							

<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.	Работа с блоками условий в среде Scratch	1		
2.	Работа с блоками повторений в среде Scratch	1		
3.	Представление проектной работы	1		
4.	Колонтитул, ссылки и разметка страниц	1		
5.	Веб-браузеры	1		
6.	Поиск графической, аудио и видео информации	1		
7.	Изменение формата аудио и видео файлов	1		
8.	Основные возможности программы MS PowerPoint	1		
9.	Настройка анимации и эффектов перехода в	1		
10.	Использование параметров обтекания текстом	1		
11.	Использование команд форматирования страницы	1		
12.	Разработка спецификации проекта	1		
13.	Создание презентаций с помощью Образца слайдов	1		
14.	Разработка оформления	1		
15.	Оценка электронных таблиц	1		
16.	Определение цели для базы данных	1		
17.	Тестирование базы данных	1		
18.	Отправка данных в программу обработки текстов	1		
19.	Как пользоваться сетью Instagram	1		
20.	Управление исследовательскими проектами на основе SMM	1		
21.	Знакомство с платформами CMS	1		
22.	Установка пакета локального веб-сервера OpenServer	1		
23.	Виды и задачи систем LMS	1		
24.	Практическая работа	1		
25.	О MOOC (Massive Open Online Courses — массовые открытые онлайн-курсы)	1		
26.	Дистанционное обучение на базе MOOC	1		
27.	Логические схемы	1		
28.	Модель и ее виды	1		
29.	Повторяющиеся алгоритмы	1		
30.	О программе и программировании	1		
31.	Выполнение арифметических операций в Python	1		
32.	Операторы и выражения в Python	1		
33.	Программирование повторяющихся алгоритмов. Оператор for	1		
34.	Управление циклами: операторы continue, break	1		

## Тема: Работа с блоками условий в среде Scratch

### Цели:

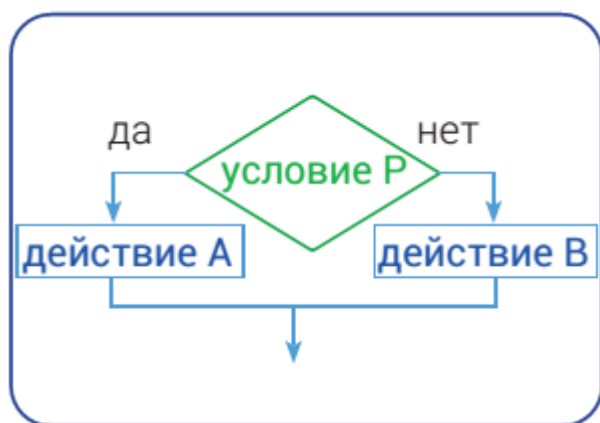
а) дать учащимся новые знания по предмету, повысить их интерес к информатике и информационным технологиям

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..theni 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 А, В, С.

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: Представление проектной работы

### 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.

Типы проектов, реализуемых в среде Scratch:

Тип проекта	Название проекта и идея	Пример проекта
Музыкальный	Музыкальная радуга 7 различных цветов радуги содержат 7 музыкальных нот, таких как до, ре, ми, фа, соль, ля, си. Когда котенок прикасается к цветам, звучит соответствующая нота, и цвет спрайта меняется. Когда котенок касается облака, звучит барабан, а когда он касается солнца, звучит любая другая нота.	
Интерактивная игра	Игра “Кошки – мышки” Мышка должна пройти лабиринт и добраться до сыра. Проходя через лабиринт, котенок не дает мышке добраться до сыра. Героев в игре трое: спрайт котенка, спрайт мышки и спрайт сыра. Если мышка дотронется до черной стенки или до котенка, выведется сообщение: “Ааа!” и мышка снова встанет в зеленый круг. А если мышка доберется до сыра в миске, то выведется сообщение “Ням-ням!”. Для сцены нарисуйте лабиринт как на картинке	
Графический	Абстракция Котенок рисует абстрактные линии.	

**Домашнее задание:** Создайте проекты, подходящие к сценариям, описанным выше

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 *pza234* излаб телеграмдан ёзишингиз сўралади.**

***Телеграмда мурожаатингизга ўз вақтида жавоб берилади***

***40* листдан иборат бўш ўзлаштирувчи ўқувчиларга **информатика****

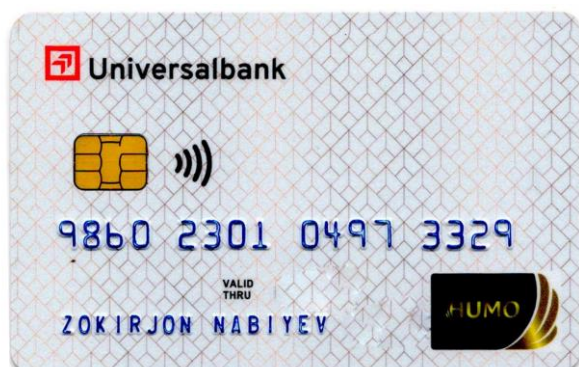
***6-9* класс **34** часа кружокни тўлиқ ҳолда олиш учун телеграмдан ёзинг.**

**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.**