



ДОКУМЕНТЫ КРУЖКА

*РАБОТЫ С ОДАРЁННЫМИ УЧЕНИКАМИ
ПО ИНФОРМАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ*

ДЛЯ 6-9 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.	Создание спрайтов в среде scratch и программирование повторяющихся процессов	1		
2.	Создание компьютерных игр	1		
3.	Размещение математических формул и меток	1		
4.	Проектная работа	1		
5.	Обмен сообщениями по электронной почте	1		
6.	Опасности в интернете и их предупреждение	1		
7.	Работа с шаблонами, скачанными из интернета	1		
8.	Размещение музыки и видео на слайдах	1		
9.	Вставка таблицы	1		
10.	Добавление в документ поля верхнего и нижнего колонтитула	1		
11.	Добавление времени и звука к слайдам	1		
12.	Настройка анимации и времени	1		
13.	Тестирование электронных таблиц	1		
14.	Создание формы сбора данных	1		
15.	Виды данных	1		
16.	Создание раскрывающегося списка	1		
17.	Знакомство с платформами SMM. Сеть Facebook	1		
18.	Знакомство с платформами SMM. Сеть Telegram	1		
19.	Создание страницы в сети Facebook	1		
20.	Работа с Telegram-каналом	1		
21.	Работа со структурой веб-сайта	1		
22.	О LMS (Learning management systems — системы управления обучением)	1		
23.	Обучение с платформой Moodle	1		
24.	Ознакомление с учебным курсом на платформе Google Classroom	1		
25.	Знакомство с сайтами Web-Freelance	1		
26.	Логические операции и выражения	1		
27.	Понятие алгоритма и его свойства	1		
28.	Линейные алгоритмы	1		
29.	Установка среды программирования Python	1		
30.	Обработка ошибок с помощью Python	1		
31.	Практическое занятие	1		
32.	Программирование разветвляющихся алгоритмов. Оператор if... else	1		
33.	Функции и переменные	1		
34.	Работа с графическим интерфейсом пользователя в Python	1		

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

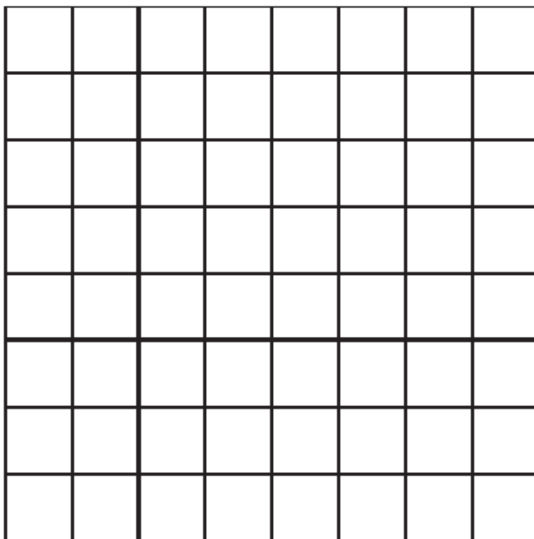
Тема: Создание спрайтов в среде scratch и программирование повторяющихся процессов

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.

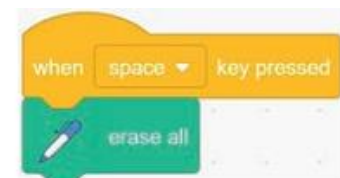
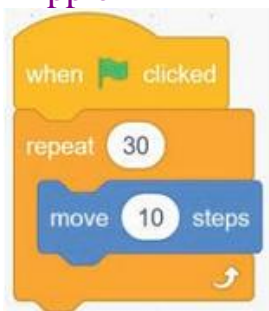
4. Будут ли эти скрипты давать одинаковый результат для одного и того же спрайта? Проверьте это.

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

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: Размещение математических формул и меток

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.

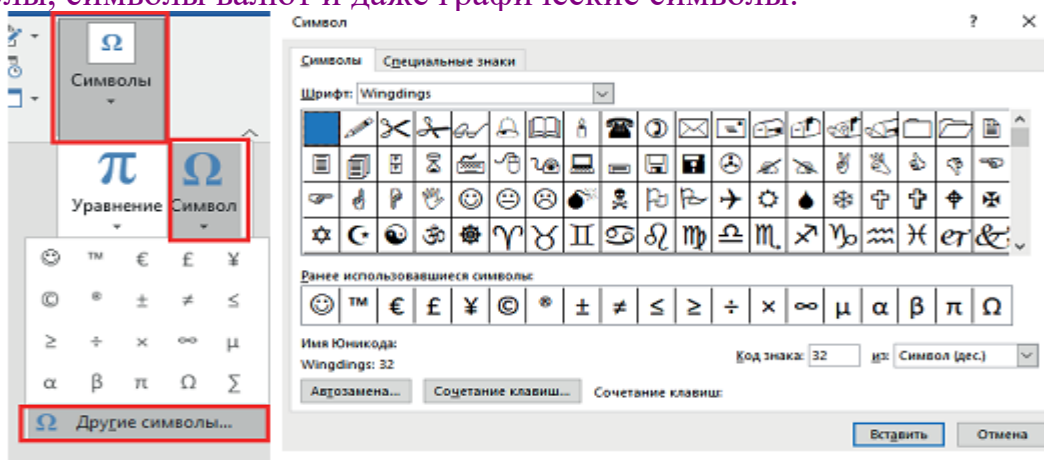
Создавая документы на компьютере, мы сталкиваемся с тем, что не все символы присутствуют на клавиатуре. Допустим, вы хотите взять некоторые отрывки статьи “Астрология” и отправить другу. Для этого вам потребуются следующие символы: Как можно решить эту проблему?

Современные компьютеры используют таблицу символов Unicode, состоящую из 65 536 символов.



Те символы, которые не представлены на клавиатуре компьютера можно вставить из Unicode таблицы текстового процессора MS Word.

Например, смайлик можно вставить командой “Вставка” → “Символ” → “Другие символы”. При помощи таблицы Unicode можно вставлять такие символы, как буквы Европейских и Восточных алфавитов, математические, музыкальные символы, символы валют и даже графические символы.



Однако для использования в различных математических формулах этих символов будет недостаточно. В программе старших классов по математике используют знаки корня, различные дроби, неравенства или системы уравнений. Эти действия в текстовом процессоре можно выполнить при помощи инструмента “Уравнение”.

Этапы ввода формул: 1. При помощи последовательности команд “Вставка” (1) “Уравнение” → “Вставить новое уравнение” можно вставить формулы. В результате выполнения этой последовательности появляется следующее окно: 2. А в строке меню появляется дополнительное меню “Работа с уравнениями” (2)

→ “Конструктор” (3). В данном меню можно найти различные элементы формул и шаблоны для составления уравнения.

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 пза234 излаб телеграмдан ёзишингиз сўралади.**

Телеграмда мурожаатингизга ўз вақтида жавоб берилади

***40* листдан иборат иктидорли ўқувчиларга информатика *6-9* класс *34* часа кружокни тўлиқ холда**

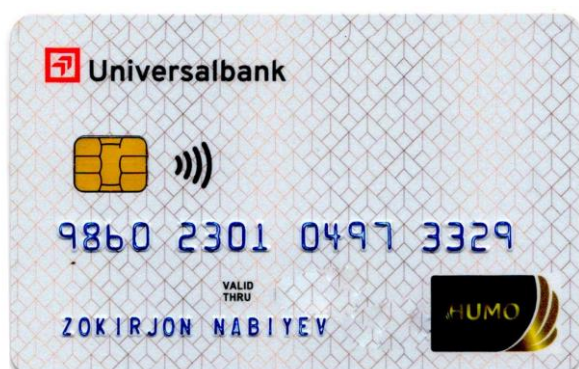
олиш учун телеграмдан ёзинг.

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'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.**