



ДОКУМЕНТЫ КРУЖКА

*ПО ИНФОРМАТИКЕ И
ИНФОРМАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ
ДЛЯ 6 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>	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:

«Согласован»
Зам директора школы:

« ___ » _____ 20__ г

« ___ » _____ 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 условий в среде Scratch	1		
3.	Составление линейных программ в среде Scratch	1		
4.	Работа с блоками повторений в среде Scratch	1		
5.	Создание новых спрайтов при помощи графического редактора	1		
6.	Создание спрайтов в среде scratch и программирование повторяющихся процессов	1		
7.	Создание сложной анимации. Создание мультфильмов с множеством сцен	1		
8.	Создание компьютерных игр	1		
9.	Анимация – основа любой игры	1		
10.	Представление проектной работы	1		
11.	Работа с документами в текстовом процессоре	1		
12.	Колонтитул, ссылки и разметка страниц	1		
13.	Создание форм и блок-схем в документах	1		
14.	Размещение математических формул и меток	1		
15.	Установка гиперссылок на документ	1		
16.	Проектная работа	1		
17.	Основы работы в интернете	1		
18.	Веб-браузеры	1		
19.	Поисковые системы и поиск информации в интернете	1		
20.	Поиск графической, аудио и видео информации	1		
21.	Создание электронного почтового ящика	1		
22.	Обмен сообщениями по электронной почте	1		
23.	Информационная культура и авторское право	1		
24.	Опасности в интернете и их предупреждение	1		
25.	Программы для управления аудио и видео файлами	1		
26.	Изменение формата аудио и видео файлов	1		
27.	Интерфейс программ для создания презентаций на	1		
28.	Основные возможности программы MS PowerPoint:	1		
29.	Работа с дизайном презентаций	1		
30.	Работа с шаблонами, скачанными из интернета	1		
31.	Возможности размещения фигур, рисунков, таблиц и схем на слайдах	1		
32.	Размещение музыки и видео на слайдах	1		
33.	Создание гипертекста и гиперссылок в презентациях	1		
34.	Настройка анимации и эффектов перехода в презентации	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.

Линейный алгоритм– это последовательно исполняемый процесс, не предусматривающий каких-либо условий. К примерам таких алгоритмов можно отнести действия сложения, умножения, а также изменения значений переменных.

Величины, которые в процессе выполнения программы меняют свое значение, называются переменными(от англ. variable).

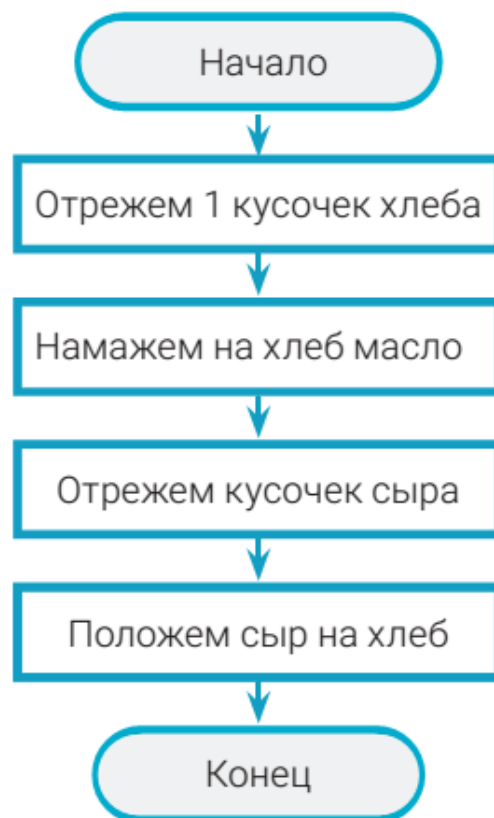
Величины, которые в процессе выполнения программы не меняют свое значение, называются постоянными или константами

В линейных алгоритмах все команды выполняются последовательно друг за другом. Следовательно, программа, имеющая линейную структуру, называется линейной программой. В линейных программах все операторы находятся в той последовательности, в которой они выполняются, при этом никакие условия не проверяются.

Переменные являются очень важными составляющими программирования. Программа должна иметь возможность хранить данные, используемые в ней. Программа обращается к данным, сохраненным в памяти компьютера и использует их. Именно для этих целей мы и используем такие понятия как постоянные и переменные

Проще говоря, переменная – это набор данных. Переменные хранят в себе данные, которые могут быть использованы в программе. Переменные необходимы не только для хранения данных, но и для выполнения различных действий (операций) над ними. Чтобы использовать переменную, программист должен ее создать, то есть объявить. Для этого переменной нужно присвоить имя. Имя переменной может состоять из буквы, слова, сочетаний букв и цифр, например: ширина, высота, а, b, S, P, x1, x2. Будет лучше, если имя переменной будет описывать ее суть.

Домашнее задание: Автомобиль ехал 3 часа со скоростью 80 км/час, оставшиеся 2 часа – 90 км/час. Составьте программу, для вычисления средней скорости автомобиля (для вычисления средней скорости необходимо разделить общее расстояние на общее время).



Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

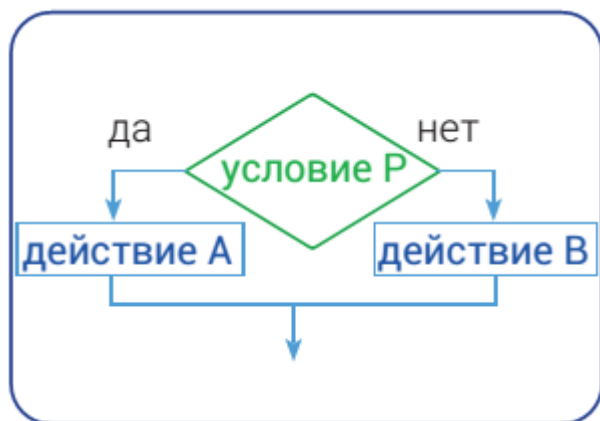
Тема: Работа с блоками условий в среде Scratch

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..then и if..then..else из 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: 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?

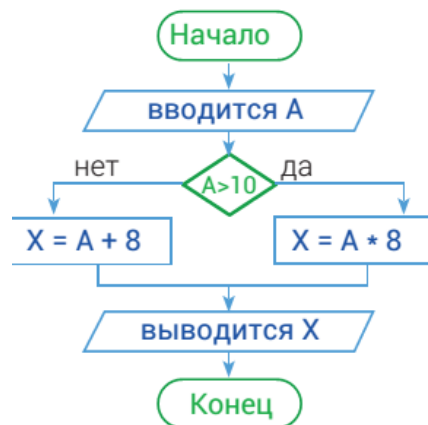
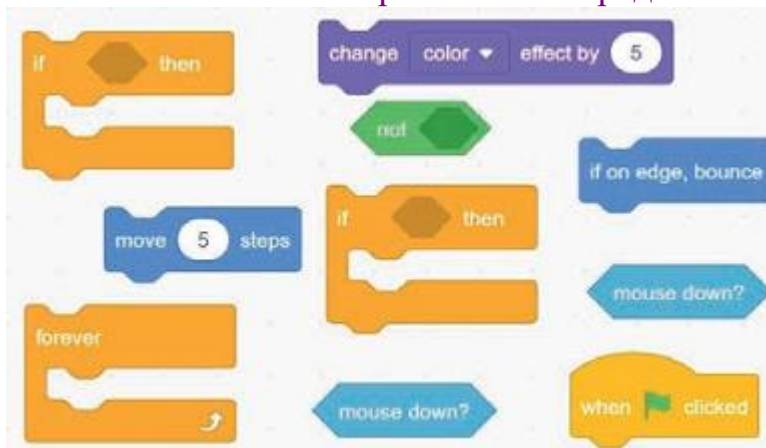
Значения S_1 и S_2 вводятся пользователем. Составьте программу к данной задаче.

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

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

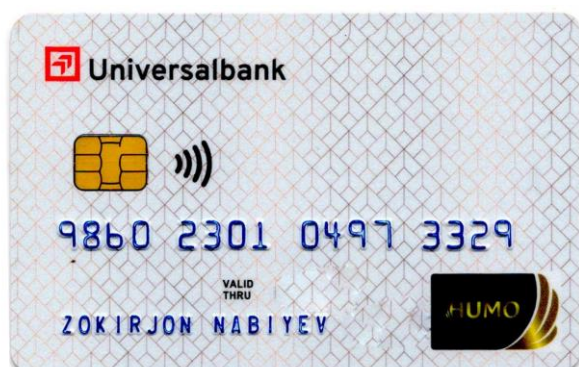
***40* листдан иборат информатика *6* класс *34* часа кружокни тўлиқ ҳолда олиш учун телеграмдан ёзинг.**

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 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.**