



ДОКУМЕНТЫ КРУЖКА

*ПО ИНФОРМАТИКИ ДЛЯ 5 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.
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.							

Даты проведения занятий кружка «_____» Руководитель кружка _____

[illegible]

Даты проведения занятий кружка «_____» Руководитель кружка _____

[illegible]

Даты проведения занятий кружка «_____» Руководитель кружка _____

[illegible]

Даты проведения занятий кружка «_____» Руководитель кружка _____

[illegible]

«Утверждаю»
Директор школы:

«___» _____ 20__ г

«Согласован»
Зам директора школы:

«___» _____ 20__ г

ПЛАН

Кружок «_____», составленный на 20__–20__ учебный год

п/п	Темы	часы	число	прим
1.	Правила техники безопасности в компьютерном классе	1		
2.	Санитарно-гигиенические требования в компьютерном классе	1		
3.	Информатика как наука	1		
4.	Кибернетика — королева цифрового мира	1		
5.	Информация и цифровые технологии	1		
6.	Виды информации	1		
7.	Кодирование информации. Единицы измерения информации	1		
8.	Единицы измерения информации	1		
9.	Компьютер и его устройство	1		
10.	Устройство персонального компьютера	1		
11.	Дополнительные устройства компьютера	1		
12.	Навыки работы с клавиатурой	1		
13.	Навыки работы с компьютерной мышью	1		
14.	Упражнения на клавиатурных тренажёрах	1		
15.	Упражнения по методу «Печатание с закрытыми глазами»	1		
16.	Программы, управляющие компьютером	1		
17.	Понятие файла	1		
18.	Понятие папки	1		
19.	Программы текстовых процессоров	1		
20.	Интерфейс программ текстовых процессоров	1		
21.	Инструменты форматирования документов	1		
22.	Создание документа в текстовом процессоре	1		
23.	Редактирование документа в текстовом процессоре	1		
24.	Работа с рисунками в документах	1		
25.	Создание таблиц в текстовом процессоре	1		
26.	Работа с объектом WordArt	1		
27.	Создание титульного листа (титула)	1		
28.	Интерфейс графического редактора	1		
29.	Панель инструментов	1		
30.	Создание простых изображений в графических редакторах	1		
31.	Работа с текстом в графических редакторах	1		
32.	Действия по выделению области в графических редакторах	1		
33.	Работа со слоями	1		
34.	Работа с фотографиями в графических редакторах	1		
35.	Обработка изображений	1		
36.	Среда программирования Scratch	1		
37.	Работа со спрайтами	1		
38.	Создание простых анимационных программ	1		
39.	Создание простых мультфильмов в среде Scratch	1		



DIQQAT



Unutmang!!! Ushbu hujjat sizga hech kimga tarqatmaslik sharti bilan **OMONAT** qilib berildi. Agar ushbu hujjat sizga boshqalar orqali kelib qolgan bo'lsa ham **OMONAT** hisoblanadi.

Ushbu **OMONAT**ni faqat o'zingiz uchun foydalaning. Hech kimga bermang, hattoki eng yaqin insoningizga ham.

Tijoriy maqsadda foydalanmang.
Internet va Veb-sayitlarga joylamang.
Telegram orqali kanal va gruppalarga tarqatmang.

OMONATGA HIYONAT QILMANG.

Telegram orqali admin **Nabiyev Zokirjon**
bilan bog'lanish **90-530-68-66** yoki **Nza456**

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

Тема: Правила техники безопасности в компьютерном классе

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

В результате длительной непрерывной работы за компьютером человек может, сам того не замечая, нанести вред своему здоровью. Этому способствуют неправильная поза за рабочим местом, длительное напряжённое смотрение в монитор, что приводит к переутомлению глаз. Если учащийся строго соблюдает требования санитарии и гигиены, он может предотвратить повреждения и сохранить своё драгоценное здоровье на всю жизнь. Самое главное — правильно сидеть за компьютером. Для этого необходимо:

сидеть на стуле не сутулясь, держа позвоночник ровно;

при работе за компьютером прямо смотреть на монитор, при работе с ноутбуком слегка наклонять голову вниз;

расстояние от тела до края стола должно быть не менее 20 см;

расстояние от монитора до глаз должно быть не менее 50–60 см;

когда руки лежат на столе, угол в локтевых суставах должен составлять 90–120 градусов;

не работать за компьютером более 2–3 часов в день, каждые 20 минут давать отдых глазам;

во время перерывов полезно выполнять упражнения для глаз и тела, сделайте это своей привычкой.

УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ГЛАЗ

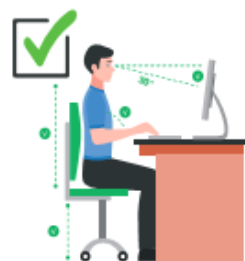
По словам учёных, при длительной работе за компьютером зрение может ухудшаться быстрее. Основная причина — длительное смотрение в монитор и редкое моргание, из-за чего глаза недостаточно увлажняются. Чтобы предотвратить это, необходимо ежедневно выполнять специальные упражнения.

V. Подведение итогов занятия:

Опасен ли электрический ток для жизни человека?

Расскажите о вредных воздействиях компьютера на здоровье человека.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.



Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Санитарно-гигиенические требования в компьютерном классе

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

ГИМНАСТИКА ДЛЯ ТЕЛА

Во время перерыва ходить по классу 2–3 минуты, высоко поднимая руки.

Ходить по классу, хлопая руками по противоположным плечам.

Медленно поворачивать голову сначала вправо, затем влево по 5 раз.

5 раз поднимать и опускать правое плечо к правому уху, затем 5 раз — левое плечо к левому уху.

Выполните самостоятельно

Из ряда слов исключите те, которые не соответствуют правилам безопасности и гигиеническим требованиям в компьютерном классе. а) гигиена, безопасность, учебник, чистота; б) компьютер, электрический ток, розетка, пароль; в) учебник, часы, телефон, принтер; г) учебник, еда, прохладительные напитки, лишняя одежда.

Вспомните и запишите правила, связанные с цифрами: 50–60 см, 90–120 градусов, 2–3 часа.



Как может повлиять на здоровье человека чрезмерное сидение перед монитором?

Что должен делать человек, чтобы сохранить своё здоровье?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Информатика как наука

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения**

занятия: мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные**

пособия: плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме.

Технические средства: компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

Информатика как наука была основана в 50-х годах XX века во Франции. Термин «информатика» образован от французских слов *informatique* и *automatique*. В этот период в Америку и страны Южной Европы начали поступать электронно-вычислительные машины (ЭВМ), которые по своим возможностям на несколько ступеней превосходили человека и могли с большой скоростью обрабатывать информацию. Они быстро стали неотъемлемой частью повседневной деятельности человека.

В странах Европы эта наука была представлена как «**informatics**». В Америке она стала известна под названием «**computer science**» (компьютерная наука).

К 70–80-м годам XX века компьютерная наука охватила не только учёных, но и всё мировое



сообщество. Она начала активно применяться на производственных предприятиях и в различных сферах жизни общества.

Это произошло потому, что развитие достигло сложного этапа. Накопились огромные объёмы информации, и возникли серьёзные проблемы с её хранением, обработкой, передачей и быстрым обменом.

Новое направление науки того времени — «компьютерная наука» — изучало эти проблемы и создало возможности их решения с помощью современных компьютерных и коммуникационных технологий.

V. Подведение итогов занятия:

Что вы знаете об истории возникновения науки информатика?

Чему учит нас наука информатика?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Кибернетика — королева цифрового мира

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

КИБЕРНЕТИКА (от греч. *kybernetike* — искусство управления) — наука, занимающаяся автоматическим управлением процессами приёма, хранения и обработки информации.

Кибернетика считается королевой цифрового мира.

Hardware (аппаратное обеспечение или техническое обеспечение);

Software (программное обеспечение);

Brainware (интеллектуальное обеспечение или интеллект).

По словам учёных, прозрачные умные очки (smart glasses), голограммы, прозрачные панели, искусственный интеллект, роботы умного дома, дроны, hyperloop и другие инновационные технологии уже стали обыденностью в нашей жизни. И, конечно, это ещё не предел изобретений. Высокие темпы развития научных взглядов и компьютерных технологий привели к множеству изменений практически во всех сферах окружающего мира и человеческой деятельности.

В результате развития этих направлений появляются новые перспективные профессии. В этом огромна роль и значение науки **Информатика**.



- инженерия компьютеров,
- искусственный интеллект,
- робототехника,
- голография,
- графический дизайн,
- оптические компьютеры,
- квантовые компьютеры,
- нейροкомпьютеры.

V. Подведение итогов занятия:

1. В каких направлениях изучается наука информатика?

Что вы знаете о новых направлениях, которые будут изучаться в будущем в этой науке?

Расскажите о великих учёных, внёсших свой вклад в науку информатика.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Информация и цифровые технологии

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

Основным объектом науки информатика является **информация**. Поэтому нам необходимо более глубоко изучить её, а также ответить на вопросы: «Что такое информация?», «Как человек воспринимает информацию?», «Какие виды информации существуют?», «Какие действия можно выполнять с информацией?».

Важную роль в восприятии информации человеком играют органы чувств (рецепторы). Они в основном включают следующие:

зрение — воспринимает окружающую среду, цвета и образы;

слух — воспринимает звуки, музыку, речь и другие звуковые сигналы;

обоняние — с помощью рецепторов носа различает различные запахи;

вкус — с помощью рецепторов языка различает горькое, сладкое, солёное и кислое;

осязание — с помощью рецепторов кожи различает тепло от холода, мягкое от твёрдого.

Вся информация, полученная через эти рецепторы, сохраняется в мозгу человека.

ЗАПОМНИТЕ!



Информация – это различные данные, полученные человеком через органы чувств из окружающей среды.

Информация также включает данные о ком-либо или чём-либо.

А ВЫ ЗНАЛИ?



Человек получает информацию:

90% — через зрение,

9% — через слух,

1% — через осязание, вкус и обоняние.

Что такое информация?

Через какие органы чувств (рецепторы) человек воспринимает информацию?

С помощью каких органов чувств человек получает наибольшее количество информации?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Виды информации

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

В настоящее время для получения, передачи и хранения информации используются следующие средства:



• новости;



• газеты и журналы;



• наука;



• интернет-сайты;



• радио и видео;



• мобильное приложение.

I.
Учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

Если информация не обладает такими качествами, как **точность, понятность, достоверность, актуальность и полезность**, то какой смысл тратить на неё своё драгоценное время и силы?

Самое главное — защищаться от информации, которая противоречит нашему национальному воспитанию, мышлению и национальной идее.

Мы уже не можем представить современный мир без телевизора, смартфона, интернета и компьютеров. Недаром учёные называют XXI век **эрой информационных технологий**. Эти технологии играют важную роль в решении основных проблем нашего общества, и весь этот процесс называется **информационным процессом**.

В отличие от прошлого века, сегодня с информацией можно выполнять множество операций с большой скоростью: искать, собирать, хранить, обрабатывать, передавать, копировать, блокировать, шифровать (делать конфиденциальной), печатать и т.д. Конечно, все эти действия выполняются на компьютере, информация переводится в цифровой вид и сохраняется в



Назовите виды информации.

Какими качествами должна обладать информация?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Устройство персонального компьютера

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.



II. Изложение нового материала:

Настольные компьютеры также называют **desktop** и среди других типов компьютеров выделяются своей универсальностью, а также входят в число самых распространённых компьютеров среди населения.

Компьютеры, произведённые различными компаниями, отличаются друг от друга дизайном, мощностью и некоторыми дополнительными возможностями, однако все они созданы на основе единой архитектуры.

Таким образом, компьютеры различаются по внешнему виду, размерам и скорости работы. Но все они построены на основе единой архитектуры (схемы). На основе этой архитектуры создавались первые электронно-вычислительные машины, производятся современные компьютеры и новые смартфоны.

УСТРОЙСТВО ПЕРСОНАЛЬНОГО КОМПЬЮТЕРА

Хотя персональный компьютер является сложным техническим устройством, его работу обеспечивают, в основном, **4 основных устройства**.



V. Подведение итогов занятия.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год
Дата: “__” _____ 20__ год. Классы: _____. Руководитель кружка: _____

Тема: Дополнительные устройства компьютера

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

В настоящее время невозможно представить работу ни одного офисного сотрудника или предприятия без таких устройств, как **принтер, сканер, факс, модем (роутер), веб-камера, акустическая система, наушники** и других. Конечно, вы уже слышали о них и пользуетесь ими.



Хотя эти устройства и не относятся к основным устройствам компьютера, потребность в них в повседневной жизни человека очень велика. Давайте познакомимся с этими устройствами ближе.

Внешние устройства компьютера также называют **вспомогательными устройствами**.

По их функциям их можно разделить на:

устройства ввода информации;

устройства вывода информации;

устройства, которые могут как передавать, так и принимать информацию.

Компьютеры могут работать и без дополнительных устройств, однако без них невозможно выполнять такие операции, как поиск информации, её обработка, сохранение во внешней памяти, печать или передача.

V. Подведение итогов занятия:

Какие устройства можно назвать вспомогательными устройствами компьютера?

Чем отличается функция принтера от функции сканера?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Навыки работы с клавиатурой

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

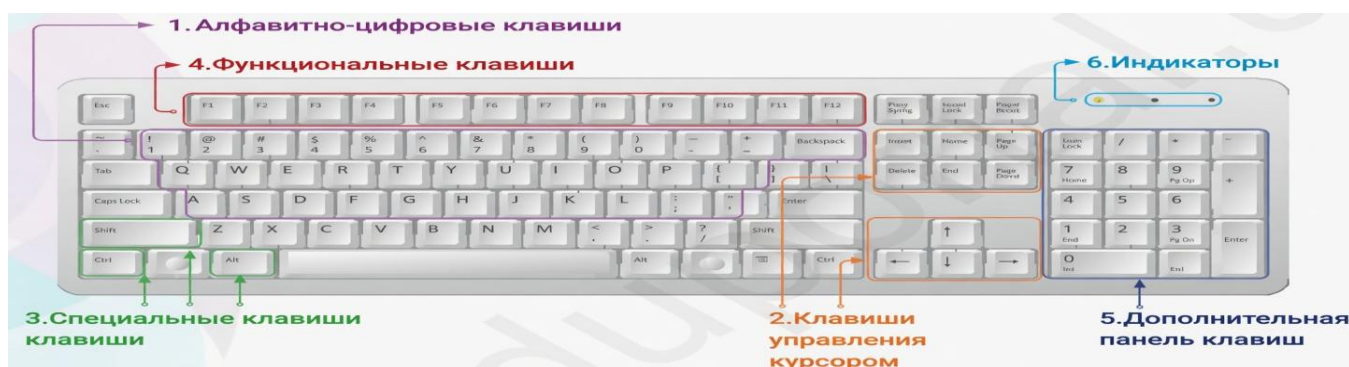
Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

Хотя клавиатура считается внешним устройством, она является одним из основных устройств, предназначенных для установления связи между пользователем и компьютером.

По выполняемым функциям клавиши клавиатуры можно разделить на **6 групп**.



Алфавитно-цифровые клавиши — группа клавиш с латинскими, кириллическими буквами или арабскими цифрами.

Цифры: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9. Символы: @ № ! \$ & * + () = / и т.д. Буквы латинского и кириллического алфавита: q(й), w(ц), e(у), r(к), t(е), y(н) ...

Home (houm)	Перемещает курсор в начало строки	←	Перемещает курсор на один символ вперёд
End (end)	Перемещает курсор в конец строки	→	Перемещает курсор на один символ назад
PgUp (peydj ap)	Перемещает курсор на предыдущую страницу	↑	Перемещает курсор на одну строку вверх
PgDn (peydj daun)	Перемещает курсор на следующую страницу	↓	Перемещает курсор на одну строку вниз

ПРОБЕЛ — клавиша для пробела между словами.

Клавиши управления курсором:

V. Подведение итогов занятия:

Объясните назначение клавиатуры.

На сколько групп делится клавиатура по функциям клавиш?

Перечислите клавиши управления курсором.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Навыки работы с компьютерной мышью

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

Название клавиши	Произношение	Функция
Esc	(эскейп)	Отменить последнее действие
Enter	(энтер)	Подтвердить команду или действие
Shift	(шифт)	Вводить заглавные буквы или символы, расположенные над цифрами
Caps Lock	(кэпс лок)	Вводить только заглавные буквы
Control (Ctrl)	(контрол)	Использовать в сочетании с другими клавишами
Alt	(альт)	Использовать в сочетании с другими клавишами
Back Space	(бэкспейс)	Удалить символ слева от курсора
Delete (Del)	(делит)	Удалить символ справа от курсора
Insert (Ins)	(инсерт)	Переключить режим вставки/замены символов

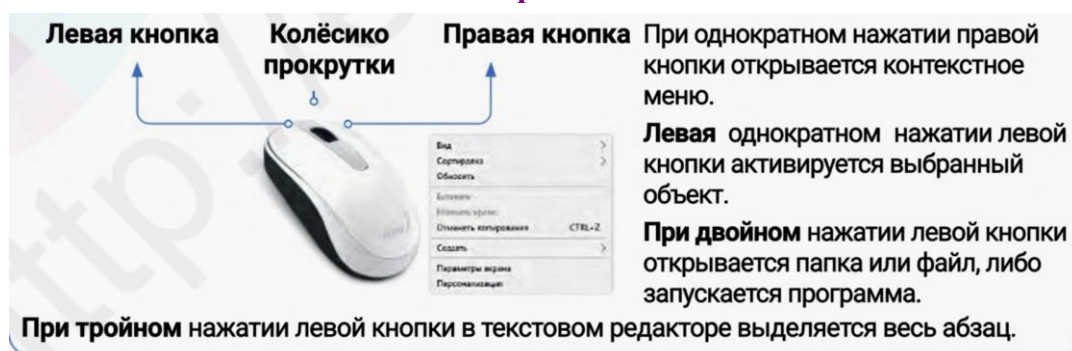
I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

3. Клавиши выполнения специальных функций

Обычные (традиционные) компьютерные мыши состоят из двух кнопок — **правой и левой** — и расположенного между ними колёсика (роллера).

Первоначально использовались мыши с простым шаровым механизмом. Мыши следующих поколений, как и клавиатуры, делятся на проводные и беспроводные. Наиболее распространены два типа мышей: **оптические** и **лазерные**.



V. Подведение итогов занятия:

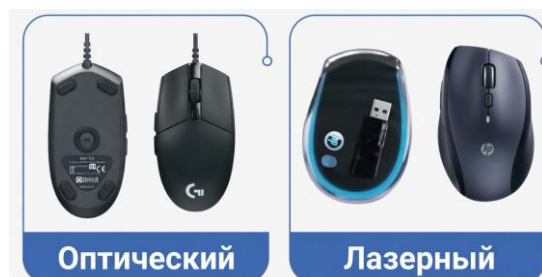
Опишите назначение управляющих клавиш.

Объясните функции клавиш **Shift** и **Caps Lock**.

Как осуществляется переключение с кириллического алфавита на латинский и наоборот?

Расскажите о кнопках управления компьютерной мышью.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.



Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Упражнения на клавиатурных тренажёрах

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

Умение быстро и безошибочно печатать текст было проблемой грамотности с момента изобретения письма и во все времена.

С приходом эпохи компьютеров спрос на это умение значительно вырос. Для самостоятельного выполнения упражнений создано множество компьютерных программ. Они называются **клавиатурными тренажёрами**.

Давайте познакомимся с клавиатурными тренажёрами:

1. Полностью бесплатные тренажёры: • Klavtren, StarBoom; • Ak, Stamina; • My simula.

2. Проверенные программы для Windows: • Typing Master; • Соло на клавиатуре.

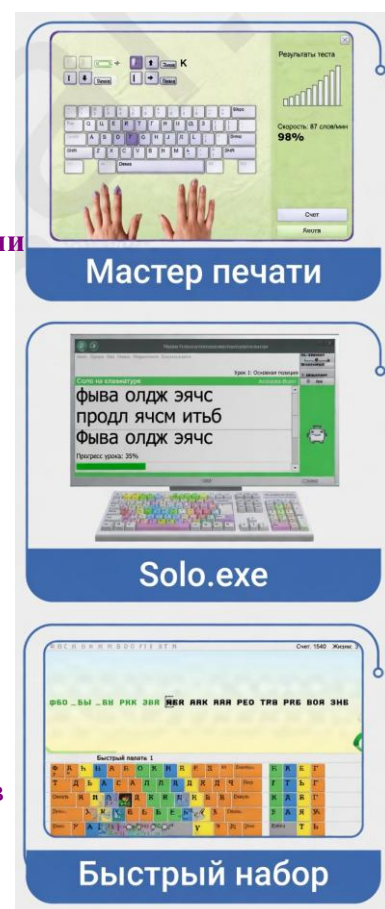
2. **Онлайн-тренажёры и соревнования:** • <https://solo.nabiraem.ru>
3. • <http://urikor.net> — чемпионат по кириллице
4. • <http://typingzone.com> • <http://klava.org/> • <http://typeracer.com> —
5. печать на английском языке • <http://klavogonki.ru> — онлайн-
6. соревнование по набору текста

Как достичь уровня «Закрытые глаза» или «Быстрый набор»?

Для обучения быстрому набору текста, кроме специальных тренажёров, существует множество методов. Один из них — работа на клавиатуре «с закрытыми глазами». Этот метод также называется методом «10 пальцев». Он требует от пользователя терпения и упорного труда. При этом методе нужно использовать пальцы, не глядя на клавиатуру, а глаза должны следить только за текстом на мониторе. Благодаря этим упражнениям можно выработать навык набора **150–200 знаков в минуту**.

V. Подведение итогов занятия.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.



Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Упражнения по методу «Печатание с закрытыми глазами»

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Все пальцы должны находиться в положении, указанном ниже, и двигаться в соответствии с цветом клавиш.

Сначала попробуйте несколько раз напечатать какой-либо текст или его отрывок, глядя на клавиатуру. Чем больше вы будете упражняться, тем быстрее запомните расположение букв. После выработки навыка переходите к печати, не отрывая глаз от монитора.

Правая рука: Большой палец — на **пробеле**, указательный — на «**j**», средний — на «**k**», безымянный — на «**l**», мизинец — на «**;**».

Левая рука: Большой палец — на **пробеле**, указательный — на «**f**», средний — на «**d**», безымянный — на «**s**», мизинец — на «**a**».

Приучите пальцы находиться в этом положении и после набора других букв возвращаться в исходное положение «**asdf – jkl;**».

При наборе текста мысленно представляйте расположение букв.

Сначала нажимайте на клавиши медленно и ритмично. Повторяйте это упражнение, пока пальцы не привыкнут.

При наборе текста не поднимайте пальцы высоко, а слегка скользите ими по клавишам.

Выполняйте указанные выше упражнения, пройдя все этапы клавиатурного тренажёра, а также в программах **MS Word** или **Блокнот**.

ПРАКТИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ

Написать электронный диктант на тему «Smart texnologiyalar».

Написать слова с закрытыми глазами (завязав глаза повязкой).

Используя цифровую клавиатуру, написать последовательность чисел и арифметические действия. Например: 567, 909, 1002, 454, 820, 34781, 10926, 277+55=...

Провести марафон «Кто быстрее?» В программе **MS Word** или **Блокнот** кто напишет наибольшее количество имён одноклассников (условие: следующее имя должно начинаться с той же буквы, которой заканчивается предыдущее). Например: Anvar – Rashid – Dilmurod ...

V. Подведение итогов занятия.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.



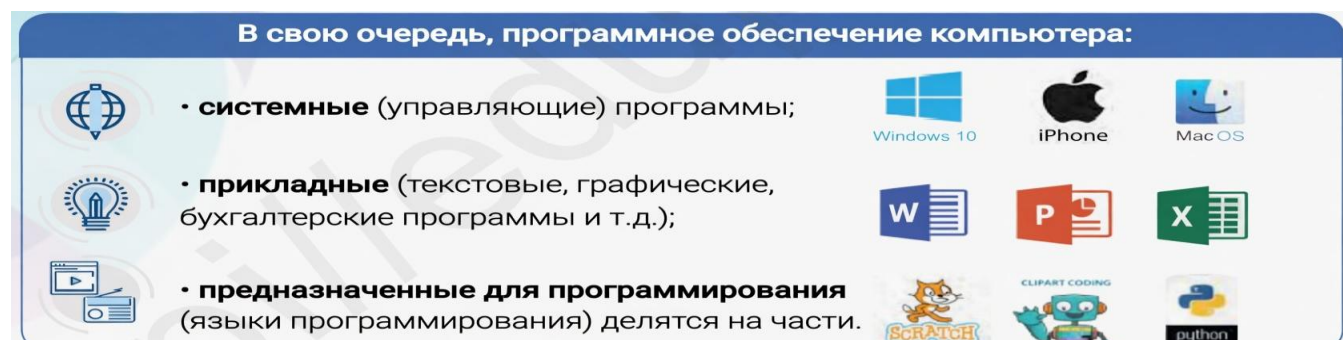
Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Программы, управляющие компьютером

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.



I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

Для работы компьютера недостаточно только тех устройств, с которыми мы познакомились. Любой компьютер работает на основе команд и инструкций, которые даёт ему пользователь. Последовательность таких команд и инструкций называется **программой**.

Программа — это упорядоченная последовательность команд и инструкций, написанных на языке, понятном компьютеру.

Понятие интерфейса

Программы, которые называют «**SOFT**» (программное обеспечение), создаются для разных целей и, прежде всего, отличаются друг от друга своим **интерфейсом**, то есть внешним видом.

Интерфейс — это внешний вид программы на экране после её запуска и возможности, предоставляемые пользователю.

Для чего нужны операционные системы? Специальная программа, которая запускается при включении компьютера, устанавливает связь между пользователем и компьютером, управляет



всеми устройствами и другими программами, называется **операционной системой (ОС)**.

К ним относятся: **DOS, UNIX, MS-DOS, macOS, Windows, Linux, Dorrpix** и другие.

V. Подведение итогов занятия:

Расскажите о программном обеспечении компьютера.

Какие виды обеспечения необходимы для работы компьютера?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Понятие файла

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости,

II. проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

Известно, что пользователь хранит на компьютере не только различные документы, но также изображения, музыку, клипы, фильмы, презентации и разные игровые программы. В отличие от человеческой памяти, как компьютер может хранить такое огромное количество информации в своей памяти? Не путается ли он в таком объёме данных?

Чтобы ответить на этот вопрос, нам необходимо познакомиться с понятием **файла**.

Представьте, что вы находитесь в библиотеке. Как там расположены книги? Какая система поиска придумана, чтобы быстро найти нужную книгу?

Во-первых, каждой книге присвоен номер; во-вторых, книги разделены по тематикам (наукам) на отдельные полки; в-третьих, созданы специальные ящики, называемые «каталогами». В этих ящиках записаны номера книг и на какой полке они находятся.

Таким образом, для быстрого поиска книги их необходимо хранить в упорядоченном виде.



Информация в памяти компьютера также хранится в упорядоченном виде и называется **файлами**.

Внешние носители информации: гибкие (магнитные) диски, жёсткий диск (винчестер), флеш-диск, CD-диск, DVD-диск, memory card и флеш-накопители.

Имя файла состоит из двух частей, разделённых точкой. Первая часть — это имя файла, вторая — его **расширение**. Пример: Referat.docx или ro'uxat.txt.

Имя файла пользователь может задавать по своему усмотрению, а расширение программа присваивает автоматически. У каждой программы есть своё расширение (формат).

Файлы также могут отличаться друг от друга своими **атрибутами и параметрами**.

Атрибуты: • Архивный • Системный • Скрытый • Только для чтения

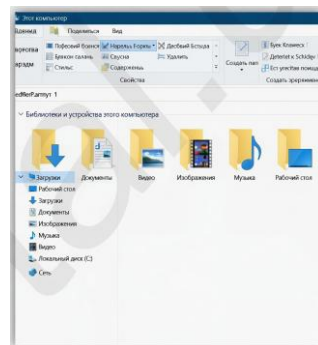
Параметры: • Размер • Дата создания • Дата и время последнего изменения

V. Подведение итогов занятия:

В каком виде хранится информация на компьютере?

Чем могут отличаться файлы друг от друга?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.



Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Понятие папки

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

Каждая программа имеет свой значок (логотип). Файл, созданный в этой программе, сохраняется в памяти компьютера в виде ярлыка.

Ярлык — это графический объект или пиктограмма, обладающая свойством открывать или запускать файл программы.

В основной памяти компьютера хранится несколько тысяч различных данных. Для того чтобы они хранились в упорядоченном виде и не смешивались, их необходимо размещать в отдельно названных **папках**.

При работе с файлами и папками на компьютере выполняются следующие основные действия: создание, открытие, копирование, переименование, закрытие, перемещение и удаление.

Создание папки: На рабочем столе нажмите правую кнопку мыши, в появившемся окне (контекстном меню) выберите → **Создать** → **Папку**.

Открытие файла или папки: Выделите файл или папку курсором, нажмите правую кнопку мыши и в появившемся меню выберите → **Открыть**.

Перемещение файла или папки: Выделите объект курсором, нажмите правую кнопку мыши и выберите → **Отправить**.



Удаление файла или папки: Выделите файл или папку курсором, нажмите правую кнопку мыши и выберите → **Удалить**.

V. Подведение итогов занятия:

Что такое каталог?

Как создаются новые папки?

Что мы должны знать о правилах именования файлов и каталогов?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Программы текстовых процессоров

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

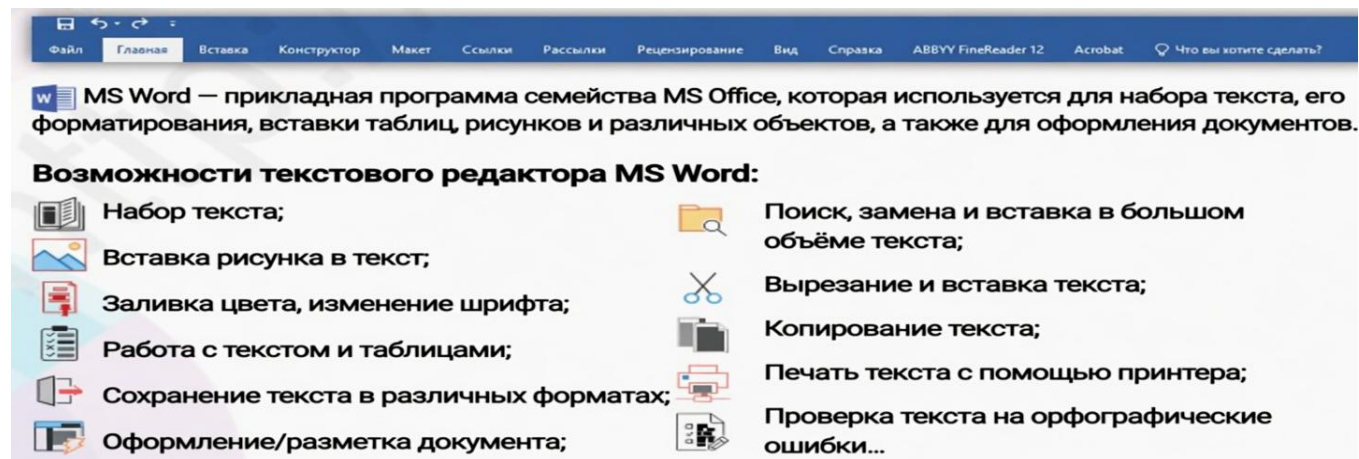
Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

В настоящее время для создания документов, подготовки к печати книг, учебников, газет, журналов, буклетов и открыток применяются новые методы и средства. При этом есть возможность быстро и легко обрабатывать электронные документы на компьютере, печатать, размножать или отправлять их по электронной почте.

Наряду с программами для работы с текстом **Блокнот** и **Word Pad**, входящими в операционную систему Windows, компания Microsoft создала пакет программ **Microsoft Office**, чтобы предоставить пользователям ещё больше удобства.



В 1992 году в этот офисный пакет входило всего 4 приложения: **Word, Excel, PowerPoint** и **Mail**. Сейчас их количество достигло 10. Версии офисного пакета постоянно обновляются и совершенствуются. Новые версии Microsoft Office отличаются от предыдущих целым рядом преимуществ: поддержка новых поколений компьютеров, смартфонов, телефонов и браузеров, а также современными функциями, которые не потеряют своей актуальности в будущем.

ПРОГРАММА MICROSOFT WORD

Среди программ офисного пакета на первом месте по частоте использования находится текстовый процессор **MS Word**. С 1992 года было создано более 10 его версий.

Например, начиная с версии Word 2007, вместо привычной строки меню пользователям был представлен новый вид интерфейса — **Ribbon** (ленточная панель).

V. Подведение итогов занятия.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

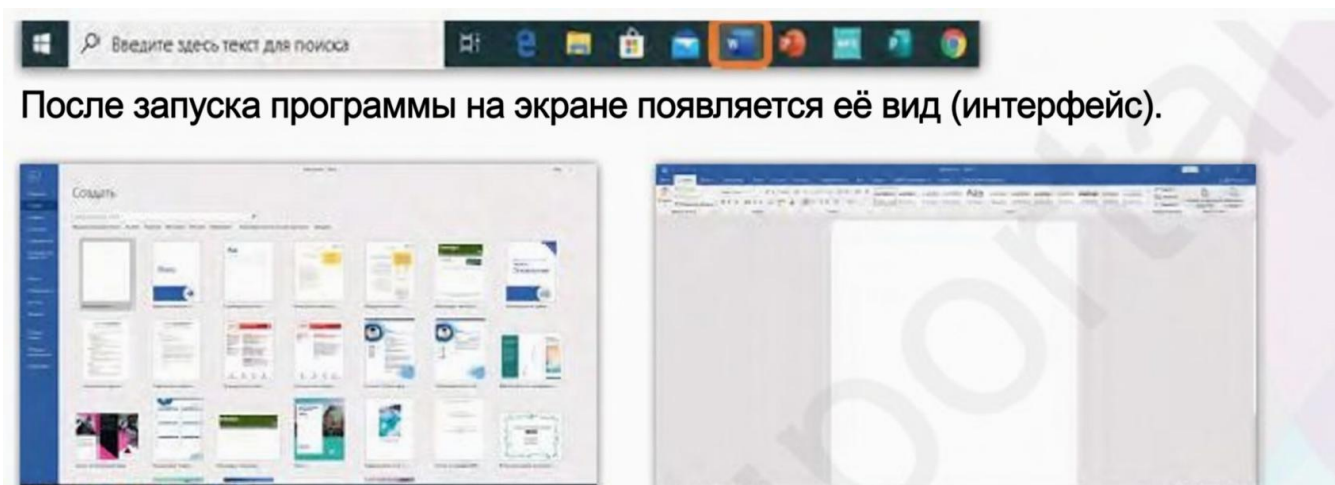
Тема: Интерфейс программ текстовых процессоров

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

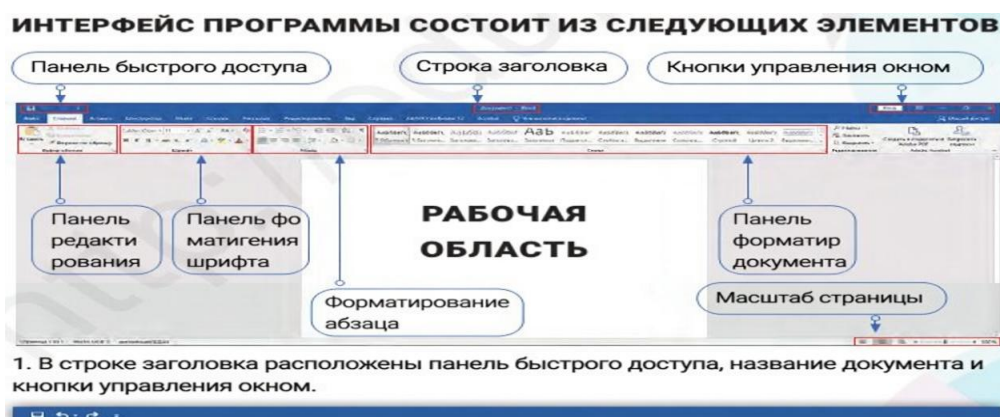
Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:



После запуска программы на экране появляется её вид (интерфейс).



ЗАПУСК ПРОГРАММЫ MICROSOFT WORD

1 способ. Нажмите кнопку «Пуск» на рабочем столе. В открывшемся главном меню немного задержите указатель мыши на разделе «Все программы». Появится список установленных на компьютере активных программ.

2 способ. Дважды щёлкните левой кнопкой мыши по иконке (значку программы) на рабочем столе.

3 способ. Нажмите на пиктограмму (значок программы) на панели задач рабочего стола.

V. Подведение итогов занятия.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Инструменты форматирования документов

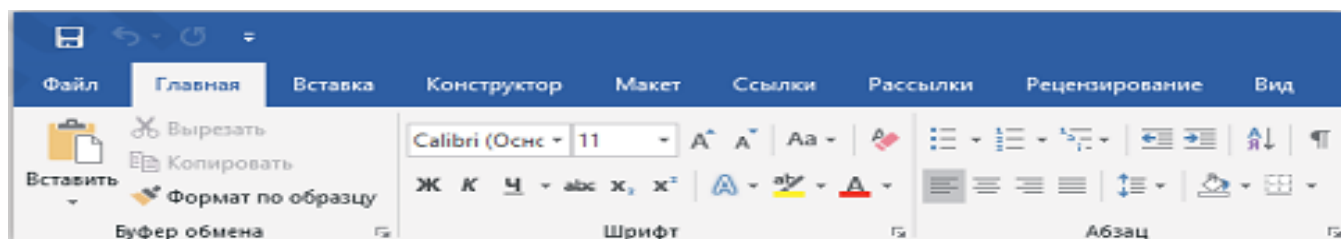
Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

На предыдущем уроке мы познакомились с программой **MS Word**, способами её запуска и



интерфейсом. На этом уроке мы подробнее рассмотрим другие возможности программы.

Программа **MS Word** отличается от других текстовых редакторов не только возможностями выбора шрифта, его размера, стиля, но и наличием множества инструментов, позволяющих сделать внешний вид документов красивым и ярким. Эти возможности мы можем увидеть сразу



после запуска программы.

Программа предлагает пользователю готовые **шаблоны страниц**. В шаблонах уже подготовлены цвета, шрифты, абзацы и таблицы. Пользователю нужно только внести изменения в текст. Готовые шаблоны, с одной стороны, экономят время, а с другой — позволяют создавать документы, соответствующие мировым стандартам.

Если пользователь хочет создать документ по своему желанию, ему необходимо обратиться к **панели форматирования** программы MS Word.

V. Подведение итогов занятия:

Расскажите о возможностях программы MS Word.

Объясните процесс форматирования документов.

С какими видами форматирования в программе MS Word мы познакомились?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

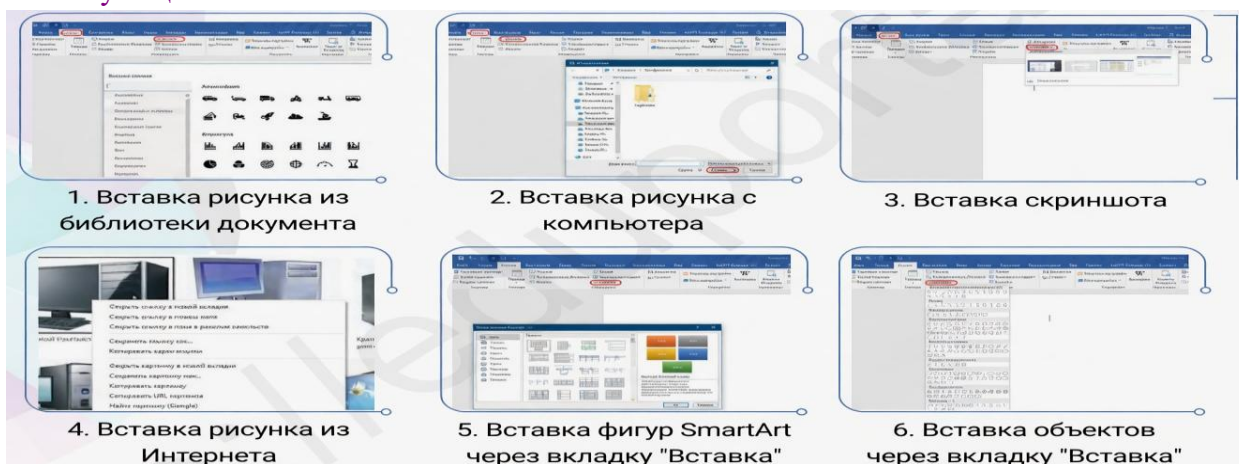
Дата: “__” _____ 20__ год. Классы: _____. Руководитель кружка: _____

Тема: Работа с рисунками в документах

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.



II. Изложение нового материала:

С помощью рисунков, фотографий, изображений и чертежей можно передать людям очень много информации. Особенно при объяснении какого-либо события или явления у каждого человека своё представление. Рисунки не только украшают документы, но и делают их красивыми и наглядными. Компьютерные программы обладают большими возможностями в этом направлении. В их числе и программа **MS Word**, которая имеет несколько возможностей для работы с рисунками. В программе **MS Word** изображения и графику в документ можно вставлять несколькими способами.

Поддерживаемые форматы рисунков:

PNG — формат рисунков;

JPEG — формат рисунков;

BMP — файлы, нарисованные и сохранённые в программе Paint;

GIF — формат рисунков.

V. Подведение итогов занятия:

Сколько способов вставки рисунка в документ существует в программе MS Word? Ответ:

С какими форматами рисунков можно работать в программе MS Word? Ответ:

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Создание таблиц в текстовом процессоре

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

Иногда для того, чтобы информация была упорядоченной и понятной или выделялась среди других данных, рекомендуется представлять её в виде таблицы. Например: сведения об учениках,

классный

журнал,

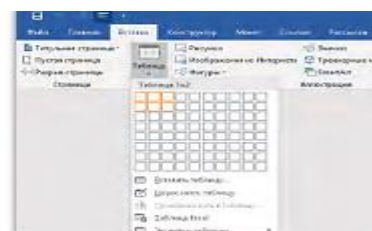
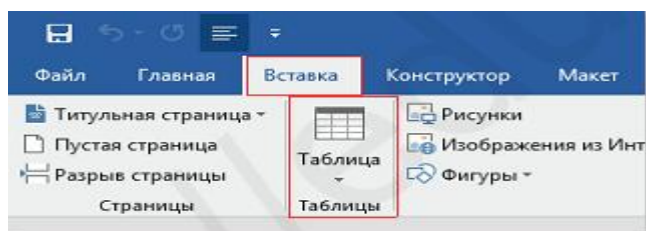
расписание

уроков, **таблица**

футбольных

состязаний и

Т.Д.



Сначала
ответим на
вопрос: что
такое таблица?
В программе



ЗАПОМНИТЕ!

Таблица — это набор ячеек, состоящих из нескольких горизонтальных и вертикальных линий.



MS Word существует быстрый способ создания таблиц и заполнения их различными данными. Для этого на ленте меню нужно выбрать вкладку **Вставка** → **Таблица**. С помощью мыши выделите нужное количество строк и столбцов в появившейся сетке белых ячеек и отпустите кнопку мыши.

Чтобы изменить ширину ячейки или столбца, нужно перетащить маркеры (бегунки), расположенные в верхней части страницы влево или вправо.

Сначала таблица выделяется. Для этого подведите указатель мыши к верхнему левому углу таблицы и щёлкните левой кнопкой мыши по значку «+» (или по маркеру таблицы).

V. Подведение итогов занятия.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20 ____ год

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

Тема: Работа с объектом WordArt

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

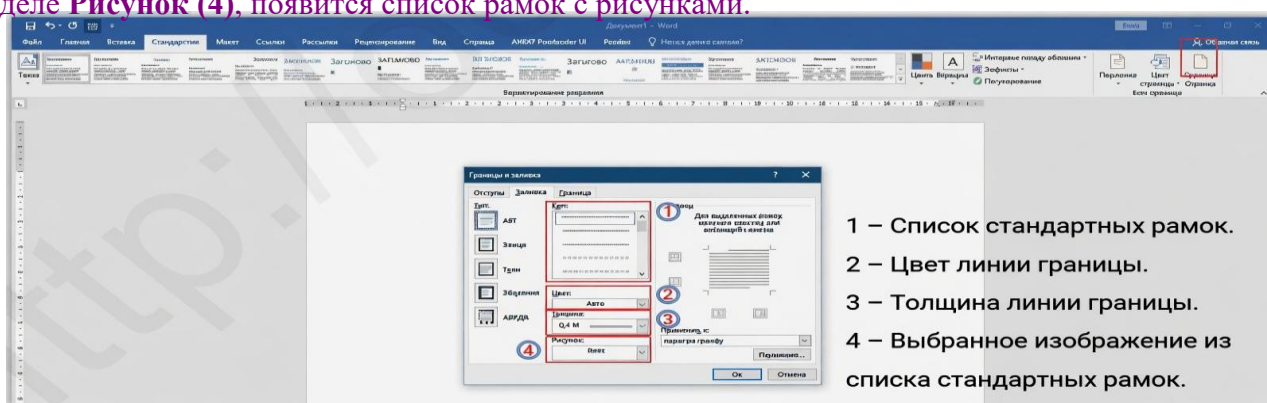
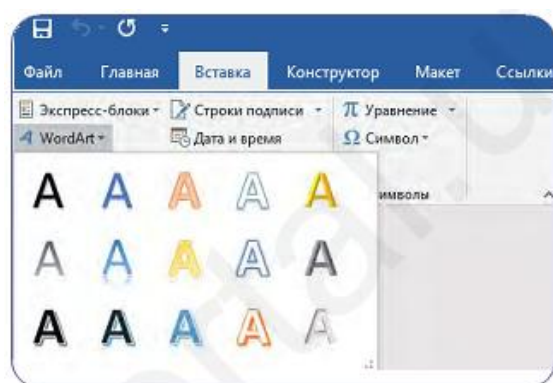
I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

Объект **WordArt** (от англ. «Word» — текст и «Art» — искусство) находится на ленте меню во вкладке **Вставка** в группе **Текст**. Если нажать на кнопку указателем мыши, появятся стили написания WordArt.

Из открывшегося окна выбирается нужный стиль и объект размещается на странице. Есть возможность изменить шрифт и цвет размещённого объекта.

Если нажать указателем мыши на треугольную кнопку в разделе **Рисунок (4)**, появится список рамок с рисунками.



- 1 – Список стандартных рамок.
- 2 – Цвет линии границы.
- 3 – Толщина линии границы.
- 4 – Выбранное изображение из списка стандартных рамок.

Выбранная рамка применяется ко всему документу. Если её нужно установить только на титульный лист, необходимо обратиться к разделу **Параметры** в окне **Границы и заливка**.

Вставка рамки (бордюра) на документ или страницу На ленте меню выберите вкладку **Дизайн**, затем в группе **Фон страницы** выберите пиктограмму **Границы страницы**.

В результате откроется окно, где можно выбрать параметры рамки.

V. Подведение итогов занятия:

Какую функцию выполняет титульный лист документа?

Для каких целей используются объекты WordArt?

Как вставляются объекты WordArt в документ?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Создание титульного листа (титула)

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

В программе Microsoft Word существует несколько способов создания титульного листа документа. Один из них — использование готовой коллекции шаблонов титульных листов, сохранённых в памяти программы. Работать с ними очень удобно и быстро.

Для использования шаблонов на ленте меню во вкладке **Вставка** в группе **Страницы** выберите команду **Титульная страница**.

Из открывшегося списка коллекций выберите нужный шаблон и вместо образцов данных введите свою информацию.

Другой способ — пользователь самостоятельно создаёт титульный лист, выбирая цвет страницы, рамку и объекты WordArt.

1-е упражнение. Создать титульный лист документа под названием «REFERAT». Вставьте рамку на страницу. Выберите объект WordArt, удалите существующий текст и введите слово **REFERAT**. Размер шрифта можно изменить до или после написания слова. После выполнения основных действий добавьте дополнительные надписи:

название школы или организации;

выполнил: фамилия, имя;

проверил: фамилия, имя;

название города или района и текущая дата.

2-е упражнение. Создать страницу для рекламного баннера с помощью стилей объектов WordArt. — Нажмите на

пиктограмму WordArt и разместите на странице все стили из открывшегося окна; — Используя точку поворота, разместите объекты в разных положениях; — Придайте странице цвет по желанию исполнителя.

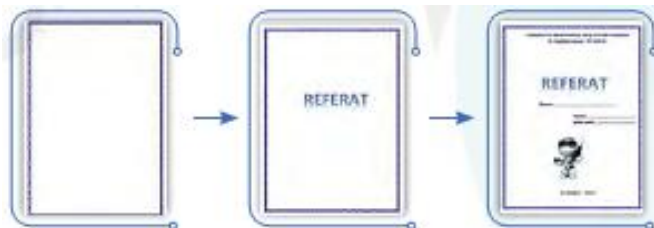
V. Подведение итогов занятия:

Как вставить рамку (бордюр) в документ?

Какие виды рамок существуют?

Расскажите о шаблонах титульных листов в программе MS Word.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.



Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Интерфейс графического редактора

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

Постоянное совершенствование компьютерной техники и новых технологий создало новые возможности в областях живописи, искусства, дизайна и архитектуры. В результате появилась система, получившая название «Компьютерная графика».

Компьютерная графика — это часть компьютерных технологий, специальная система программ и инструментов, предназначенная для создания и обработки графических изображений. Примерами таких программ являются **Paint, Paint.NET, Tux Paint** и другие. Они носят общее название **графические редакторы**. Благодаря своей простоте и удобству они являются отличным приложением даже для младших пользователей.

Paint.NET — это растровый графический редактор, созданный на платформе .NET Framework для операционной системы Windows NT. Программа была разработана



группой студентов Вашингтонского университета под руководством компании Microsoft. Первая версия была написана в 2004 году и получила название 1.0. Позже были выпущены версии 1.1, 1.2 и другие.



Paint.NET считается отличной заменой стандартному графическому редактору Paint в операционной системе Windows и превосходит его по следующим возможностям: • бесплатность использования и распространения программы; • оптимизация для двухъядерных и четырёхъядерных микропроцессоров; • интерфейс, похожий на Photoshop; • возможность работать одновременно с несколькими документами; • поддержка работы со слоями; • удобство работы.

V. Подведение итогов занятия:

Объясните разницу между компьютерной графикой и изобразительным искусством.

В чём заключается основная задача компьютерной графики?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Панель инструментов

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

При запуске программы **Paint.NET** на экране появляется следующий вид.

Строка заголовка. В строке заголовка отображается имя открытого изображения (файла) и версия Paint.NET. Если изображению не присвоено имя, оно отображается как «Безымянный».

Строка меню. Содержит разделы: **Файл, Правка, Вид, Изображение, Слои, Коррекция, Эффекты.**

Панель инструментов. Состоит из верхней и нижней строки. В верхней строке находятся кнопки общих команд и инструменты управления. В нижней строке — параметры активного инструмента.

Список изображений. Каждое открытое изображение сохраняется в виде миниатюры. После выбора из списка изображение полностью отображается в рабочем окне.

Рабочая область. Основная область программы. Здесь выполняются действия по созданию и редактированию изображения.

Окно инструментов. В этом окне расположены основные инструменты Paint.NET. При наведении курсора они активируются и отображается название инструмента.

Окно истории. В этом окне сохраняется каждое действие, выполненное с изображением. При закрытии программы история действий удаляется.

Окно слоёв. Здесь выполняются действия с созданными слоями: удаление, добавление, управление, изменение порядка слоёв.

V. Подведение итогов занятия.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.



Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Создание простых изображений в графических редакторах

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

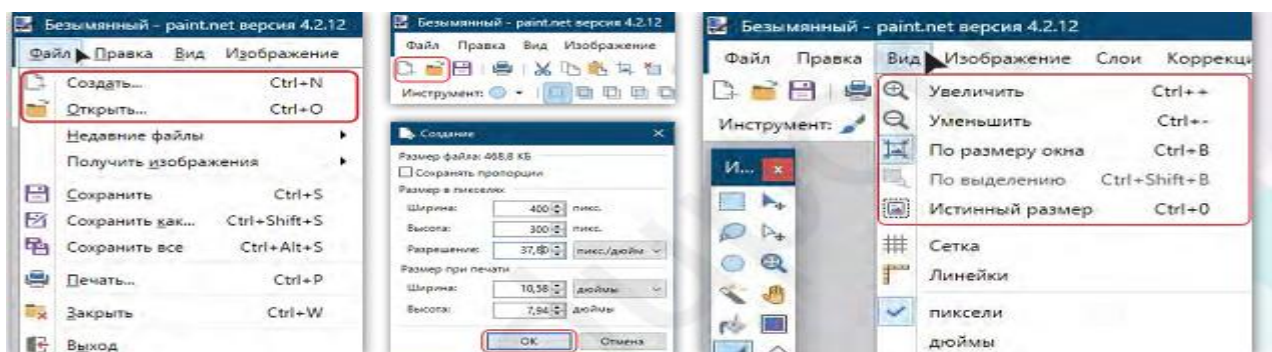
Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

Запустите программу **Paint.NET**. Откройте меню **Файл** и выберите команду **Создать**. Эту же задачу можно выполнить и другим способом. В открывшемся окне введите размеры рабочей области: **Ширина (Eni)** = 300 px, **Высота (Bo'yi)** = 400 px, затем нажмите кнопку **ОК**.

Размеры рабочей области можно также изменить с помощью раздела **Вид** (Вид) или с помощью шкалы масштаба, расположенной в правом нижнем углу окна программы.



Аналогичные действия можно выполнить при открытии файла изображения, выбрав команду **Открыть**. Изменение размеров открытого изображения, поворот и другие действия выполняются через меню **Изображение**.

В программе Paint.NET есть возможность отменить или вернуть любое последнее выполненное действие:

В меню **Правка** выбрать команды **Отменить** или **Вернуть**.

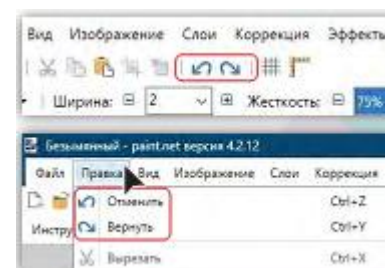
С помощью пиктограмм на панели инструментов.

V. Подведение итогов занятия:

С чего начинается создание изображения в программе Paint.NET?

Расскажите об инструментах программы Paint.NET.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.



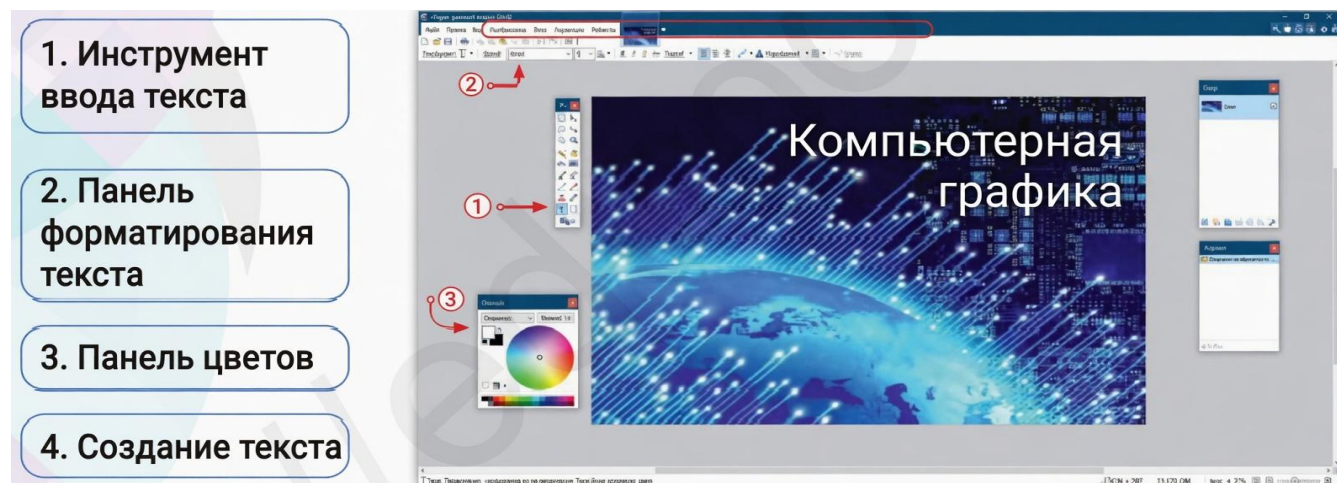
Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Работа с текстом в графических редакторах

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.



I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

Наряду с большими возможностями создания новых изображений в программе **Paint.NET**, с творческим подходом можно также обрабатывать уже готовые рисунки.

К таким процессам относятся: добавление текста к загруженным изображениям, обрезка изображений различными способами, выполнение различных действий над ними, работа со слоями и создание их новых видов и т.д.

1-е упражнение. Создание обложки книги.

– Запустите программу **Paint.NET**; – Откройте меню **Файл** и выберите команду **Открыть**; – В окне **Обзор** выберите любой файл изображения и нажмите **Открыть**; – Установите размер изображения **500×500** и нажмите кнопку **ОК**; – На панели инструментов выберите инструмент **Текст** (пиктограмма **T**); – Подведите курсор к изображению, нажмите и удерживайте левую кнопку мыши, перетащите пунктирную рамку в левый нижний угол и отпустите кнопку. После выбора типа, размера и цвета шрифта введите текст «**Компьютерная графика**».

V. Подведение итогов занятия:

Как перевести изображение в вертикальное или горизонтальное положение?

Какие ещё действия можно выполнять с открытыми изображениями?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Действия по выделению области в графических редакторах

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

В программе **Paint.NET** можно выделять области, обрезать их и выполнять над ними различные действия. В интерфейсе программы существует 3 способа выделения:

С помощью пиктограмм в окне инструментов;

С помощью инструментов на панели инструментов;

Выделение произвольной области изображения курсором в форме правильного прямоугольника.



В панели инструментов программы представлены 4 способа выделения области:



выделение области прямоугольной формы;

лассо (выделение по произвольному контуру изображения);

выделение области овальной (круглой) формы;

волшебная палочка (выделение по цвету границы изображения).

Для
обрезки
выделен
ной
области



на панели инструментов выбирается инструмент **Обрезка** (пиктограмма ножниц), после чего можно сохранить или скопировать выделенную область.

1-е упражнение. В программе Paint.NET на панели инструментов выберите инструмент выделения. На рабочей области, удерживая левую кнопку мыши, нарисуйте круглую форму и, не снимая выделения, выберите инструмент **Заливка** и закрасьте её любым цветом. Затем с помощью комбинации **Ctrl + D** снимите выделение. Повторите эти действия ещё с 2 кругами.

V. Подведение итогов занятия:

Какие действия можно выполнять с загруженным изображением в программе Paint.NET?

Сколько видов выделения области изображения существует?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Работа со слоями

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

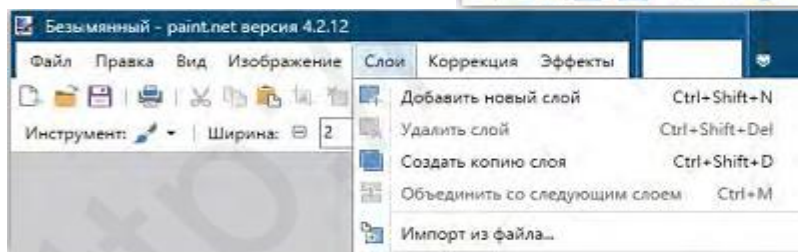
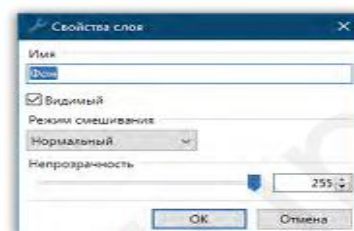
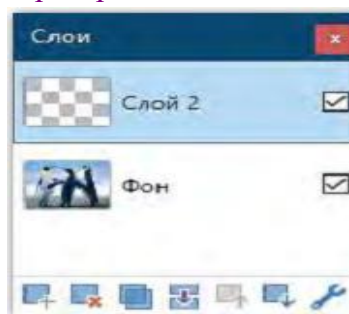
Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

В программе **Paint.NET**, как и в графическом редакторе Photoshop, существует возможность работать со **слоями** (Слой). Что такое слой?

Слой — это невидимая (прозрачная) «ткань», которую можно размещать поверх рабочей области. На каждом новом слое с помощью инструментов панели можно



рисовать или открывать готовые изображения и выполнять над ними различные действия.

В интерфейсе программы для работы со слоями предусмотрено специальное окно. В нижней его части находятся 7 кнопок, с функциями которых мы познакомимся:

Создать новый слой.

Удалить активный слой.

Создать копию слоя.

Объединить со следующим слоем.

Переместить слой вверх.

Переместить слой вниз.

Свойства.

Создание слоя Для создания нового слоя в меню выберите вкладку **Слой** или используйте комбинацию клавиш **Ctrl + Shift + N**.

Часто при работе со слоями возникает необходимость сделать их невидимыми или, наоборот, активными. Для этого обратитесь к окну слоёв, расположенному в левой части интерфейса программы. В нём напротив названия созданного слоя нужно щёлкнуть по значку «глаз».

V. Подведение итогов занятия:

Какую функцию выполняют слои в графике?

Как создаются слои в программе Paint.NET?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Работа с фотографиями в графических редакторах

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

В процессе освоения темы мы загружаем изображения в форматах .jpg и других, применяем к ним различные эффекты, учимся размещать текст и рисунки на фоне. Откроем меню программы **Paint.NET**, выберем раздел **Эффекты** и познакомимся с его возможностями. Как вы видите, открытое изображение можно изменять разными способами и создавать из него новое



изображение.

Примеры эффектов:

Кристаллизация (Kristallashish)

Иней (Qirov)

Стеклянная плитка (Shisha qoplama)

Набросок

карандашом

(Xomaki rasm)

1-е упражнение.

Запустите

программу

Paint.NET.

Выполните

команды **Файл → Открыть → Обзор**, загрузите любое изображение и установите его размер **500×400**. Затем перейдите в меню **Файл → Эффекты** и выберите любой эффект. Например...

2-е упражнение. Создание поздравительной открытки.

Выберите изображение, щёлкните по нему левой кнопкой мыши и в контекстном меню выберите **«Открыть с помощью Paint.NET»**.

Не выходя из программы, загрузите второе изображение.

V. Подведение итогов занятия:

Какие способы сохранения изображения вы знаете в программе Paint.NET?

Что вы понимаете под обработкой изображения?

Какой командой пользуетесь для изменения эффектов изображения?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

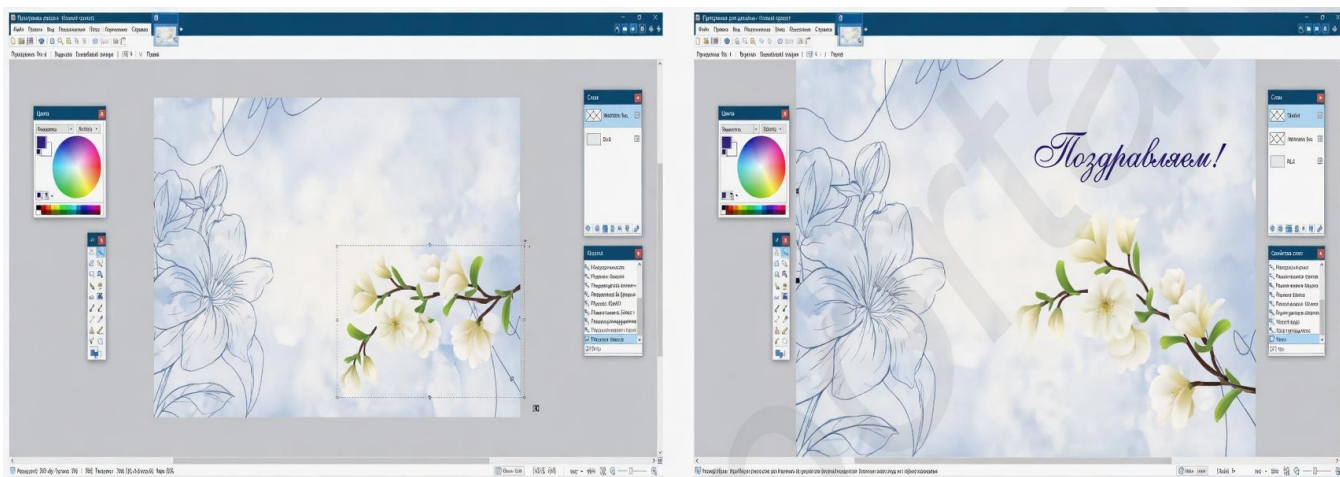


Дата: “__” _____ 20__ год. Классы: _____. Руководитель кружка: _____

Тема: Обработка изображений

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.



I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

Теперь изменим фон изображения. Для этого на панели инструментов выберите «**Волшебная палочка**» и выделите фон изображения. Удалите выделенную область с помощью клавиши **DEL** или через меню **Правка** → **Очистить выделенное**.

(Шахматный фон, который появляется, показывает прозрачность). Теперь на рабочей области остаётся только сам объект, с которого мы можем снять копию. Скопированное изображение можно поместить на любой слой.

Создаём новый слой и размещаем на нём копию изображения. Уменьшаем размер изображения в выделенном состоянии и размещаем его в удобном месте.

На полученное новое изображение с помощью инструмента **Текст** добавляем надпись «**Табриклаймиз!**» («Поздравляем!») и сохраняем в формате **GIF**. Этот формат хорошо сохраняет прозрачность изображения.

V. Подведение итогов занятия:

Какой командой вы пользуетесь для изменения эффектов изображения?

Какие действия вы выполняете для отделения изображения от фона?

Как можно удалить выделенную область?

Создайте обучающие карточки с буквами на тему «**Alifboni o'rgataman**» («Учу алфавит») для младших школьников.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Среда программирования Scratch

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

Дорогие ученики! Сейчас мы начинаем изучение среды программирования **Scratch**.

С уверенностью можно сказать, что с помощью этой среды программирования вы сможете реализовывать свои анимационные и интерактивные проекты, а также создавать мультфильмы. Язык программирования **Scratch** (скрэч) очень простой и понятный, поэтому в нём могут создавать свои проекты не только школьники, но и дети дошкольного возраста.

Программа **Scratch** была создана под руководством профессора Массачусетского университета **Митчела Резника** и **Алана Кея**. В настоящее время она изучается как среда программирования с графическим интерфейсом, ориентированная на образование. В основу Scratch положена идея конструктора LEGO, поэтому его считают продолжателем этой концепции.

В среде программирования **Scratch**, как и в конструкторе LEGO, код программы собирается из цветных блоков. Простота таких блоков в форме конструктора позволяет изучать программирование в интересной игровой форме.

ПОНЯТИЯ АЛГОРИТМА И ПРОГРАММЫ

Следует знать, что в любом процессе программирования необходимо знать основные понятия: алгоритм, команда (инструкция), исполнитель алгоритма, программа, программирование и т.д. Чтобы решить на компьютере какую-либо задачу и получить правильный результат, нужно правильно задать последовательность команд и инструкций. Такой процесс называется **алгоритмизацией**.

Исполнителем алгоритма может быть человек, станки, машины, роботы, дроны и т.д.

V. Подведение итогов занятия:

Расскажите об истории создания языка программирования Scratch.
Как запускается среда программирования Scratch?
Как устроен интерфейс программы?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.



«Программирование должно быть на таком же высоком уровне,», как грамотность чтения и письма»
М.Резник



Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Работа со спрайтами

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

На предыдущем занятии мы познакомились со средой программирования **Scratch** и её возможностями. Прежде чем приводить спрайты в движение или создавать мультфильмы, нам нужно освоить навыки размещения спрайтов, смены костюмов, изменения фона сцены и т.д.

В интерфейсе Scratch на панели спрайтов расположены:

Choose a Sprite (выбор спрайтов)

Choose a Backdrop (выбор фона сцены)

Наведя курсор мыши на эти кнопки, можно открыть всплывающие меню для выбора. Чтобы изменить параметры спрайта, нужно щёлкнуть по его изображению в соответствующем окне. После активации можно менять следующие параметры:

Name — дать имя спрайту;

Show — сделать видимым или невидимым;

Size — размер спрайта;

Direction — угол поворота;

X, Y — установить начальную позицию спрайта.

1-е упражнение.

«Мой первый проект!»

Размещение нового спрайта и фона на сцене.

Технология выполнения:

Нажмите кнопку **Choose a Backdrop** (как показано на рисунке 1) и выберите изображение **Sports** → **Playing Field**.

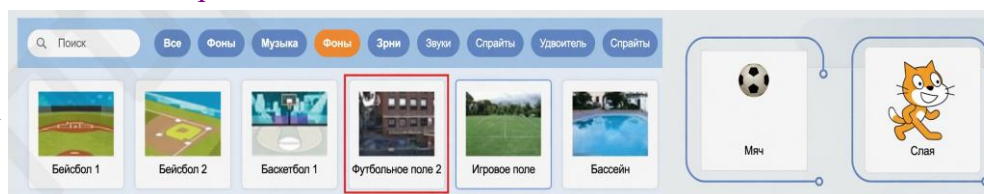
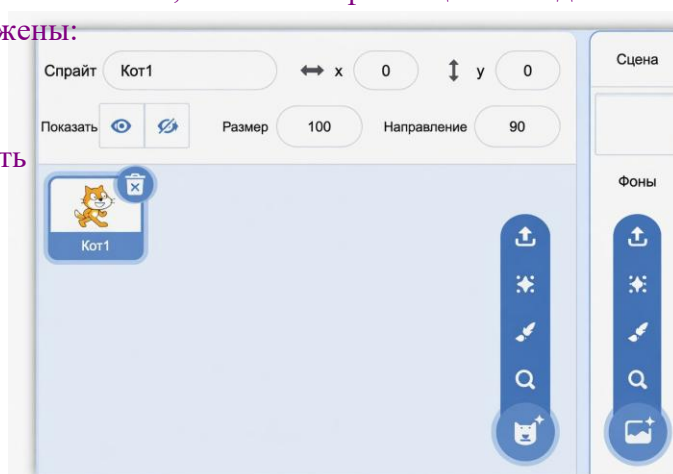
В разделе **Choose a Sprite** выберите **Sports** → **Soccer Ball** (футбольный мяч). Мяч появится в центре сцены. Выделите его мышью и перетащите в нужное место сцены.

V. Подведение итогов занятия:

Что такое спрайт? Объясните его назначение.

Как размещаются новые спрайты на сцене?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.



Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Создание простых анимационных программ

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

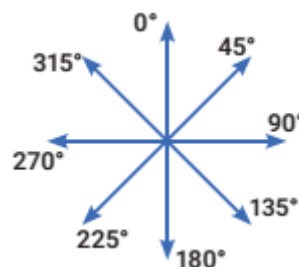
Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

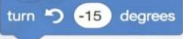
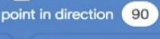
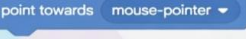
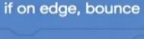
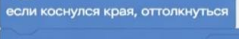
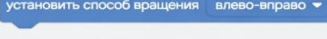


I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

Слово «Анимация» происходит от французского *animation* — «оживление». В Европе оно обозначает вид киноискусства — мультипликацию. В настоящее время под этим понимают мультипликацию, созданную с помощью компьютера.



 	 	Поворот на 15 градусов вправо Поворот на 15 градусов влево
 	 	Поворот в направлении 90 градусов Поворот к указателю мыши
 	 	Если коснулся края, оттолкнуться Только влево-вправо вращения

В библиотеке программы **Scratch** имеется коллекция готовых анимаций. Чтобы просмотреть одну из них, выполните следующие действия: запустите программу Scratch, в меню выберите раздел **Tutorials** (руководства) и нажмите кнопку **Animation** (анимация) в открывшемся окне. Выберите любую анимацию и посмотрите, как она выполнена. Например: выберите **Make it Fly** и посмотрите её выполнение.

При движении спрайтов в Scratch, кроме команд «вперёд», «назад», «вверх» и «вниз», есть возможность поворота на определённый угол. Значения в белом кружке внутри блока можно изменять. Также существуют возможности ожидания, перехода в произвольную позицию, движения под музыку и т.д.

V. Подведение итогов занятия.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Создание простых мультфильмов в среде Scratch

Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

Анимация происходит от французского слова *animation* — «оживление». Полное название —

мультипликационный фильм (от лат. *multiplicatio* — умножение и англ. *film* — плёнка). Это фильм, предназначенный для просмотра в кинотеатрах, по телевидению и на компьютерных экранах.

При создании мультфильмов объединяются несколько направлений искусства: рисунок, движение, звук, музыка и режиссура (сценарий мультфильма). Последовательность событий в сценарии очень похожа на процесс программирования.

Мы уже говорили, что в среде **Scratch** можно создавать как простые мультфильмы, так и сложные игровые программы. На сегодняшнем занятии мы создадим проект под названием «Аквариум» и сохраним его как наш первый небольшой мультфильм.

Технология выполнения:

Сначала познакомимся с блоком, который перемещает спрайт только вправо и влево. Он хорошо подходит для движения рыбы в аквариуме. Также можно использовать блок плавания.

Запустите программу Scratch. В разделе **Choose a Sprite** → папка **Animals** выберите одну из рыб. Создайте скрипт для рыбы и запустите его. Как видите, рыба движется, не выходя за пределы сцены.

Чтобы создать вторую рыбу, щёлкните правой кнопкой мыши по иконке спрайта и выберите команду **Duplicate**.

На сцене появится вторая рыба. Изменим ей цвет. Для этого перейдите в раздел **Costumes**, выберите инструменты **Кисть** и **Заливка**.

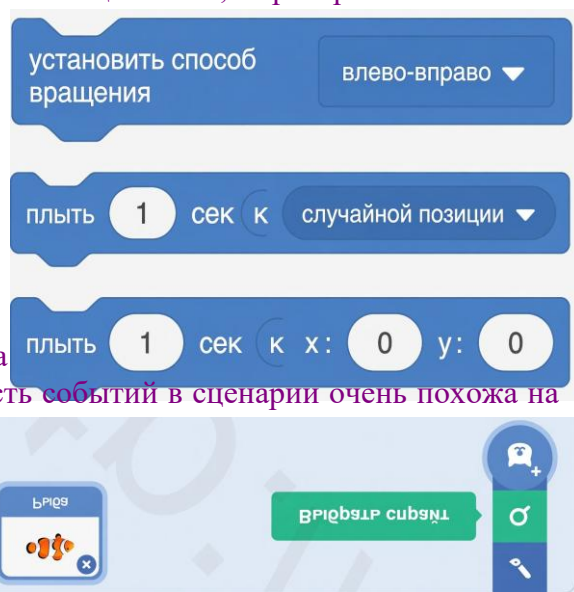
Перейдите на панель спрайтов и измените масштаб второй рыбы на **80**. Теперь на сцене у нас две разные рыбы.

V. Подведение итогов занятия.

VI. Домашнее задание:

Подготовить проектную работу по заданным темам и быть готовым к презентации.

Подготовиться к тестовым вопросам по всем разделам.



Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год