



ДОКУМЕНТЫ КРУЖКА

*ПО ИНФОРМАТИКИ 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.
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.	Создание линейных программ в среде Scratch	1		
2.	Блоки раздела «Variables»	1		
3.	Работа с условными блоками в среде Scratch	1		
4.	Условный оператор ожидания — блок wait..until	1		
5.	Создание линейных и разветвляющихся программ в среде Scratch	1		
6.	Работа с повторяющимися блоками в среде Scratch	1		
7.	Работа с повторяющимися блоками в среде Scratch	1		
8.	Что такое анимация?	1		
9.	Создание фигур и блок-схем в документах	1		
10.	Порядок добавления и удаления фигур в объекте SmartArt	1		
11.	Вставка математических формул и символов в документы	1		
12.	Порядок вставки формул	1		
13.	Поисковые системы и поиск информации в Интернете	1		
14.	Поиск информации в поисковых системах	1		
15.	Поиск графической, аудио- и видеоинформации	1		
16.	Поиск информации через изображения	1		
17.	Создание электронного почтового ящика	1		
18.	Обмен сообщениями по электронной почте	1		
19.	Опасности Интернета и защита от них	1		
20.	Опасности Интернета	1		
21.	Программы для управления аудио- и видеофайлами	1		
22.	Форматы аудио- и видеофайлов	1		
23.	Изменение формата аудио- и видеофайлов	1		
24.	Конвертация видеофайлов	1		
25.	Возможности и интерфейс программ для создания презентаций на компьютере	1		
26.	Основные возможности программы MS PowerPoint	1		
27.	Работа с дизайном презентации	1		
28.	Работа с шаблонами, скачанными из Интернета	1		
29.	Возможности размещения фигур, изображений, таблиц и диаграмм на слайдах	1		
30.	Размещение музыки и видео на слайдах	1		
31.	Размещение музыки на слайдах презентации	1		
32.	Создание гипертекста и гиперссылок в презентации	1		
33.	Создание гиперссылки для перехода к любому файлу или веб-странице на компьютере	1		
34.	Порядок размещения анимации	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 gruppalariga 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: Создание линейных программ 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:

Линейный алгоритм — это процесс, который выполняется строго последовательно, без каких-либо условий. Примерами таких алгоритмов могут служить вычисление суммы или произведения, замена значений нескольких переменных и т.д.

Переменные — это величины, которые могут изменять своё значение в процессе выполнения программы (англ. *variable*).

Константы (неизменяемые величины) — это величины, значение которых не меняется в процессе выполнения программы.

В линейных алгоритмах все команды выполняются последовательно.

Обычно линейные алгоритмы, записанные в форме программы, называются **линейной программой**. В линейной программе все

операторы выполняются в порядке их расположения, без проверки каких-либо условий.

Переменные — одно из важнейших понятий в программировании. Программа должна иметь возможность хранить используемые ею данные. Программа обращается к данным, хранящимся в памяти компьютера, и использует их. Именно для этого используются понятия **переменных** и **констант**.

Проще говоря, переменная — это хранилище данных. Переменные сохраняют данные, которые могут быть использованы позже в программе. Переменные нужны не только для хранения данных, но и для выполнения с ними различных операций. Чтобы использовать переменную, программист должен её создать, то есть объявить. Для этого переменной нужно дать имя.

V. Подведение итогов занятия:

Что называется линейным алгоритмом?

Приведите примеры линейных алгоритмов из жизни.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.



Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Блоки раздела «Variables»

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:

Команда	Функция
	Создать переменную.
	Задать значение переменной.
	Получить значение переменной.
	Изменить значение переменной. Использовать положительные или отрицательные числа для увеличения или уменьшения значения переменной. <i>Примечание:</i> Сейчас достаточно знать функцию блока. Позже (в 3-м классе) вы познакомитесь с понятием «положительные и отрицательные числа» на уроках математики.

Переменные имеют не только имя, но и значение. Например, количество мячей равно 12. В примере имя переменной — «количество мячей», а её значение равно 12.

В программе **Scratch** в оранжевом (апельсиновом) разделе «Variables» находится несколько блоков. Их назначение приведено в следующей таблице.

Блоки раздела «Variables»

Далее следует таблица (jadval).

В программе может быть много переменных. Для хранения данных, введённых пользователем в Scratch, используются блоки раздела **Variables**. Для создания переменной в разделе **Variables** нажмите кнопку «**Make a Variable**», после чего появится диалоговое окно. В поле «**New variable name**» введите имя переменной.

Выберите тип переменной:

For all sprites — переменная будет использоваться во всех спрайтах;

For this sprite only — переменная будет использоваться только в данном спрайте.

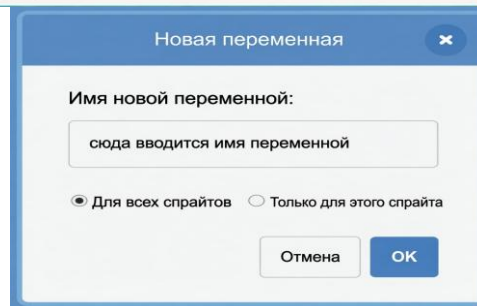
Созданные переменные появляются в списке раздела **Variables**. Их можно выбирать из этого списка для использования в спрайте.

V. Подведение итогов занятия:

Для чего нужны переменные в программировании?

В чём заключается разница между переменными и константами?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.



Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Работа с условными блоками 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.

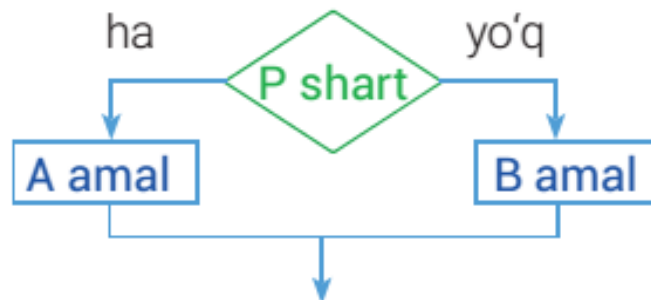
Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

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

II. Изложение нового материала:

Существует три основных конструкции (вида) алгоритмов. На предыдущем занятии мы познакомились с линейной конструкцией алгоритма. Теперь рассмотрим **разветвляющуюся конструкцию алгоритма** и создание программ для неё.

В жизни существуют процессы, в которых действия выполняются в зависимости от определённых условий. Если на улице идёт дождь, нужно взять зонт, в противном случае — зонт не нужен. Ваше действие разветвляется на два направления (взять зонт или не брать) в зависимости от логического условия (идёт ли дождь), и выполняется только одно из них. Для составления алгоритмов таких процессов используются алгоритмы с **разветвляющейся структурой**.



В зависимости от выполнения данного условия, разветвляющаяся структура обеспечивает выполнение только одного действия из указанной ветви. Условие записывается внутри ромба «Если».

Программа может разветвляться в зависимости от выполнения или невыполнения логического условия. Если условие истинно («да»), выполняется действие **А** по ветви «да», в противном случае (условие ложно) — действие **Б** по ветви «нет».

Когда необходимо выполнить определённый набор команд в соответствии с заданными условиями, используются блоки разветвления. Именно в программировании разветвляющихся процессов используются логические типы данных. Логический тип может принимать два значения: «да» (**true/истина**) и «нет» (**false/ложь**). Познакомимся с блоками **if..then** и **if..then..else** из раздела «Control» программы Scratch.

Неполная форма условного оператора — блок if..then Если результат условия принимает значение «истина», выполняются операторы, находящиеся внутри блока, в противном случае выполнение программы передаётся операторам, следующим за блоком условного оператора. К этому типу блоков можно добавить дополнительный блок, использующий специальные логические выражения.

V. Подведение итогов занятия:

Что вы понимаете под разветвлением?

Что называется разветвляющимся алгоритмом?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Условный оператор ожидания — блок **wait..until**

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:

Условный оператор ожидания — блок wait..until

Блок **wait..until** используется для условной приостановки выполнения оператора в программе. Следующие операторы программы начинают выполняться только после выполнения условия, указанного в этом блоке. Как и в других блоках ветвления, в этом блоке есть специальное



- **ждать, пока спрыт** **коснётся края; не края;**
- **ждать, пока переменная** **или в** **переменная значенная**
- **costume number** **содержит** **ждатаo-nimber 2.**

место для вставки логического выражения.

Этот блок определяет продолжительность не в секундах, а выполнением логического условия, которое выполняет функцию паузы. Блок приостанавливает выполнение скрипта до начала выполнения указанного условия (как ключ, необходимый для открытия двери).

Блок используется в алгоритме в следующих случаях: *(далее обычно идут примеры или рисунки)*

3-е упражнение. Создайте скрипт на основе следующего сценария.

Несколько цветных шаров падают сверху вниз. Кот перемещается с помощью клавиш управления (→, ←, ↑, ↓). Кот стреляет из оружия в шары, чтобы увеличить количество жизней. Если шары попадают в кота, количество его жизней уменьшается. Когда количество жизней становится равным 0 (ноль), игра заканчивается.



V. Подведение итогов занятия:

Приведите примеры разветвляющихся процессов из жизни.

Сколько условных операторов существует в программе Scratch?

Сколько условных операторов можно вложить один в другой?

VI. Домашнее задание:

Компьютер «задумал» случайное число от 0 до 100. Составьте программу для поиска задуманного числа.

Составьте программу, которая определяет наименьшее из чисел А, В, С.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Создание линейных и разветвляющихся программ 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.

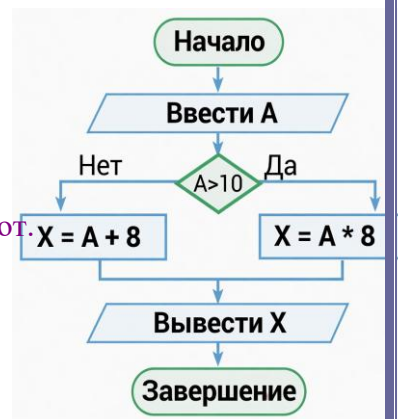
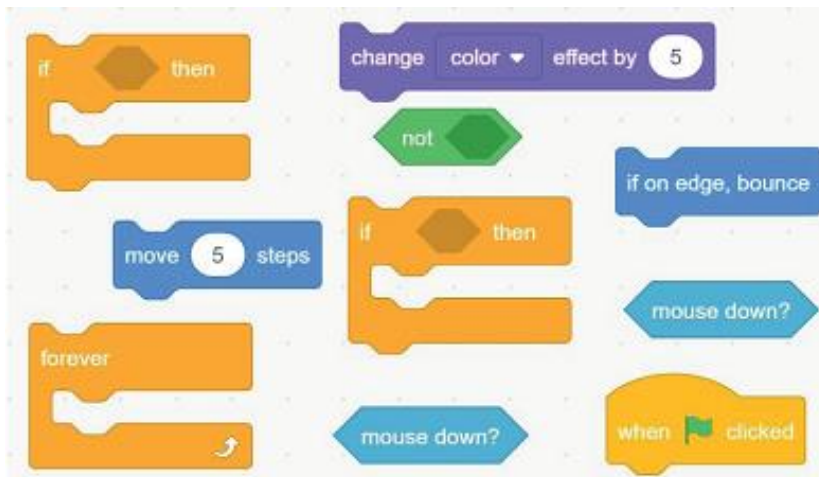
I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

1. Составьте программу, которая выводит на экран число, предшествующее и следующее за числом, введённым пользователем.
2. Автомобиль проезжает S1 километров за 5 часов. Если автомобиль продолжит движение с прежней скоростью на оставшемся расстоянии S2 километров, сколько времени ему потребуется, чтобы преодолеть оставшийся путь? Значения S1 и S2 вводятся пользователем. Составьте программу для решения задачи.
3. Создайте анимацию акулы, которая плавает, открывая и закрывая рот.
4. Составьте программу, соответствующую данной блок-схеме.
5. Составьте программу, которая определяет, больше или меньше введённое число 16.
6. Соберите блоки и наблюдайте результат программы.
7. Составьте программу, которая при вводе номера дня недели (от 1 до 7) выводит на экран название дня недели.
8. Даны числа a, b и c. Если выполняется условие $a^2 + b^2 = c^2$, вычислите их произведение, в противном случае — их сумму.
9. Составьте программу, которая если введённое число больше 9, вычисляет его умножение на 5, в противном случае — возводит это число в квадрат.

V. Подведение итогов занятия.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.



Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

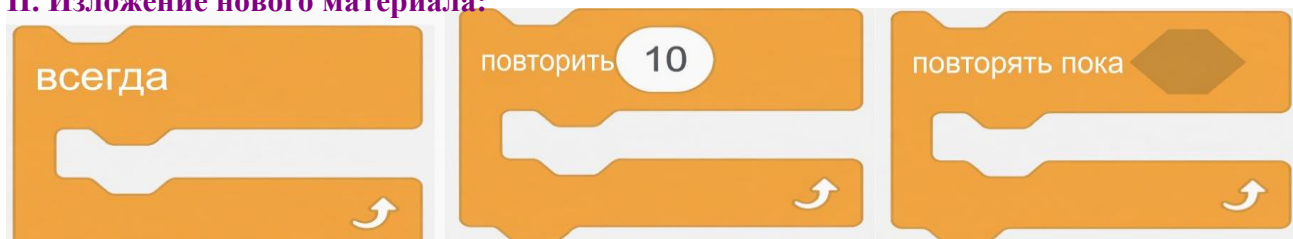
Тема: Работа с повторяющимися блоками в среде Scratch

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:



В природе существует множество процессов, которые повторяются снова и снова. Например, вращение Земли вокруг Солнца, смена времён года и т.д. К таким процессам можно отнести движение стрелок часов по кругу, наступление осени после лета и многие другие повторяющиеся явления (процессы). Повторяющийся процесс (явление) называется **циклом**.

Представьте, что для приготовления еды нужно почистить 10 картофелин. У нас есть 10 картофелин, но мы не можем почистить их все сразу. Значит, мы чистим их последовательно — от первой до десятой. Процесс чистки картофеля — пример цикла.

В программе **Scratch** для автоматического последовательного выполнения действий существуют специальные блоки. Они позволяют многократно повторять одно и то же действие. Для повторения определённой части программы (команд) используются **циклы**. В Scratch для организации повторяющихся процессов (циклов) применяются блоки: **forever** (бесконечное повторение), **repeat** (повторить ... раз), **repeat until** (повторять, пока ...).

Шаговый (условный) цикл В программировании определённая часть кода программы выполняется несколько раз на основе условия. Если условие истинно, цикл продолжается, в противном случае — останавливается. Scratch имеет специальную конструкцию для создания бесконечных циклов.

Если условие всегда принимает значение «истина», такой цикл называется **бесконечным** или **безусловным циклом**.

V. Подведение итогов занятия:

Приведите примеры повторяющихся процессов из жизни.

Почему блоки циклов в Scratch находятся в разделе «Control»?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Работа с повторяющимися блоками 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:

Представьте, что наш персонаж — кот — непрерывно движется по экрану слева направо и справа налево. Составьте скрипт, который останавливает это движение при нажатии клавиши «пробел» на клавиатуре.

Технология выполнения: Запустите программу. Разместите кота в центре экрана и соберите в окне скриптов следующий скрипт. Запустите проект и сохраните его под названием «То‘хта, mushuk» («Стой, кот»).

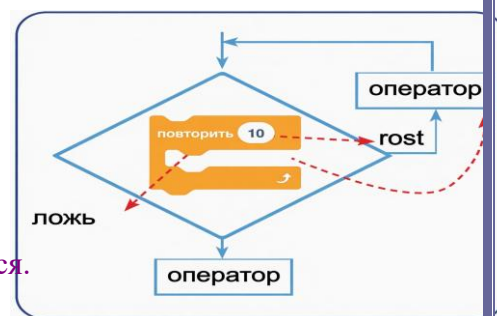
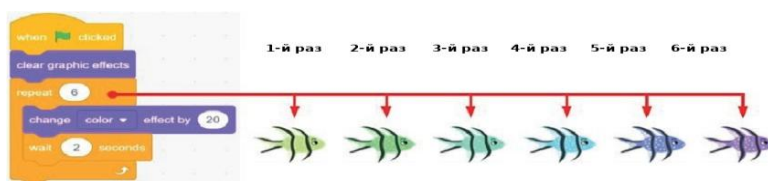
Как вы видите, при нажатии клавиши «пробел» кот останавливается, то есть повторяющийся процесс (действие) завершается с помощью дополнительного условного блока. Этот блок безусловного цикла является одним из самых часто используемых блоков.

Среди ранее созданных скриптов именно этот блок использовался чаще всего.

Данный блок повторяет набор операторов, находящихся в теле цикла, указанное количество раз. При выполнении тела цикла счётчик, установленный в нём, каждый раз уменьшается на 1. Когда счётчик достигает значения 0, цикл останавливается.

Блок очень гибкий: вместо количества повторений можно установить не только постоянные числа, но и различные математические выражения.

Ниже приведён пример использования блока **repeat** для 6-кратного изменения цвета спрайта.



V. Подведение итогов занятия:

Что такое тело цикла? Для чего нужно тело цикла?

Какие слова, по-вашему, лишние: цикл, повторение, квадрат, окружность, бесконечный? Почему?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Что такое анимация?

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 создания игры сначала нужно составить сценарий (алгоритм), а затем создать соответствующую анимацию. Анимация получается в результате изображения любого объекта и его движений.



Анимация (от фр. *animation* — одушевление, оживление; лат. *anima* — душа, жизнь) — это движение, созданное из логической последовательности изображений. Анимация используется для оживления вымышленных объектов в художественных произведениях и играх, придания им жизненного вида.

Существуют следующие виды анимации: рисованная, песочная, пластилиновая, силуэтная и компьютерная. В частности, компьютерная анимация в настоящее время считается самым удобным и современным способом создания анимации.

Интерактивность (от англ. *interaction* — совместное действие) — это взаимодействие объектов. Это понятие раскрывает степень и сущность совместного действия объектов.

Элементы интерактивности — это все элементы системы, действующие совместно. С их помощью осуществляется совместное действие другой системы или человека (пользователя). Компьютерные игры создаются в результате анимации и совместного, взаимовлияющего действия объектов (интерактивности).

V. Подведение итогов занятия:

Что такое анимация? Какие виды анимации существуют?

Для чего необходимо создавать интерактивные игры?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Создание фигур и блок-схем в документах

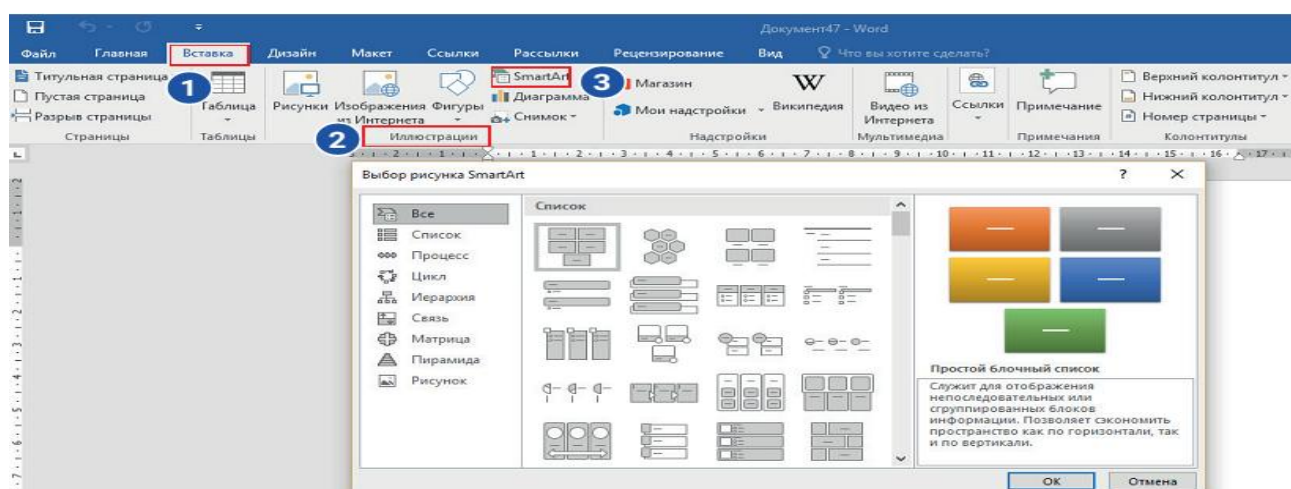
Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

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:

Создание документов в основном осуществляется с помощью текста. При этом для того, чтобы текст был наглядным, понятным и легко запоминающимся, можно использовать



различные графические объекты. В меню «Вставка» текстового процессора MS Word в разделе «Иллюстрации» находятся команды «SmartArt», «Фигуры», «Значки», «Трехмерные модели», «Снимок», которые позволяют быстро и легко создавать визуальное представление информации.

Вставка объекта SmartArt в документ и добавление текста в выбранный шаблон:

В меню «Вставка» (1) в разделе «Иллюстрации» (2) выберите команду «SmartArt» (3);

В появившемся диалоговом окне «Выбор рисунка SmartArt» выберите нужный тип макета;

В выбранный макет SmartArt текст можно ввести одним из следующих способов: а) выберите область с надписью «Текст» и введите нужную информацию с помощью клавиатуры; б) откройте файл с заранее подготовленным текстом, выделите нужную часть текста, скопируйте её (CTRL + C) и вставьте в область «Текст» (CTRL + V).

V. Подведение итогов занятия.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Порядок добавления и удаления фигур в объекте SmartArt

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:

Порядок добавления и удаления фигур в объекте SmartArt

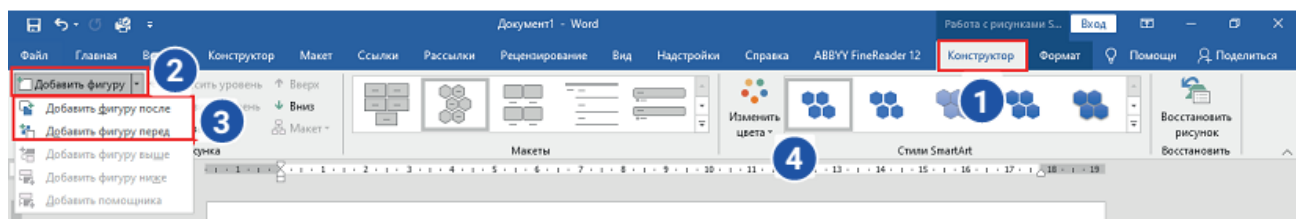
При вставке объекта SmartArt в документ автоматически появляется вкладка «Работа с рисунками SmartArt» на ленте меню. Выберите команду «Добавить фигуру» (2) в меню «Работа с рисунками SmartArt» → «Конструктор» (1).

Если вкладки «Работа с рисунками SmartArt» или «Конструктор» не появились на ленте, выделите объект SmartArt в документе (дважды щёлкните по нему левой кнопкой мыши).

Выберите одно из следующих действий (3): а) Команда «Добавить фигуру после» — добавляет новую фигуру после выбранной; б) Команда «Добавить фигуру перед» — добавляет новую фигуру перед выбранной.

Изменение цвета объекта SmartArt:

Выделите объект SmartArt;



В меню «Работа с рисунками SmartArt» → «Конструктор» выберите команду «Изменить цвета» (4). Появится несколько цветовых наборов, из которых можно выбрать нужный.

Стиль SmartArt — это комбинация различных двух- и трёхмерных эффектов, используемая для придания выбранному объекту профессионального и оригинального вида.

V. Подведение итогов занятия:

Какие элементы, кроме текста, можно добавлять в документы?

Какие проблемы решает добавление объектов SmartArt в документы? Какие возможности при этом создаются?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Вставка математических формул и символов в документы

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 работы с документом часто возникает необходимость вставки различных символов, отсутствующих на клавиатуре компьютера. Например, при подготовке статьи «Гороскоп» вам нужно отправить другу определённые символы. Как решить эту проблему?

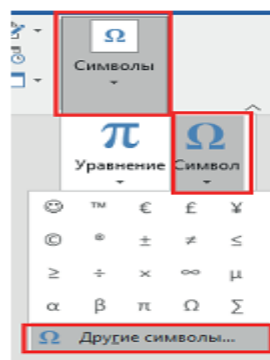
Современные

компьютеры
используют
таблицу символов

Unicode,

содержащую 65
536 символов. В
текстовом

процессоре **MS**
Word есть



возможность вставлять символы, отсутствующие на клавиатуре, но имеющиеся в таблице Unicode.

Например, чтобы вставить символ «смеющийся человечек», выполните команду «Вставка» → «Символ» → «Другие символы». С помощью таблицы символов Unicode можно найти и вставить математические, музыкальные, валютные и даже графические символы, характерные для европейских и восточных языков.

Однако этих символов недостаточно для отображения всех формул при изучении математики (естественных наук), особенно сложных процессов. Для вставки квадратного корня, дробей, неравенств или систем уравнений, изучаемых в старших классах, используется команда «Уравнение».

V. Подведение итогов занятия:

Достаточно ли символов на клавиатуре для создания документов различного вида? Обоснуйте свой ответ.

В чём заключается разница между командами «Уравнение» и «Символ»?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

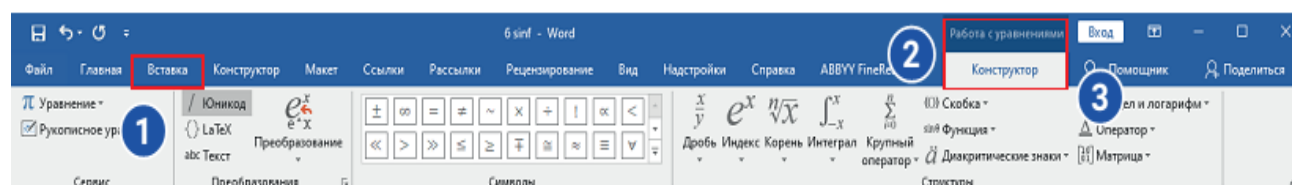
Дата: “__” _____ 20__ год. Классы: _____. Руководитель кружка: _____

Тема: Порядок вставки формул

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:

Порядок вставки формулы:

Выполните последовательность команд «Вставка» (1) → «Уравнение» → «Вставить новое уравнение». При выборе команды на экране появится поле для ввода формулы следующего вида:

На ленте меню дополнительно появляется вкладка «Работа с уравнениями» (2) → «Конструктор» (3). В этом меню находится набор шаблонов и команд для вставки различных элементов формул.

С помощью приведённого выше набора команд можно вставлять формулы любого вида.

В качестве примера рассмотрим порядок написания системы неравенств, изучаемых в старших классах:

Выберите команды «Вставка» → «Уравнение» → «Вставить новое уравнение»;

Выполните последовательность «Конструктор» → «Структура» → «Скобка», выберите нужный шаблон скобок из списка;

Затем в шаблонах «Матрица» выберите вид 2×1 ;

В разделе «Конструктор» → «Символы» вставьте знаки неравенства, а для получения вида x^2 используйте соответствующий шаблон;

После ввода всех данных выровняйте систему неравенств по левому краю с помощью команды «Выравнивание по левому краю» из контекстного меню.

Для редактирования вставленной формулы дважды щёлкните левой кнопкой мыши по формуле — на ленте меню снова появится вкладка «Работа с уравнениями» → «Конструктор». Для редактирования уже вставленной формулы можно также использовать контекстное меню.

V. Подведение итогов занятия.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Поисковые системы и поиск информации в Интернете

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 быстрого развития Интернета возникла проблема поиска нужной информации среди миллиардов веб-страниц и файлов. В настоящее время существуют три основных способа поиска информации в Интернете:

По адресу веб-страницы. Это самый быстрый способ поиска, которым можно воспользоваться только при точном знании адреса страницы или файла.

Через гиперссылки. Если искомый документ или информация по смыслу близка к текущей странице, это также относительно удобный способ поиска.

При неизвестном URL-адресе сайта или месте поиска нужной информации используются **поисковые системы**.

Эффективное использование поисковой системы, безопасный и результативный поиск нужной информации, а также умение выбирать лучшие результаты поиска имеют большое значение.

Во Всемирной паутине существует множество интересных и развлекательных веб-страниц.

Однако в этом пространстве можно столкнуться и с различными рисками. Знание этих рисков при использовании Интернета и умение защитить себя от них называется **обеспечением безопасности**.

В настоящее время существует множество поисковых систем, из которых наиболее популярными являются:

1. Google;
2. Microsoft Bing;
3. Yahoo;
4. Baidu;
5. Yandex;
6. DuckDuckGo;
7. Kiddle.



V. Подведение итогов занятия:

1. Какие поисковые системы вы знаете? Назовите их адреса.
2. Сколько способов сохранения веб-страницы существует?

VI. Домашнее задание:

1. Создайте файл **Navruz.docx** на своём компьютере.
2. Найдите информацию о празднике Навруз и его истории.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Поиск информации в поисковых системах

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:

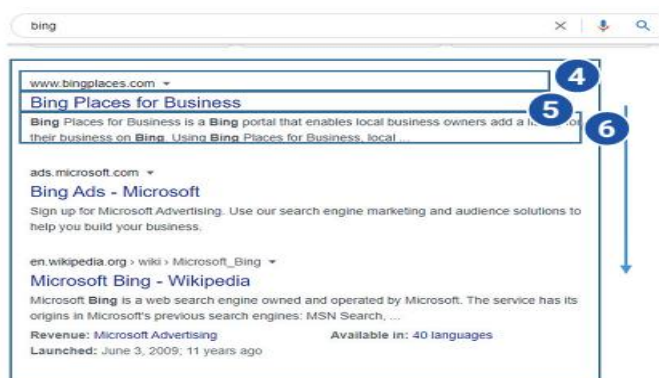
Основные правила использования поисковой системы:

1. Не следует писать запрос, состоящий только из одного ключевого слова, так как при одном ключевом слове результатом поиска может стать список из миллионов веб-страниц, из которых будет сложно выбрать нужную.

2. Ключевые слова не следует писать заглавными буквами, так как в этом случае информация, написанная строчными буквами, может быть пропущена.

3. Если в результате поиска не получено ни одного результата, проверьте ключевые слова на орфографические ошибки.

Язык запросов в поисковой системе — это специальные правила, используемые для эффективного поиска информации. Во многих поисковых системах существуют расширенные способы поиска информации. Сложные запросы обеспечивают быстрый и точный поиск



данных. При составлении таких запросов используются специальные символы, а также слова **AND** (и), **OR** (или), **NOT** (не).

Ключевое слово — это обобщённая форма слова или словосочетания, отражающая искомую информацию.

Фильтр — часть программы, используемая для удаления нежелательной информации или поиска нужных данных.

V. Подведение итогов занятия:

1. Как можно сохранить текст веб-страницы в текстовый документ?

2. Как можно сохранить адрес веб-страницы?

VI. Домашнее задание: Скопируйте адрес каждой веб-страницы (URL) и вставьте его в конец соответствующего текста в файле.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Поиск графической, аудио- и видеоинформации

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.

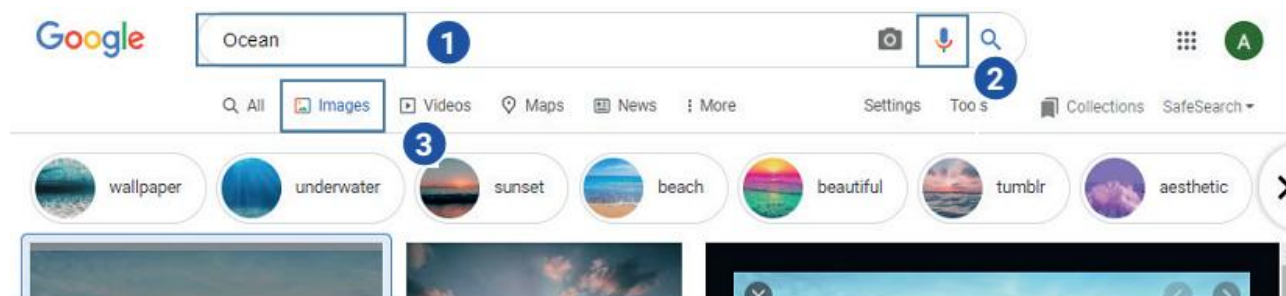
II. Изложение нового материала:

В процессе создания проектов одного лишь текстового материала часто бывает недостаточно. Для обогащения проекта можно вставлять в него различные изображения или делать презентации более привлекательными с помощью аудио- и видеоматериалов. Для этого нужно найти и скачать графические, аудио- и видеоматериалы из Интернета.

Перед сохранением изображения с веб-сайта необходимо сначала определить, разрешено ли его копировать. Некоторые изображения в Интернете размещены их владельцами (авторами или создателями) на основе авторского права. В сети также существуют веб-сайты, на которых авторское право не указано. При использовании текста или изображений из таких сайтов в проектах необходимо указывать их источник.

Поиск и скачивание графической информации

1. Запустите браузер и зайдите в одну из поисковых систем.
2. В поле поиска введите ключевое слово (например, **Ocean**) и нажмите «**Enter**» (или значок лупы) (1). Ключевое слово можно ввести голосом, удерживая кнопку микрофона (2).
1. Для просмотра изображений перейдите в раздел «**Images**» поисковой системы (3).
2. При наведении курсора мыши на изображение справа появляется список похожих изображений. Через правое окно можно просмотреть размер изображения (4).



1. Для скачивания изображения с веб-сайта щёлкните правой кнопкой мыши по изображению и в контекстном меню выберите «**Save image as...**».

V. Подведение итогов занятия.

VI. Домашнее задание: Найдите иллюстрированную информацию о празднике Навруз и его истории.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Поиск информации через изображения

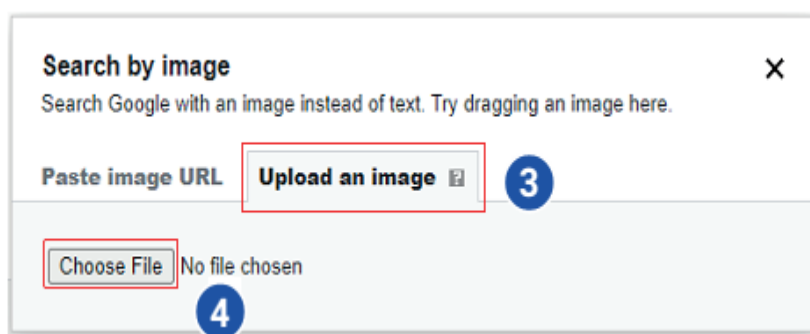
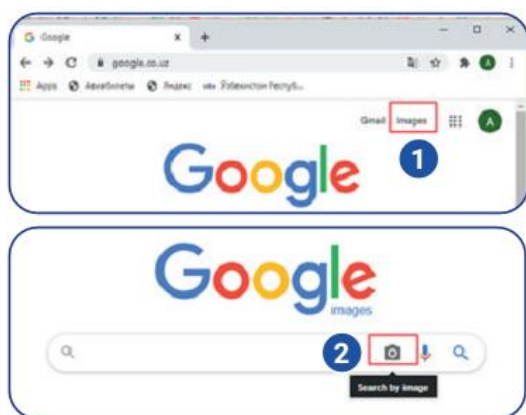
Цели: а) **образовательная:** дать учащимся новые знания по теме, повысить интерес к информатике и информационным технологиям. б) **воспитательная:** воспитывать у учащихся чувство любви к Родине. в) **развивающая:** развивать научно-техническое мировоззрение.

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 определения источника изображений в проекте, созданном на основе интернет-материалов, или для поиска информации об имеющемся у вас изображении в Интернете используется раздел «**Images**». Для этого:



Запустите браузер и зайдите в одну из поисковых систем (например, <https://google.uz>);

2. Для поиска по изображению перейдите в раздел «**Images**» (1);

В поле поиска выберите «**Search by image**» (2);

Для загрузки изображения нажмите «**Upload an image**» (3) и выберите файл через «**Choose File**» (4);

После загрузки изображения результаты отобразятся в окне.

Поиск и скачивание аудиоинформации

В поле поиска введите ключевое слово (например, **uzbek music**) и нажмите «**Enter**» (или значок лупы). Ключевое слово можно ввести голосом, удерживая кнопку микрофона (1).

Из результатов перейдите на сайт, где можно скачать музыку (например, uzhits.net) (2).

V. Подведение итогов занятия:

Какие действия выполняются для поиска изображений и их скачивания на компьютер?

Как осуществляется поиск и скачивание аудиоинформации?

VI. Домашнее задание:

В поле поиска введите фразу «**Navro'z+mp3**».

Из найденных материалов скачайте лучший в созданную вами папку на компьютере.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Создание электронного почтового ящика

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 веб-браузера.

В адресную строку браузера введите адрес сайта почтовой службы (например, <https://passport.yandex.uz/>, <https://gmail.com>).

Нажмите клавишу «Enter» и в форме выберите «Create account (for myself)».

Заполните анкету регистрации (имя, фамилия, имя пользователя, пароль и повторный ввод пароля для подтверждения) и нажмите кнопку «Next» (1). Если имя пользователя уже занято другим человеком, появится соответствующее сообщение. Запишите в тетрадь свой адрес электронной почты (например, aqlvoyxamidov@gmail.com) и пароль, который вы ввели для доступа к почте.

Введите номер телефона и нажмите кнопку «Next» (2).

Введите код, пришедший на телефон, и нажмите кнопку «Verify» (3).

Создание электронного почтового ящика 7. В следующем окне выберите дату, месяц, год рождения и пол, затем нажмите кнопку «Next». 8. В последнем окне будут приведены условия использования сервиса. Нажмите кнопку «I agree», чтобы подтвердить согласие с условиями. После успешной регистрации будет создан ваш личный электронный почтовый ящик. Через него можно писать, отправлять, получать, читать и сохранять электронные письма.

V. Подведение итогов занятия:

Может ли один пользователь иметь несколько электронных почтовых ящиков?

Каким правилам безопасности необходимо следовать при использовании электронной почты?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Google

Create your Google Account

to continue to Gmail

First name: Aqlvoy Last name: Xamidov

Username: aqlvoyxamidov@gmail.com

You can use letters, numbers & periods

Password: Password Confirm: 1

Use 8 or more characters with a mix of letters, numbers & symbols

☐ Show password

Sign in instead Next

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

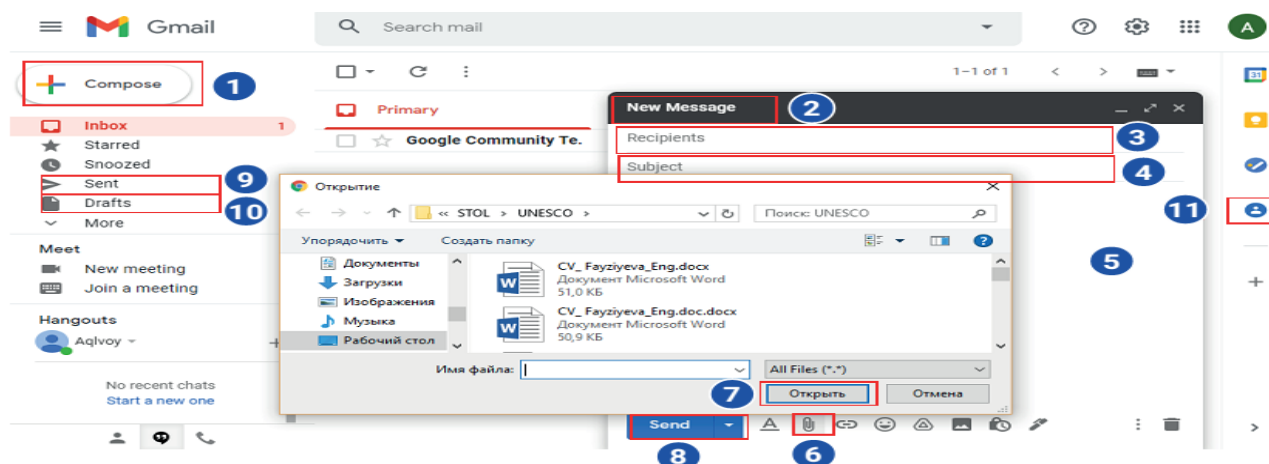
Дата: “__” _____ 20__ год. Классы: _____. Руководитель кружка: _____

Тема: Обмен сообщениями по электронной почте

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:

Электронная почта удобнее традиционной почты, так как позволяет отправить сообщение в любое время и получить ответ в течение нескольких секунд.

Написание и отправка нового электронного письма

Для написания нового электронного письма выберите раздел «Compose» (1), в результате появится окно «New Message» (2).

В поле «To/Recipients» введите адрес электронной почты получателя (3). Если адрес не указан, письмо не будет отправлено. Если адрес получателя указан правильно, отправитель может отправить копию письма и на свой адрес, чтобы знать, что сообщение доставлено. Для этого нажмите «Cc» справа от поля «To».

В поле «Subject» напишите тему письма (4).

В пустое поле введите текст письма (5).

К электронному письму можно прикрепить различные файлы. Для этого нажмите «Attach files» (6), выберите нужный файл и нажмите «Open» (7).

После проверки всех полей отправьте электронное письмо кнопкой «Send» (8).

Отправленные письма хранятся в папке «Sent» электронной почты отправителя (9).

Написанные, но не отправленные письма хранятся в папке «Drafts» (10). Их можно открыть, отредактировать и отправить нужному адресату.

V. Подведение итогов занятия.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Опасности Интернета и защита от них

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:

По мере быстрого развития Интернета растёт и количество различных опасностей и рисков. Во многих случаях их влияние можно наблюдать и в реальной жизни. Правила общения в реальном мире применимы и к виртуальному миру Интернета: «Относись к другим так, как хочешь, чтобы относились к тебе». В виртуальном мире получатель сообщения может принадлежать к совершенно другой культуре, что может привести к недоразумениям. Например, понимание шутки напрямую связано с культурными традициями и воспитанием, поэтому, не зная, с кем вы общаетесь, лучше быть осторожным с шутками. Особенно если собеседник не видит выражения вашего лица и не слышит интонации вашего голоса, отправлять ему сообщение в виде шутки бывает сложно. Таким образом, соблюдение сетевого этикета по отношению к другим людям в системе Интернета свидетельствует о культуре пользования Интернетом.

Поскольку Интернет — это широкое средство общения, при его использовании необходимо соблюдать определённые правила. Ниже приведённые правила считаются общепринятыми нормами этикета:

- Нельзя распространять, копировать или использовать в виде плагиата произведения, созданные другими лицами (например, изображения, интересные статьи, песни, музыку, фильмы или другие опубликованные произведения), **без разрешения** — это **НАРУШЕНИЕ АВТОРСКОГО ПРАВА**;
- Нельзя распространять **НЕДОСТОВЕРНУЮ ИНФОРМАЦИЮ** в Интернете. К такой информации относятся изображения, обработанные в графических редакторах, и ложные сообщения в социальных сетях.

V. Подведение итогов занятия:

Почему молодёжь любит пользоваться Интернетом?

Что вы понимаете под опасностями Интернета?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.



Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Опасности Интернета

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:

Опасности Интернета

Сайты, не соответствующие возрасту. Интернет предлагает разнообразные сайты для пользователей всех возрастов и удовлетворяет различные интересы массовой аудитории и отдельных групп. Тем не менее, детям и подросткам нельзя пользоваться всеми сайтами. Сайты, не соответствующие возрасту, особенно информация, предназначенная для взрослых, могут нанести вред детям.



ЕСЛИ ВЫ СЛУЧАЙНО ПОПАЛИ НА ТАКОЙ САЙТ, СРАЗУ ЗАКРОЙТЕ ЕГО ИЛИ ОБРАТИТЕСЬ К ВЗРОСЛЫМ.

Отсутствие проверки сайтов. Информация в Интернете не проверяется специалистами. Поэтому необходимо научиться критически относиться к информации и не доверять всему слепо. **НЕЛЬЗЯ ДОВЕРЯТЬ ВСЕЙ ИНФОРМАЦИИ, ПРЕДСТАВЛЕННОЙ ОНЛАЙН.**

Нежелательная реклама. Под влиянием рекламы, не подходящей для детей, они могут купить товары и услуги, не предназначенные для них (например, пластическую хирургию). Чем больше пользователь раскрывает свои личные данные (имя, возраст, пол), тем выше вероятность участия в рекламе или получения предложения поиграть в лотерею. **БУДЬТЕ ОСТОРОЖНЫ ПРИ УКАЗАНИИ ЛИЧНОЙ ИНФОРМАЦИИ О СЕБЕ НА СТРАНИЦАХ.**



Соблюдайте правила безопасности при использовании Интернета:

Не размещайте в Интернете свои личные данные;

Используйте аватар вместо своей фотографии;

Не заходите на подозрительные сайты;

Общайтесь только с теми людьми, которых вы знаете лично.

V. Подведение итогов занятия.

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Программы для управления аудио- и видеофайлами

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:

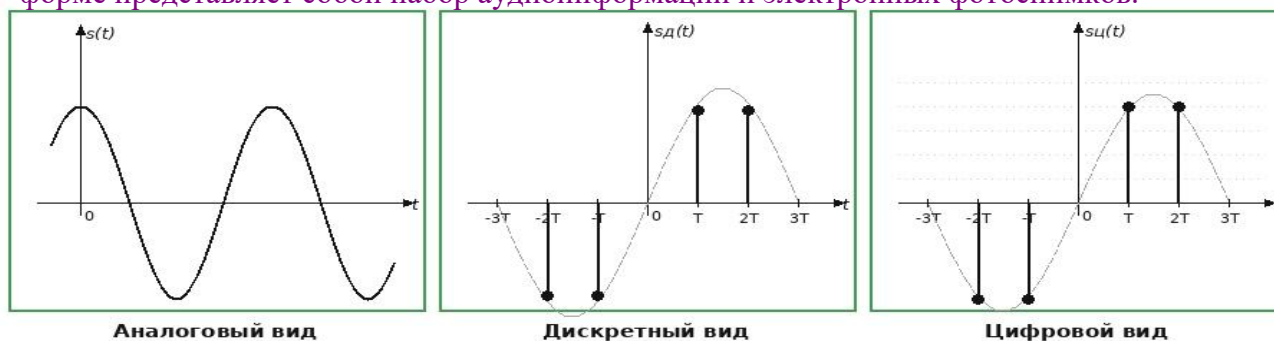
Запись и редактирование аудио и видео интересует не только профессиональных музыкантов и певцов, но и любителей. Для записи и редактирования аудио и видео достаточно простой и удобной программы, которая поможет журналистам, ученикам, студентам и любителям. Для записи личного голоса или музыкальных набросков нужны определённые функции современного программного обеспечения.

При создании какого-либо проектного задания использование не только текстовой информации, но и различных мультимедийных данных значительно повышает его качество.

Аудиоинформация бывает в аналоговой и цифровой форме. Колебания звука в воздухе (звуковые сигналы), то есть волны, называются **аналоговой формой аудиоинформации**. Раньше аналоговую аудиоинформацию записывали в студиях и воспроизводили с помощью патефонов и магнитофонов. С развитием компьютеров звуковые сигналы начали оцифровывать, то есть волны заменялись набором точечных (импульсных) сигналов, в результате чего появилась **дискретная форма**. Затем амплитуда импульсов заменялась цифровыми кодами, в результате чего возникла **цифровая форма аудиоинформации**.

Аудиофайл — файл, содержащий аудиоинформацию в цифровой форме.

Видеоинформация — записанное каким-либо способом движущееся изображение объектов, которое можно воспроизвести. При демонстрации отдельные фотокадры на киноплёнке объединяются на экране и образуют движущееся изображение. Видеоинформация в цифровой форме представляет собой набор аудиоинформации и электронных фотоснимков.



Видеофайл — файл видеоинформации в цифровой форме, записанный вместе с аудиоинформацией.

V. Подведение итогов занятия:

Что такое аудиоинформация?

Что такое видеоинформация?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Форматы аудио- и видеофайлов

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.

Fayl formati nomi	Fayl kengaytmasi	Fayl formati nomi	Fayl kengaytmasi
WMA Audio	.wma	Free Lossless Audio Codec	.flac
WAVE Audio	.wav	MP2 Audio	.mp2
MP3 Audio	.mp3	OGG Vorbis Audio	.ogg
MIDI	.mid	Digital Theater Systems	.dts
MOD	.mod	AAC Audio	.aac
AC3 Audio	.ac3	AIFF Audio	.aiff

II. Изложение нового материала:

Формат аудиофайла — способ и характеристики записи цифровой аудиоинформации в файл.

В настоящее время существует более 40 форматов аудиофайлов, основные из которых приведены в следующей таблице.

Название формата служит расширением имени аудиофайла. Например: **tor.mp3**, **musiq.wma**, **music.mid**. Цифровая аудиозапись может состоять из нескольких каналов: моно (1 канал), стерео (2 канала), Dolby Digital (6 каналов) и т. д.

Формат **WAV** используется для записи звука высокого качества. По сравнению с файлами других форматов, файлы этого формата имеют большой объём. Такие файлы можно сжимать специальными методами. Однако при сжатии качество аудио может снижаться.

MP3 — самый распространённый формат. При преобразовании из формата WAV в формат MP3 размер файла уменьшается.

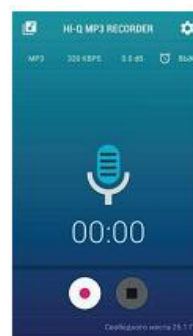
Формат видеофайла — способ и характеристики записи цифровой видеоинформации вместе с аудиоинформацией. Название формата служит расширением имени видеофайла.

V. Подведение итогов занятия:

Что вы понимаете под цифровой формой аудиоинформации?

Какими могут быть форматы аудиофайлов?

VI. Домашнее задание: Запустите приложение «Камера» на своём смартфоне и подготовьте аудиовидеоинформацию.



Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

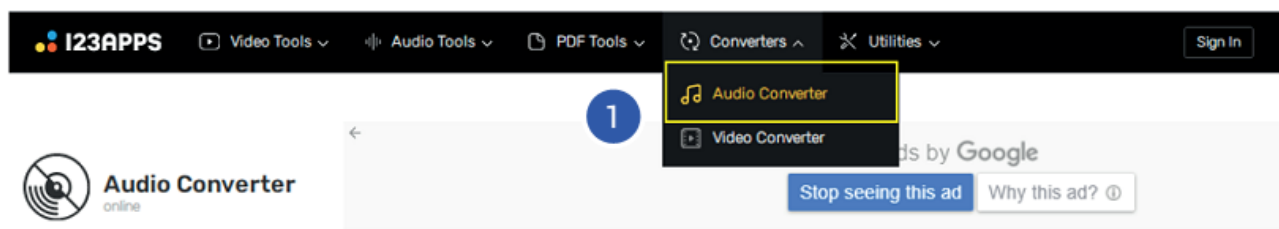
Дата: “__” _____ 20__ год. Классы: _____. Руководитель кружка: _____

Тема: Изменение формата аудио- и видеофайлов

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 прослушивания и просмотра аудио- или видеофайлов, скачанных из Интернета, вырезания нужных частей или вставки их в проект в виде презентации требуются программы-аудио- или видеоредакторы. С помощью программ-аудио- или видеоредакторов можно конвертировать аудио- или видеофайлы из одного формата в другой и редактировать их.

Редактирование аудиофайла — процесс изменения аудио. Процесс включает вырезание, размещение, удаление и объединение частей аудиофайла, называемых фрагментами. Кроме того, редактирование включает применение звуковых эффектов ко всей аудиоинформации и её частям.

Для редактирования аудиофайлов используются аудиоредакторы, рассмотренные в предыдущей теме.

Конвертация аудиофайла — процесс изменения формата аудиофайла.

Для чего нужна конвертация аудиофайла? Например, нужно вставить аудио, скачанное из Интернета, в презентацию, но редактор презентации не принимает аудиофайл такого формата. В этом случае возникает необходимость изменить формат файла.

Для конвертации аудиофайлов также используются аудиоредакторы. Аудиоредакторы позволяют сохранять аудиофайлы в разных форматах. Таким образом, для конвертации достаточно загрузить аудиофайл в одном формате, а сохранить в другом.

V. Подведение итогов занятия:

Что такое аудиокодек?

Что такое видеокодек?

VI. Домашнее задание:

Через браузер зайдите по адресу **123apps.com**.

Перейдите на страницу «**Video Converter**» сайта 123apps.com.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Конвертация видеофайлов

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 конвертации формата видеофайла зайдите на сайт **123apps.com**:

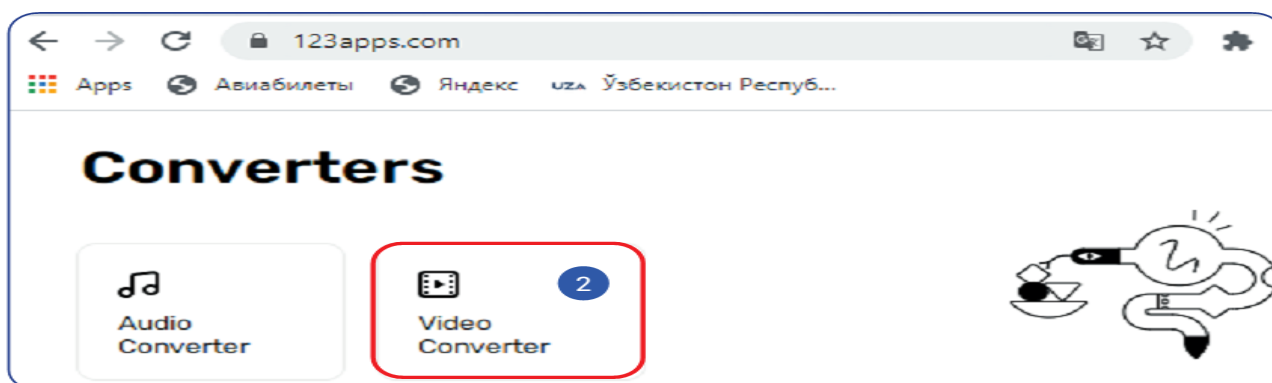
Для перехода в раздел конвертации: **1 способ.** В строке меню выберите «Converters» → «Video Converter» (1).

2 способ. С помощью мыши прокрутите страницу вниз и в разделе «Converters» выберите «Video Converter» (2).

Загрузите файл, который нужно конвертировать, с помощью кнопки «Open files» (3).

Выберите формат, в который нужно конвертировать файл (4).

С помощью раздела «Resolution» измените размер изображения видео (5).



Для просмотра и изменения основных настроек выберите «Settings» (6). В появившемся окне можно изменить аудио- и видеокодек, объём и другие параметры.

После выполнения всех действий нажмите кнопку «Convert» (8). Через окно «Conversion complete» с помощью гиперссылки «Download» файл скачивается на компьютер (9).

V. Подведение итогов занятия:

Как можно изменить формат видеофайла?

Что называется редактированием аудиофайла?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Возможности и интерфейс программ для создания презентаций на компьютере

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 повседневной жизни мы часто сталкиваемся с термином «презентация». В качестве примера можно привести презентацию нового фильма или спектакля, презентацию нового продукта или услуги, презентацию научных работ и книг учёных в какой-либо области. Особенно в нашем обществе, где активно развиваются цифровые технологии, сложно представить презентации без использования компьютера. Задача презентации — вызвать у слушателей интерес к изображаемому в ней процессу или предмету.

Существуют три основных этапа эффективной организации презентации: • сбор информации по теме презентации; • подготовка презентации с красивым инфографическим дизайном; • мастерское представление подготовленной презентации.

Презентация — это способ демонстрации чего-то нового (предмета, процесса) с помощью технических средств или без них. Успешная организация презентации зависит от её дизайна и способа представления. Создание презентации с помощью компьютера даёт возможность получить полное представление об объекте.

Слово «презентация» происходит от латинского *praesentatio* и означает «представление».

В таблице приведены примеры популярных программ, используемых для создания презентаций. Количество пользователей программы **MS PowerPoint** значительно превышает количество пользователей других программ. Программа **MS PowerPoint** была разработана в 1987 году для компьютеров Apple Macintosh. Её авторами являются Роберт Гаскинс и Деннис Остин.

V. Подведение итогов занятия:

С помощью диаграммы Венна объясните сходства и различия понятий «компьютерная презентация» и «слайд».

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

№	Dastur nomi	Logotipi
1.	MS PowerPoint (Microsoft Office paketi tarkibiga kiradi)	
2.	Prezi Classic Desktop	
3.	Keynote	
4.	ProShow Producer	
5	Focusky	

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Основные возможности программы MS PowerPoint

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:

Основные возможности программы MS PowerPoint

- создание компьютерной презентации;
- обработка компьютерной презентации;
- установка и настройка специальных эффектов для компьютерной презентации;
- демонстрация компьютерной презентации;
- сохранение и печать компьютерной презентации.



Основное меню программы **MS PowerPoint 2019** расположено в верхней части окна и состоит из следующих разделов: «Файл», «Главная», «Вставка», «Конструктор», «Переходы», «Анимация», «Слайд-шоу», «Рецензирование», «Вид» и «Справка». С помощью этих разделов выполняются действия по созданию и форматированию презентации, состоящей из слайдов, содержащих различный текст, изображения и другие объекты.

При работе с презентациями в программе **MS PowerPoint** используются следующие основные режимы:

- Режим «Обычный» предназначен для создания отдельных слайдов и их редактирования. В рабочей области отображается один выбранный активный слайд, остальные находятся на панели слайдов. При запуске программы этот режим активен по умолчанию.
- В режиме «Сортировщик слайдов» в рабочей области отображается макет слайдов. С помощью этого режима можно изменять порядок слайдов в презентации, удалять их и копировать. Однако в этом режиме невозможно изменить содержимое слайдов.

V. Подведение итогов занятия:

Объясните и выполните на практике способы запуска программы MS PowerPoint.

Из чего состоит интерфейс MS PowerPoint?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Работа с дизайном презентации

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:

Одним из главных преимуществ создания презентации с помощью программы **MS PowerPoint** является наличие в программе разнообразных шаблонов. На этом занятии мы изучим действия по выбору шаблона для презентации, скачиванию шаблонов различного вида с интернет-сайтов, а также размещению текстов разного вида и размера в презентации.

При демонстрации презентации на компьютере первое, что привлекает внимание слушателей — это **дизайн презентации**. При запуске программы в рабочей области автоматически открывается первый слайд (титульный). Макет слайда по умолчанию имеет вид «**Титульный**



слайд».

Для добавления нового слайда в презентацию можно выбрать одно из следующих действий: — «**Главная**» → «**Создать слайд**» и выбрать нужный макет; — «**Вставка**» → «**Создать слайд**» и выбрать нужный макет; — комбинация клавиш «**Ctrl + M**»; — команда «**Создать слайд**» из контекстного меню.

С помощью раздела «**Темы**» (1) меню «**Конструктор**» можно выбрать тему дизайна для презентации. В теме дизайна заранее установлены тип и размер шрифта текста, цвет фона и добавлены имеющиеся графические элементы. Пользователь может изменить их по своему желанию.

С помощью раздела «**Варианты**» (2) меню «**Конструктор**» можно изменить цвет фона выбранной темы дизайна. С помощью раздела «**Настроить**» (3) меню «**Конструктор**» можно изменить размер слайда и закрасить его в разные цвета.

V. Подведение итогов занятия:

Что понимается под шаблоном презентации?

Какие действия можно использовать для добавления нового слайда в презентацию?

VI. Домашнее задание:

Запустите программу MS PowerPoint. Добавьте в неё любым способом 5 слайдов.

С помощью раздела «**Темы**» меню «**Конструктор**» выберите для презентации любой шаблон синего цвета.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

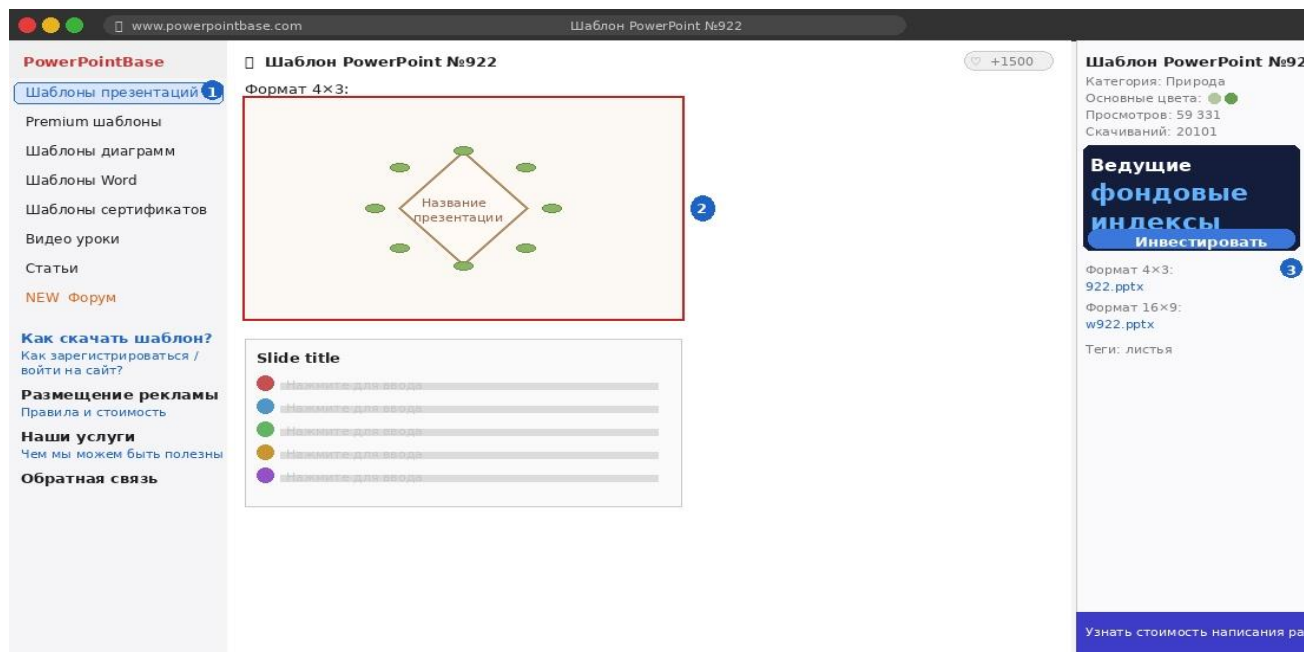
Дата: “__” _____ 20__ год. Классы: _____. Руководитель кружка: _____

Тема: Работа с шаблонами, скачанными из Интернета

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:

Поскольку шаблоны, имеющиеся в меню «Конструктор» программы MS PowerPoint, используются очень часто, с их помощью довольно сложно привлечь интерес к презентации. Тогда где можно взять интересные и не слишком распространённые шаблоны? Конечно, в Интернете. Существует несколько сайтов, где можно бесплатно скачать новые шаблоны.

Для скачивания шаблонов для презентаций MS PowerPoint можно использовать сайт www.powerpointbase.com. После регистрации на сайте выберите нужный шаблон (1, 2) и скачайте его на компьютер (3).

Чтобы добавить скачанный шаблон в список тем меню «Конструктор», используйте команду «Сохранить текущую тему...».

V. Подведение итогов занятия:

Какие способы выбора шаблона для слайда презентации существуют?

На какие правила форматирования следует обращать внимание при размещении информации в презентации?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Возможности размещения фигур, изображений, таблиц и диаграмм на слайдах

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:

Представление информации в презентациях не только в виде текста, но и в виде фигур, изображений, таблиц и диаграмм делает её более понятной и интересной для человека. Информация, выраженная с помощью текста, может вызывать разное понимание у разных людей. Объекты на слайд презентации добавляются в основном с помощью команд меню «Вставка».

На приведённом ниже рисунке поясняется, через какие пункты меню можно добавить объекты в презентацию:

После размещения любого объекта на слайде презентации в конце строки меню открывается новое меню для форматирования этого объекта. С помощью команд этого меню можно редактировать и форматировать соответствующий объект.

Слово «диаграмма» переводится с греческого как чертёж, рисунок, форма.

V. Подведение итогов занятия:

Через какое меню размещаются и форматировются графические объекты на слайде презентации?

Обязательно ли добавлять таблицу перед добавлением диаграммы в презентацию?

VI. Домашнее задание:

Запустите программу MS PowerPoint. Добавьте в неё любым способом 5 слайдов.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Размещение музыки и видео на слайдах

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.

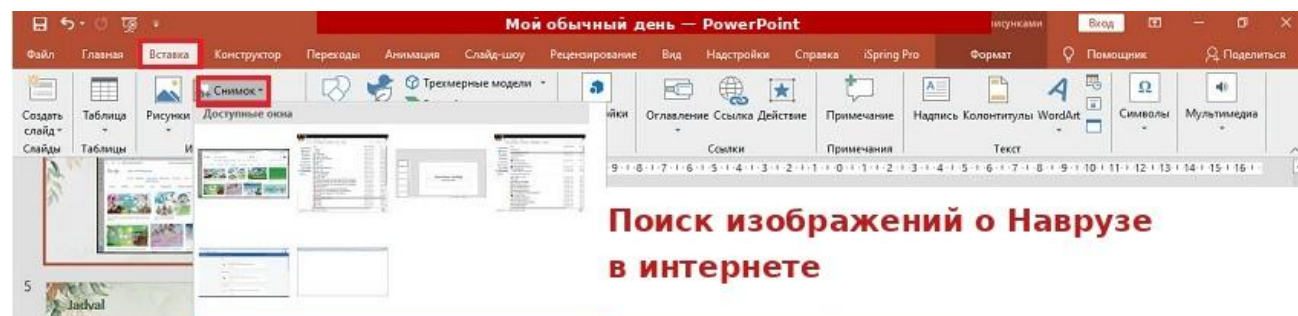
I. Организационная часть: приветствие, проверка посещаемости, проверка готовности учащихся к занятию.

II. Изложение нового материала:

Люди воспринимают информацию в различных формах. Демонстрация информации и данных в виде видео и аудио сегодня стала одним из самых популярных способов. Если в презентации уместно использовать звуковую и видеoinформацию, презентация становится более привлекательной и запоминающейся.

Для размещения музыки или видео на слайде презентации выполняется следующая последовательность действий:

Начиная с версии **PowerPoint 2003**, появилась возможность размещать видеоматериалы в презентации. Если в версии 2003 можно было работать только с форматами AVI и WMV, то в версии **PowerPoint 2019** появилась возможность работать с 6 форматами видеоматериалов: ASF, AVI, MP4, MPG, SWF и WMV. В версии **PowerPoint 2013** появилась возможность вставлять видео с YouTube.



Вставка видео с веб-сайта через гиперссылку	Вставка видео непосредственно в слайд
Размер видео не влияет на общий размер файла презентации, так как используется интернет-ссылка на него.	Размер видеофайла прибавляется к общему размеру файла.
Если видеофайл хранится на компьютере, воспроизведение возможно только на том же компьютере.	При воспроизведении вероятность возникновения проблем снижается.

V. Подведение итогов занятия:

Какие объекты можно размещать на слайде с помощью команды «Мультимедиа» меню «Вставка»?

Как осуществляется размещение видео в презентации?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Размещение музыки на слайдах презентации

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.

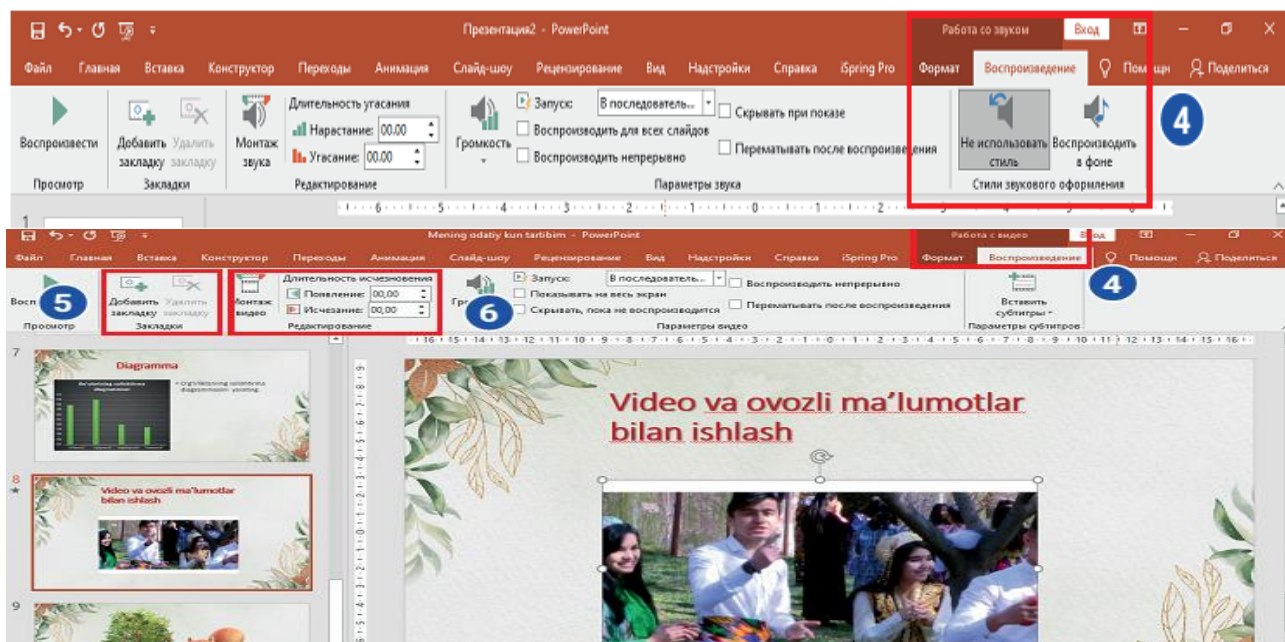
Тип занятия: обучающее, интерактивное. **Методы проведения занятия:** мозговой штурм, смешанный, интерактивный. **Наглядные пособия:** плакаты, таблицы, раздаточные материалы по теме. **Технические средства:** компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

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

II. Изложение нового материала:

С помощью команд «Мультимедиа» → «Звук» (1) можно размещать на слайде аудиофайлы, находящиеся на компьютере (2), или звуковую информацию, записанную с помощью микрофона (3).

После размещения нужной музыки на слайде появляется кнопка для воспроизведения музыки на слайде. Для редактирования музыки используются команды меню «Работа со звуком» (4), которое появляется на ленте меню.



V. Подведение итогов занятия:

Можно ли заранее записать звук и разместить его на слайде для демонстрации презентации? Какое устройство для этого необходимо?

По-вашему, можно ли разместить на одном слайде и звуковую, и видеoinформацию? Обоснуйте свой ответ.

VI. Домашнее задание: Откройте презентацию «Mening ijodim», созданную по предыдущему домашнему заданию. Добавьте новый слайд. С помощью команд «Мультимедиа» → «Запись экрана» запишите видео, показывающее порядок размещения диаграммы на слайде, и сохраните его.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Создание гипертекста и гиперссылок в презентации

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:

Во время демонстрации презентации иногда возникает необходимость перейти с одного слайда на другой или во время показа слайда обратиться к файлу на компьютере или веб-странице. В такой ситуации проблему можно решить с помощью гипертекста.

В презентации для создания гиперссылки можно использовать различные объекты. Например: текст, фигуру, изображение и т. д.



Порядок создания гиперссылки для перехода с одного слайда презентации на другой:

Чтобы использовать текст как гиперссылку, выделите этот текст;

Выберите команды «Вставка» (1) → «Ссылка» (2);

В новом появившемся окне выберите «Место в документе» (3) — откроется список слайдов, имеющих в презентации (4). Выберите нужный слайд из списка и нажмите кнопку «ОК».

V. Подведение итогов занятия:

Объясните отличительные и сходные черты понятий «гиперссылка» и «гипертекст».

Какие объекты, размещённые на слайде презентации, можно использовать как гипертекст?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

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

Тема: Создание гиперссылки для перехода к любому файлу или веб-странице на компьютере

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.

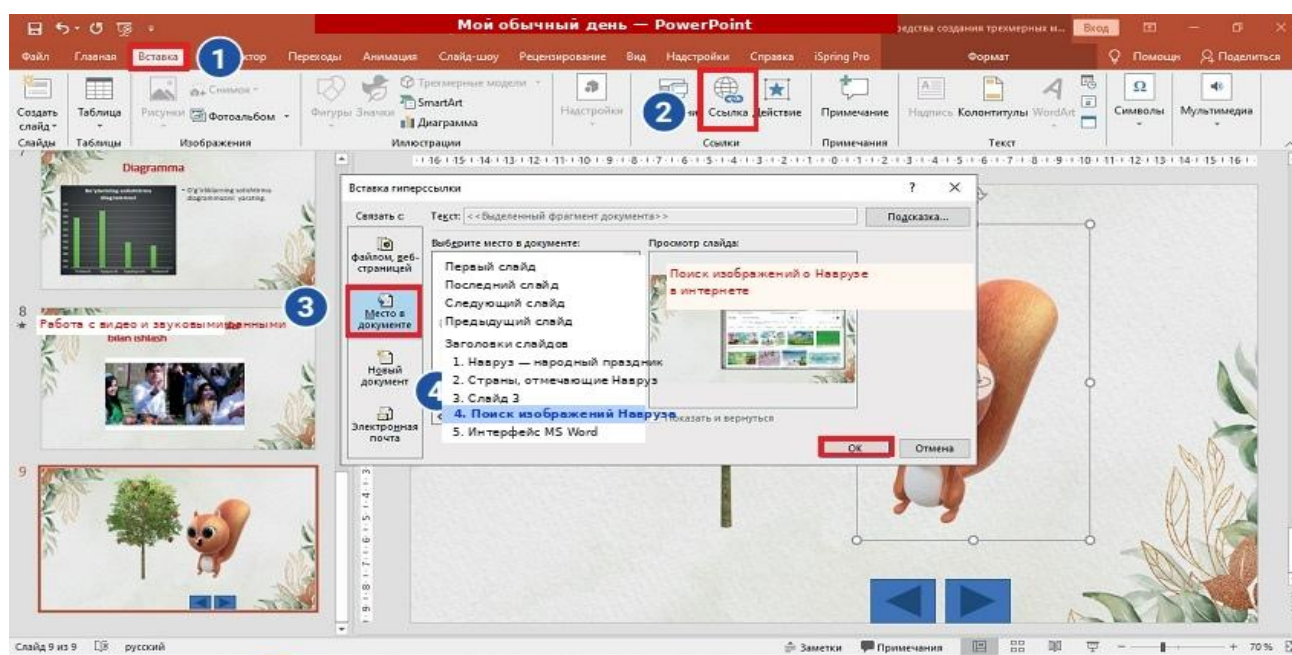
II. Изложение нового материала:

Порядок создания гиперссылки для перехода к любому файлу или веб-странице на компьютере:

выделите объект, на который будет размещена гиперссылка;

выберите команду «Вставка» (1) → «Ссылка» (2);

в новом появившемся окне выберите **«файлом, веб-страницей»** (3). С помощью значка (4), расположенного после команды **«Искать в:»**, создайте гиперссылку на любой файл на компьютере или с помощью кнопки **«Интернет»** (5) — на любую веб-страницу Интернета.



V. Подведение итогов занятия:

Какие объекты, размещённые на слайде презентации, можно использовать как гипертекст?

В чём заключаются преимущества использования кнопок управления на слайде?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20 ____ год

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

Тема: Порядок размещения анимации

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.

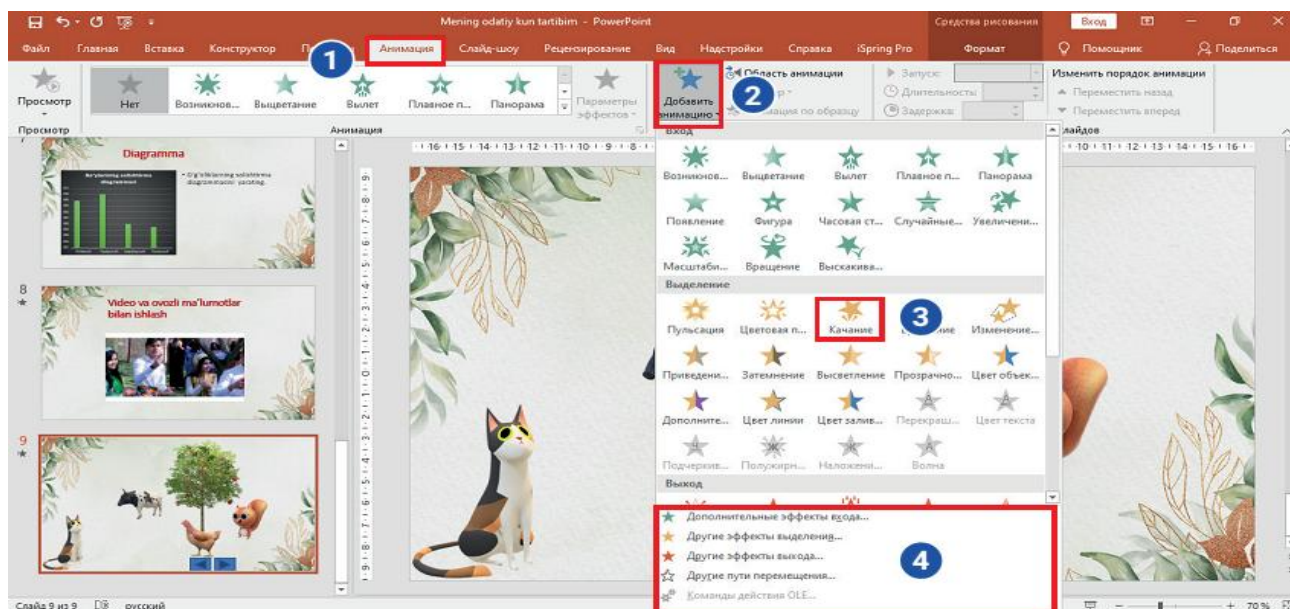
II. Изложение нового материала:

- выделить объект на слайде;
- в меню «Анимация» (1) выбрать пункт «Добавить анимацию» (2) и выбрать нужный тип анимации для объекта (3).

После размещения анимации на объекте появляется возможность настроить некоторые её параметры:

для изменения параметра выбранной анимации выберите команду «Анимация» → «Параметры эффектов» или выберите нужный вид (4);

управление запуском анимации (по времени или по щелчку), изменение порядка выполнения



нескольких анимаций и другие действия можно выполнять через контекстное меню команды «Область анимации» (1, 2) (3).

V. Подведение итогов занятия:

Приведите примеры электронных анимаций, с которыми вы сталкивались в повседневной жизни.

По-вашему, помогает ли анимация сделать слайд презентации более привлекательным?

VI. Домашнее задание: Повторить тему.

Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год