



ДОКУМЕНТ КРУЖКА

ПО ИНФОРМАЦИИ ДЛЯ 6 КЛАССА
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ №____
ПРИ ОТДЕЛЕ ДОШКОЛЬНОГО И ШКОЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ
УПРАВЛЕНИЯ 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.	Практическое занятие	1		
4.	Работа с условными блоками в среде Scratch	1		
5.	Условный оператор ожидания — блок wait..until	1		
6.	Создание линейных и разветвляющихся программ в среде Scratch	1		
7.	Работа с повторяющимися блоками в среде Scratch	1		
8.	Работа с повторяющимися блоками в среде Scratch	1		
9.	Практическое занятие	1		
10.	Создание новых спрайтов с помощью графического редактора	1		
11.	Создание новых спрайтов с помощью графического редактора	1		
12.	Создание спрайтов и программирование повторяющихся процессов в среде Scratch	1		
13.	Создание сложных анимаций. Создание многосерийных мультфильмов	1		
14.	Практическое занятие	1		
15.	Создание компьютерных игр	1		
16.	Что такое анимация?	1		
17.	Практическое занятие	1		
18.	Презентация проектных работ	1		
19.	Работа с документами в текстовом процессоре	1		
20.	Создание и изменение нумерованного списка	1		
21.	Колонтитулы, гиперссылки и нумерация страниц	1		
22.	Порядок нумерации страниц документа	1		
23.	Изменение полей страницы в документах	1		
24.	Создание фигур и блок-схем в документах	1		
25.	Порядок добавления и удаления фигур в объекте SmartArt	1		
26.	Практическое занятие	1		
27.	Вставка математических формул и символов в документы	1		
28.	Порядок вставки формул	1		
29.	Вставка гиперссылок в документы	1		
30.	Печать документа	1		
31.	Практическое занятие	1		
32.	Основы работы в Интернете	1		
33.	Программы веб-браузеров	1		
34.	Общий вид веб-браузера	1		
35.	Поисковые системы и поиск информации в Интернете	1		
36.	Поиск информации в поисковых системах	1		

37.	Поиск графической, аудио- и видеоинформации	1		
38.	Поиск информации через изображения	1		
39.	Поиск и скачивание видеоинформации	1		
40.	Создание электронного почтового ящика	1		
41.	Создание электронного почтового ящика	1		
42.	Обмен сообщениями по электронной почте	1		
43.	Просмотр и ответ на поступившие сообщения в электронной почте	1		
44.	Культура работы с информацией	1		
45.	Авторское право	1		
46.	Лицензии авторского права	1		
47.	Опасности Интернета и защита от них	1		
48.	Опасности Интернета	1		
49.	Программы для управления аудио- и видеофайлами	1		
50.	Форматы аудио- и видеофайлов	1		
51.	Изменение формата аудио- и видеофайлов	1		
52.	Конвертация видеофайлов	1		
53.	Возможности и интерфейс программ для создания презентаций на компьютере	1		
54.	Основные возможности программы MS PowerPoint	1		
55.	Работа с дизайном презентации	1		
56.	Работа с шаблонами, скачанными из Интернета	1		
57.	Практическое занятие	1		
58.	Возможности размещения фигур, изображений, таблиц и диаграмм на слайдах	1		
59.	Размещение фигур на слайде	1		
60.	Размещение музыки и видео на слайдах	1		
61.	Размещение музыки на слайдах презентации	1		
62.	Создание гипертекста и гиперссылок в презентации	1		
63.	Создание гиперссылки для перехода к любому файлу или веб-странице на компьютере	1		
64.	Размещение гиперссылки в презентации с помощью фигур «Управляющие кнопки»	1		
65.	Установка анимации и эффектов перехода в презентации	1		
66.	Порядок размещения анимации	1		
67.	Практическое занятие. Проектная работа	1		
68.	Закрепление	1		

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

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

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

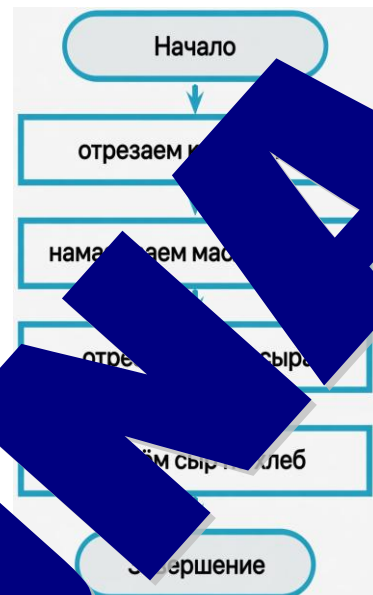
V. Подведение итогов занятия

Что называется линейным алгоритмом?

Приведите примеры линейных алгоритмов из жизни.

VI. Домашнее задание

Подготовить доклад по теме.



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 на заданное число для увеличения или уменьшения значения переменной. <i>Примечание:</i> Сейчас мы знаем функцию блока. Позже вы узнаете о значении «пошагово» и о понятии «положительные или отрицательные числа» на уроках математики.

Переменные имеют не только имя, но и значение. Например, если у нас есть переменная «количество мячей», то её значение может быть равно 12.

В программе **Scratch** в оранжевом (апельсиновом) разделе «**Variables**» находится несколько блоков, которые мы сейчас рассмотрим. Приведено в следующей таблице.

В программе **Scratch** в оранжевом (апельсиновом) разделе «**Variables**» находится несколько блоков, которые мы сейчас рассмотрим. Приведено в следующей таблице.

В программе **Scratch** в оранжевом (апельсиновом) разделе «**Variables**» находится несколько блоков, которые мы сейчас рассмотрим. 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 «**New variable**». После чего появится диалоговое окно. В поле «**New variable name**» введите имя переменной.

Выберите тип переменной:

For all sprites — переменная, которая используется во всех спрайтах;

For this sprite only — переменная, которая используется только в данном спрайте.

Созданные переменные появятся в списке раздела **Variables**. Их можно выбирать из этого списка для использования в других блоках.

V. Подведение итогов

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

Veb-saytimiz: Zokirjon.com

Zokirjon.com. veb-sayiti orqali o'zingiz uchun kerakli hujjatlarni yuklab olishingiz mumkin.

Zokirjon Admin bilan

90-530-00-68, 91-397-77-37, 90-530-68-66 nomerga murojaat qilishingiz, shu nomerdagi telegram orqali bog'lanishingiz nza456 yoki nza445 izlab telegramdan yozishingiz so'raladi.

Telegramda murojaatingizga o'z vaqtida javob beriladi

Rus maktablar uchun 6-sinf informatika fanidan 77 listdan iborat 68 soatli to'garakni to'liq holda olish uchun telegramdan yozing.

Telegram kanalimiz:

@Maktablar_uchun_hujjatlar

To'lov uchun: HUMO

9860 1501 1388 3725

Plastik egasi Nabiye Zokirjon

DIQQAT!!!

Sizga bu **OMONAT** qilib beriladi.
To'liq holda olganingizdan so'ng:
Faqat o'zingiz uchun foydalaning.
Hech kimga bermang hattoki eng yaqin insoningizga ham.
Internet orqali veb-saytlarga joylamang.
Kanal va gruppalarga tarqatmang.

OMONATGA

HIYONAT QILMANG.

Bizni hizmatdan foydalanib qulay imkoniyatga ega bo'ling!

Bizda maktablar uchun quydagi hujjatlar mavjud.

- 1. 1-11-Sinflar uchun kelajak soati ish reja va konspektlari**
- 2. 1-11-Sinflar uchun barcha fanlardan to'g'arak hujjatlari**
- 3. Sinf rahbar hujjatlari**
- 4. Metodbirlashma hujjatlari**
- 5. Ustama hujjatlari**
- 6. 1-11-Sinflar uchun barcha fanlardan konspektlar va tezislar**
- 7. 1-11-Sinflar uchun Ish rejalar (Taqvim mavzu rejalar)**
- 8. Maktab ish hujjatlari**
- 9. Direktor ish hujjatlari**
- 10. MMIBDO' ish hujjatlari**
- 11.O'IBDO' ish hujjatlari**
- 12.Psixolog hujjatlari**
- 13.Xotin-qizlar qo'mitasi ish hujjatlari**
- 14.Kutubxona mudirasi ish hujjatlari**
- 15.Besh tashabbus hujjatlari**
- 16. Ommalashtirish uchun dars ishlanmalar va ochiq dars ishlanmalar, taqdimotlar, slaydlar**

ONLINE KOMPYUTER XIZMARLARI

O'zbek va rus maktablar uchun

Buyutirma asosida

1-11-sinflar uchun barcha fanlardan **testlar**, **nazorat ishlar**, **to'garaklar**, **tezislar** va **yillik fan konspektlar**, **tadbir senariylari**, **ochiq dars ishlanma va slaydlar** (taqdimotlar), mikro darslar, talabalarning amaliyot hujjatlari, kurs ishi, loyha ishi, **ko'rgazma va tarqatmalar**, **faxriy yorliq**, **diplom**, **tashakkurnomalar** va boshqa hujjatlarni tayyorlab beramiz.

Tel:91669-34-74 Telegramdan: @talimxizmatlar izlab toping.

1–11 классов подготавливаем:

тесты по всем предметам

контрольные работы

кружковые занятия

тезисы

годовые конспекты по предметам

сценарии мероприятий

разработки открытых уроков

слайды и презентации

микроуроки

документы по практике студентов

курсовые работы

проектные работы

наглядные и раздаточные материалы

почётные грамоты

дипломы

благодарственные письма

другие документы

Телефон: 91 669-34-74

Ищите нас в Telegram: @talimxizmatlar