



ДОКУМЕНТ КРУЖКА

РАБОТЫ С ОТСТАЮЩИМИ УЧЕНИКАМИ

ПО ИНФОРМАТИКЕ В КЛАССАХ

ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ШКОЛ № _____

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.	Практическое занятие	1		
6.	Создание новых спрайтов с помощью графического редактора	1		
7.	Создание новых спрайтов с помощью графического редактора	1		
8.	Создание спрайтов и программирование повторяющихся процессов в среде Scratch	1		
9.	Практическое занятие	1		
10.	Презентация проектных работ	1		
11.	Работа с документами в текстовом процессоре	1		
12.	Создание и изменение нумерованного списка	1		
13.	Порядок добавления и удаления фигур в объекте SmartArt	1		
14.	Практическое занятие	1		
15.	Вставка математических формул и символов в документы	1		
16.	Порядок вставки формул	1		
17.	Программы веб-браузеров	1		
18.	Общий вид веб-браузера	1		
19.	Поисковые системы и поиск информации в Интернете	1		
20.	Поиск информации в поисковых системах	1		
21.	Создание электронного почтового ящика	1		
22.	Обмен сообщениями по электронной почте	1		
23.	Просмотр и ответ на поступившие сообщения в электронной почте	1		
24.	Культура работы с информацией	1		
25.	Программы для управления аудио- и видеофайлами	1		
26.	Форматы аудио- и видеофайлов	1		
27.	Изменение формата аудио- и видеофайлов	1		
28.	Конвертация видеофайлов	1		
29.	Практическое занятие	1		
30.	Возможности размещения фигур, изображений, таблиц и диаграмм на слайдах	1		
31.	Размещение фигур на слайде	1		
32.	Размещение музыки и видео на слайдах	1		
33.	Установка анимации и эффектов перехода в презентации	1		
34.	Порядок размещения анимации	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 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 хранят данные, которые могут быть использованы позже в программе. Переменные нужны не только для хранения данных, но и для выполнения с ними различных действий. Чтобы использовать переменную, программист должен её создать и инициализировать. Для этого переменной нужно дать имя.

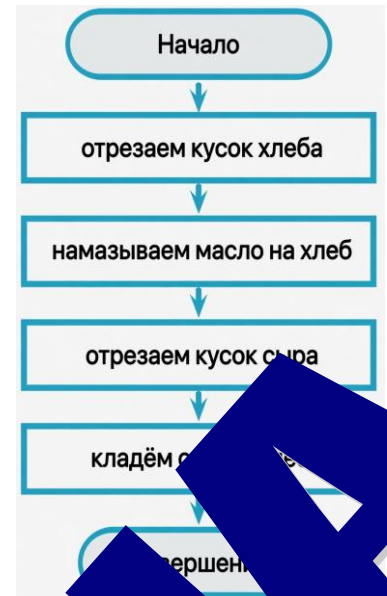
V. Подведение итогов занятия:

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 на заданное количество. Можно использовать положительные или отрицательные числа для увеличения или уменьшения значения переменной. <i>Примечание:</i> Сейчас мы только знакомимся с функцией блока. Позже вы узнаете больше о значении и использовании понятия «переменная» на уроках математики.

Переменные имеют не только имя, но и значение. Например, если у нас есть переменная «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 (таблица).

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, которую можно использовать во всех спрайтах;

For this sprite only — переменная, которую можно использовать только в данном спрайте.

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

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 42
listdan iborat bo'sh o'zlashtiruvchi o'quvchilar 34
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'garak 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