

ИНФОРМАТИКА

ФАКУЛЬТАТИВНЫЕ ЗАНЯТИЯ



С.Л. Глухарева, Г.В. Кирись, А.А. Мещерякова

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА

6–7 КЛАССЫ

Пособие для учащихся

Национальный институт образования

ИНФОРМАТИКА

ФАКУЛЬТАТИВНЫЕ ЗАНЯТИЯ

С.Л. Глухарева, Г.В. Киришь, А.А. Мещерякова

Занимательная информатика

6–7 КЛАССЫ

Пособие для учащихся
общеобразовательных учреждений
с белорусским и русским языками обучения

Рекомендовано

Научно-методическим учреждением
«Национальный институт образования»

Министерства образования Республики Беларусь

Минск

«Адукацыя і выхаванне»

2010

УДК 004(075.3=161.3=161.1)

ББК 32.81я721

Г55

Авторы: С. Л. Глухарева (темы 1, 2, 5, 6); Г. В. Ки-
рись (темы 7, 8); А. А. Мещерякова (темы 3, 4)

Глухарева, С. Л.

Г55

Занимательная информатика : 6—7-е кл.: пособие для
учащихся общеобразоват. учреждений с белорус. и рус.
яз. обучения / С. Л. Глухарева, Г. В. Кирись, А. А. Ме-
щерякова. — Минск : Адукацыя і выхаванне, 2010. —
360 с. : ил. — (Информатика. Факультативные занятия.)

ISBN 978-985-471-377-9.

УДК 004(075.3=161.3=161.1)

ББК 32.81я721

ISBN 978-985-471-377-9

© НМУ «Национальный институт
образования», 2010

© Оформление. РУП «Издательство
«Адукацыя і выхаванне», 2010

Содержание

6 КЛАСС	3
ТЕМА 1. КОМПЬЮТЕР НА СЛУЖБЕ У ЧЕЛОВЕКА.....	3
Занятие 1. Какие бывают компьютеры	3
Занятие 2. Компьютер помогает человеку	10
Занятие 3. Как сделать компьютер другом	23
ТЕМА 2. КАК УСТРОЕН И РАБОТАЕТ КОМПЬЮТЕР	38
Занятие 4. Архитектура компьютера	38
Занятие 5. Взаимодействие устройств компьютера	47
Занятие 6. Освоение манипулятора «мышь»	55
Занятие 7. Освоение клавиатуры компьютера	69
Занятие 8. Программный принцип работы компьютера	83
Занятие 9. Работа с приложениями Windows.....	96
ТЕМА 3. РАБОТАЕМ С ПРИКЛАДНЫМИ ПРОГРАММАМИ	106
Занятие 10. Проект «Портрет одноклассника»	106
Занятие 11. Проект «Архитектор»	108
Занятие 12. Проект «Логотип школы»	111
Занятия 13—15. Проект «Паркет»	114
Занятия 16—17. Игра «Счастливый случай»	120
Занятие 18. Проект «Поздравительная открытка» ...	121
Занятие 19—21. Проект «Секретный ключ»	124

Занятия 22—23. Проект «Кроссворд. Проверь свои знания»	129
Занятие 24. Игра «Чемпионат знатоков Microsoft Word»	134
ТЕМА 4. В ПОИСКАХ АЛГОРИТМА	137
Занятие 25. Практическая работа «Задачи на переливание»	137
Занятие 26. Практическая работа «Задачи о переправах»	141
Занятие 27. Практическая работа «Ханойские башни»	145
Занятие 28. Практическая работа «Ветвление в алгоритмах»	147
Занятие 29. Практическая работа «Циклические алгоритмы»	150
Игра «Ежиные тропы»	150
Занятие 30. Практическая работа «Циклические алгоритмы»	154
Игра «Ежиные тропы» (логическое «И», логическое «ИЛИ»)	154
Занятие 31. Практическая работа «Программа «Черепашка»	160
Занятия 32—35. Проект «Мир алгоритмов»	164

7 КЛАСС	172
ТЕМА 5. МИР ИНФОРМАЦИОННЫХ ПРОЦЕССОВ	172
Занятие 1. Информационное общество	172
Занятие 2. Информационные ресурсы общества.	
Информационная деятельность человека	181
ТЕМА 6. ФАЙЛОВАЯ СИСТЕМА КОМПЬЮТЕРА... ..	191
Занятия 3—4. Изучение конфигурации персонального компьютера	191
Занятие 5. Как начинают свою работу компьютер и операционная система	205
Занятие 6. Файловая система компьютера	214
Занятия 7—8. Работа с объектами файловой системы	227
Занятия 9—10. Работа с сервисными программами ...	252
ТЕМА 7. НАЧАЛА ПРОГРАММИРОВАНИЯ	263
Занятие 11. Использование модуля CRT	263
Занятие 12. Пошаговое выполнение программы.	
Окно отладки	265
Занятие 13. Настройки редактора	269
Занятия 14—15. Использование процедур и функций модуля CRT	273
Занятие 16. Задачи геометрического содержания	281
Занятие 17. Простейшие задачи целочисленной арифметики	283

Занятие 18. Простейшие задачи целочисленной арифметики	287
Занятие 19. Простейшие задачи целочисленной арифметики	290
Занятие 20. Простейшие задачи целочисленной арифметики	291
Занятие 21. Графические возможности языка программирования	294
Занятие 22. Графические возможности языка программирования	298
Занятие 23. Графические возможности языка программирования	304
Занятие 24. Графические возможности языка программирования	306
Занятие 25. Графические возможности языка программирования	308
Занятия 26—27. Графические возможности языка программирования	311
ТЕМА 8. ЖИВЫЕ КАРТИНКИ	320
Занятие 28. Собственная разметка слайдов	320
Занятие 29. Рисование и анимация объектов	325
Занятия 30—31. Использование гиперссылок в презентации. Скрытые слайды	330
Занятие 32. Создание фотоальбома	336
Занятие 33. Создание образца слайдов	339
Занятия 34—35. Проект «Задачи на построение с помощью циркуля и линейки»	342
<i>Приложение</i>	347