

ВИКЛАДАННЯ ІНФОРМАТИКИ У 2, 5 КЛАСАХ ЗА НОВИМИ СТАНДАРТАМИ

І. В. Куриленко, м. Марганець, Дніпропетровська обл.

Під час викладання інформатики у 2, 5 класах за новими стандартами можливі 2 варіанти використання рекомендованих програм:

1. Програма для дітей, які не вивчали інформатику МОН України рекомендовані програми і розроблені підручники.
2. Програма для дітей, які вивчали інформатику, базується на попередній програмі, але можна поглибити знання учнів з конкретних питань та розширити спектр завдань для практичних робіт.

Якраз у нашій школі ми вибрали другий варіант. Тому спираючись на попередній досвід роботи пропонуємо деякі власні розробки.

1. На схемі подано структуру навчального комплексу, який складається з матеріалів, рекомендованих МОН України для викладання інформатики, а також матеріалів власної розробки.



Далі пропонуються розробки уроків для 2, 5 класів. Вправи даються з відповідями (в учнів лише завдання для вправ). У курсі інформатики у 2 класі діти навчаються читати схеми, заповнювати готові заготовки схем згідно із завданням. У 5 класі діти мають практичні навички не просто читати, а і створювати такі схеми. Тому в дитячих

зошитах пропонується конспект вивченого матеріалу у вигляді схем і таблиць. Усі демонстраційні, тестові програми, програми-тренажери для кожної теми розроблені власноруч для кожного уроку. Практичні роботи розроблені з урахуванням того, що діти вже мають навички роботи на комп'ютері, бо викладання ведеться з 1 класу.

ХІД УРОКУ

Учителі, які викладають інформатику перший рік, теж можуть користуватися поданим матеріалом впроваджуючи в навчання індивідуальний підхід для обдарованих або дітей з певними навичками роботи на комп'ютері. (Цей підхід впроваджується в деяких школах міста, які спираються на нашу методику викладання).

2 КЛАС

Програма «Сходинки до інформатики» для 2–4 класів загальноосвітніх навчальних закладів (автори: Н. В. Морзе, Г. В. Ломаковська, Г. О. Проценко, О. В. Коршунова, Й. Я. Ривкінд, Ф. М. Рівкінд).

Підручник О. В. Коршунової «Сходинки до інформатики».

ТЕМА. СТАНДАРТНІ КОМП'ЮТЕРНІ ПРОГРАМИ

Мета: ознайомити з видами стандартних програм та їх призначенням, навчити знаходити та відкривати програми; розвивати логічне мислення, творчість.

I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ ЕТАП

II. АКТУАЛІЗАЦІЯ ОПОРНИХ ЗНАТЬ

Фронтальне опитування

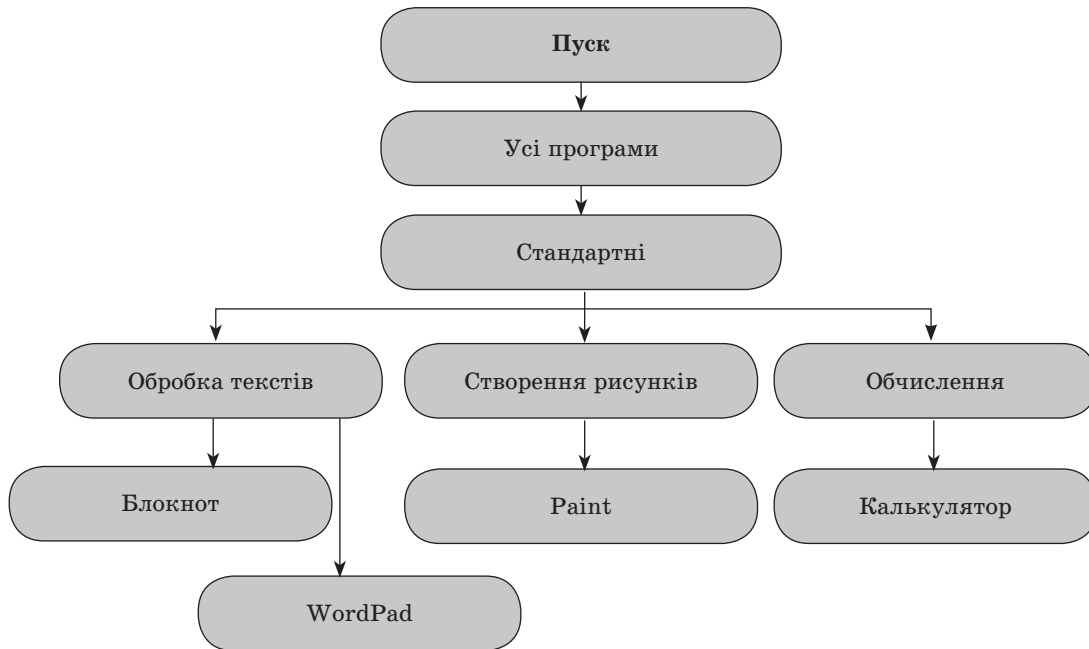
1. Що таке дані?
2. Як можна зберігати дані?
3. За допомогою чого можна опрацьовувати дані з різними видами інформації?




III. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

— Для того щоб працювати з різноманітною інформацією, програмісти створили прикладні програми. Ознайомимося зі деякими стандартними програмами.

IV. ВИВЧЕННЯ НОВОГО МАТЕРІАЛУ

Відкрий демонстраційну програму *2_6Стандарт-Програм.*



Вид інформації	Призначення	Піктограма програми
Текстова	<i>Блокнот</i> — програма для опрацювання текстів	 Блокнот
Графічна	<i>Графічний редактор Paint</i> — програма для створення рисунків	 Paint
Числова	<i>Калькулятор</i> — програма для обчислювання	 Калькулятор

V. ЗАСТОСУВАННЯ НАБУТИХ ЗНАТЬ



Вправи

1. Відтвори стрілочками відповідність.

Paint Блокнот Калькулятор

У Мама 5 А 10 ✨ Skype 256

2. Розгадай ребуси.

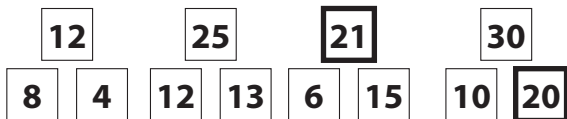


тісто



нарцис

3. Знайди закономірності в послідовності і заповни порожні місця у двох останніх малюнках.



4. Проаналізуй зв'язок між словами однієї з частин рівності й добери пропущені слова.

підлога — килим	=	стіл — <i>скатертина</i>
машина — <i>двигун</i>	=	людина — <i>серце</i>
собака — <i>4</i>	=	людина — <i>2</i>
природа — <i>пейзаж</i>	=	людина — <i>портрет</i>

5. За допомогою батьків визнач призначення і назву програм за піктограмами.

Піктограма	Назва програми	Призначення програми
	<i>Microsoft Word</i>	<i>Робота з текстом</i>
	<i>Skype</i>	<i>Інтерактивний зв'язок</i>
	<i>Mozilla Firefox</i>	<i>Робота в Інтернеті</i>
	<i>Windows Media Player</i>	<i>Відтворення фільмів та музики</i>

6. Закінчи правильно речення.

- * Якщо дуб росте ліворуч від берези, то береза — *праворуч від дуба.*
- * Якщо Олена старша від Сашка, то Сашко *молодший від Олени.*
- * Якщо двері зачинені, необхідно ключем їх *відкрити.*

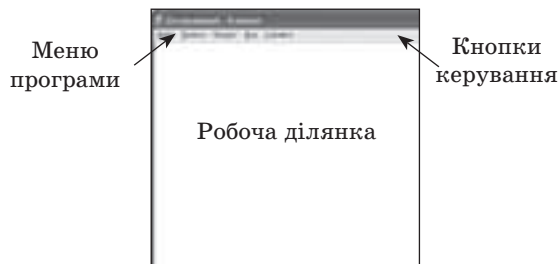
VI. ФОРМУВАННЯ ВМІНЬ ТА НАВИЧОК



Практична робота «Стандартні програми»

1. Відкрити програму *Блокнот*, використовуючи команди *Пуск* → *Усі програми* → *Стандартні* → *Блокнот*.

2. Ознайомитися з виглядом програми та підписати її складові.



3. Набрати в ній своє прізвище та ім'я.

4. Закрити програму.

5. Відкрити програму *Paint*.

6. Записати команди, які використовувалися для відкриття _____.

7. Ознайомитися з виглядом програми та підписати її складові.



8. Намалювати в ній невеличкий рисунок за бажанням.

9. Закрити програму.

10. Відкрити програму *Калькулятор*.

11. Записати команди, які використовувалися для відкриття _____.

12. Ознайомитися з виглядом програми та підписати її складові _____.



13. Перелічити спільні елементи всіх програм.

- * Заголовок вікна
- * Кнопки керування
- * Меню
- * Робоча ділянка (поле)

VII. ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ

Завдання за підручником: § 6, вправи 5, 6.

ТЕМА. ВІКНА КОМП'ЮТЕРНИХ ПРОГРАМ

Мета: ознайомити з призначенням робочого столу; сформулювати поняття вікон та ознайомити з їх структурою та кнопками керування вікна; розвивати логічне мислення.

ХІД УРОКУ

I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ ЕТАП

II. АКТУАЛІЗАЦІЯ ОПОРНИХ ЗНАТЬ

Фронтальне опитування

1. З чого починається робота на комп'ютері?
2. Що відкривається на екрані під час завантаження комп'ютера?
3. Що ми бачимо на робочому столі?
4. Що позначають значки на робочому столі?
5. Наведи приклади цих значків.
6. Чи ви знаєте, в чому відкривається будь-яка програма?

III. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

— Для того щоб використовувати комп'ютерні програми, необхідно навчитися їх відкривати.

IV. ВИВЧЕННЯ НОВИХ ЗНАТЬ

Відкрій демонстраційну програму *2-8РобСтіл*. *Робочий стіл* — це зображення на екрані для зручної роботи на комп'ютері.

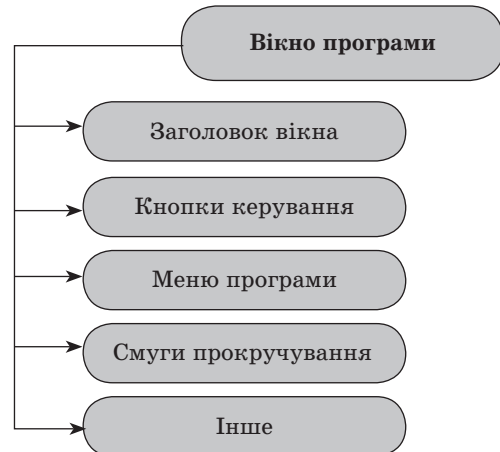
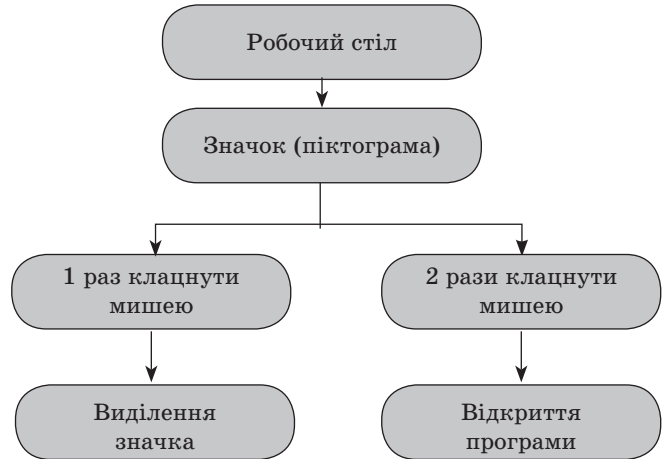
На робочому столі знаходяться значки програм, але як їх відкрити? Для цього ми будемо користуватися мишею. Якщо 1 раз клацнути лівою клавішею миші на значку програми, то він стає темнішим — виділення значка — і ми можемо його переміщувати. Якщо клацнути 2 рази, то відкривається сама програма, якій відповідає даний значок.

Кожна програма відкривається у своєму вікні, тому операційна система, з якою ми працюємо, називається Windows — що означає вікна.

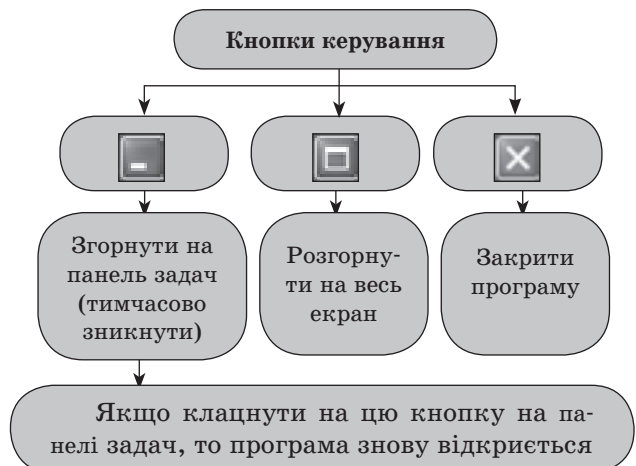
Кожне вікно програми має свою структуру, але є дещо спільне для всіх вікон:

- * заголовок вікна;
- * кнопки керування;

- * меню;
- * смуги прокручування.



Кнопки керування вікнами — це кнопки-команди, які дозволяють виконувати дії над вікнами.

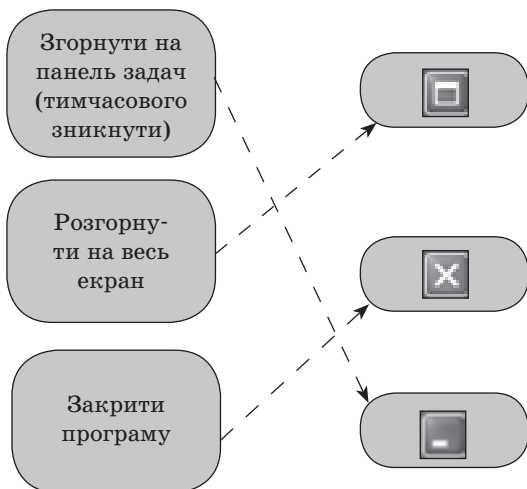


V. ЗАСТОСУВАННЯ НАБУТИХ ЗНАТЬ

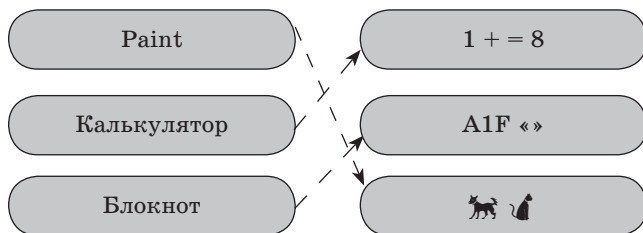


Вправи

1. Встанови відповідність.



2. Встанови відповідність.



3. Яку дію не можна виконувати над вікнами?

Закривати, змінювати розмір, змінювати заголовок вікна, переміщувати, змінювати команди меню, відкривати.

4. Запиши, який вид інформації обробляють програми.

Програма	Вид інформації
Блокнот	текстова
Калькулятор	числова
Paint	графічна

5. Підрахуй символи з таблиці.

*	5	:	A	,	?	*	+
:	A	,	A	+	,	?	:
,	?	5	*	,	:	A	*
+	*	A	?	5	+	:	5
5	,	*	+	A	:	*	A

5 — 5; A — 7; , — 6; + — 5; : — 6; * — 7; ? — 4.

6. Допиши відповідність.

Бджілка + квітка = мед

Трава + корова = молоко

Мобільний телефон + людина = розмова

Фотоапарат + природа = фотографія

Машина + навігатор = дорога (техніка)

Слова для відповіді (дорога, фотографія, молоко, розмова, мед, тварина, число, техніка, природа, їжа).

VI. ФОРМУВАННЯ ВМІНЬ ТА НАВИЧОК



Практична робота «Робочий стіл»

- Відкрити вікно програми *Блокнот* (Пуск → Усі програми → Стандартні → Блокнот).
- За допомогою кнопок керування виконати дії:
 - згорнути програму на панель задач;
 - розгорнути програму;
 - змінити розміри програми;
 - закрити програму.
- Відкрити вікно програми *Блокнот*, за допомогою миші перетягнути програму в інше місце, змінити її розміри.
- Записати дії, які можна виконувати з вікнами: відкривати, закривати, тимчасово закривати, перетягувати, змінювати розміри.
- Відкрити вікно програми *Paint* (Пуск → Усі програми → Стандартні → Paint).
- Перемістити програму одну відносно іншої. Звернути увагу, що синя стрічка означає активне вікно програми!
- Відкрити вікно програми *Калькулятор* (Пуск → Усі програми → Стандартні → Калькулятор).
- Розмістити 3 вікна програм так, щоб вам було видно їх меню.
- Записати структуру меню кожної програми

Блокнот	Paint	Калькулятор

- Підкреслити спільні розділи команд у меню для всіх програм. (*Правка, Вид, Справка*)
- Поставити хрестики біля розділів команд меню спільних програм *Блокнот* та *Paint*. (*Файл, Правка, Вид, Справка*)

VII. ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ

Завдання за підручником: § 8, вправи 5, 6.

ТЕМА. ГРАФІЧНІ ПРИМІТИВИ

Мета: ознайомити учнів з графічними примітивами, з властивостями та алгоритмом користування; розвивати навички створення рисунка за допомогою графічних примітивів; розвивати творчі здібності учнів.

ХІД РОБОТИ

I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ ЕТАП

II. АКТУАЛІЗАЦІЯ ОПОРНИХ ЗНАТЬ

Фронтальне опитування

1. За допомогою яких інструментів можна створити рисунок у програмі Paint?
2. Чим відрізняють *Олівець* від *Ластика* та *Пензлика*?
3. Який загальний алгоритм використання інструментів рисування?
4. Як очистити робочу ділянку програми *Paint*?
5. Як скасувати непотрібну дію?

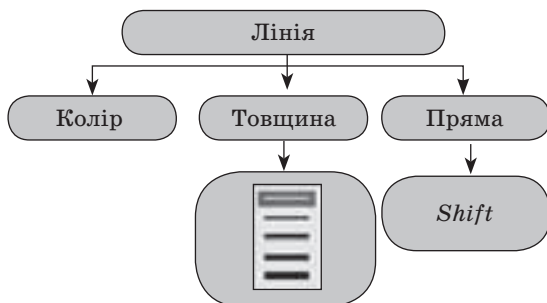
III. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

— Ми розглядали створення рисунка на комп'ютері аналогічно малюванню на папері. Але в програмі *Paint* можна створювати рисунки за допомогою фігур — графічних примітивів.


IV. ЗАСВОЄННЯ НОВИХ ЗНАТЬ

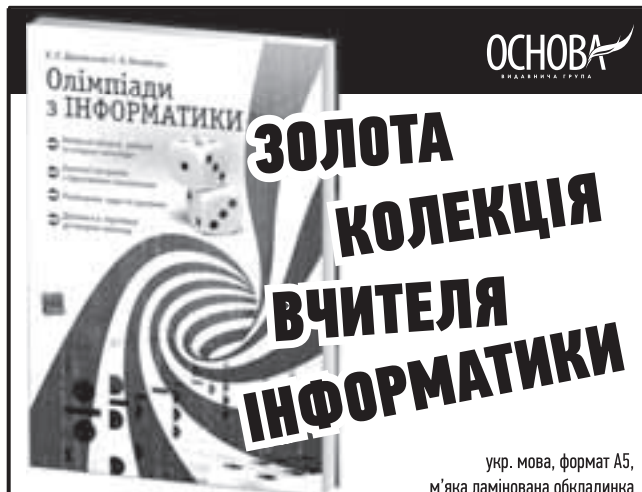
Відкрити демонстраційну програму *2_27Примітиви*.

Рисування за допомогою інструмента *Лінії*.



Алгоритм дій під час рисування лінії

- * Вибрати інструмент для рисування (клацання  лівою кнопкою миші по піктограмі *Лінія*;
- * задати колір за допомогою палітри;
- * під час рисування інструментом *Лінія* вибрати ширину лінії, клацнувши по потрібній піктограмі під панельлю інструментів;
- * клацнути мишею в початковій точці лінії і протягти покажчик до кінцевої точки, після цього відпустити кнопку — лінія готова;



укр. мова, формат А5,
м'яка ламінована обкладинка

Практичні роботи з інформатики

Практичні роботи складаються із трьох частин: теоретичного блоку (допоможе в підготовці до практичних завдань); практичного блоку (з чітким алгоритмом та вказівками до виконання); контрольного блоку (дає можливість коригувати процес навчання).

Код:
20ИН27, 144 с.
ціна **20,00**

Основи алгоритмізації та програмування. Розробки занять

Орієнтовне календарно-тематичне планування; методичні розробки уроків курсу «Основи алгоритмізації та програмування» з використанням середовища програмування ALGO; вправи, які готують учнів до сприйняття нового матеріалу та його осмислення; тексти практичних робіт з методичними вказівками і текстами програм.

Код:
20ИН12, 352 с.
ціна **20,00**

Основи алгоритмізації та програмування. Збірник завдань

Перевірка учнівських знань із програмування мовою Паскаль; велика кількість варіантів завдань до кожної теми; можливість запропонувати окремим (найсильнішим) учням повний спектр задач до кожної теми як довготривале завдання; можливість дібрати свій спосіб використання збірника.

Код:
20ИН28, 208 с.
ціна **5,00**

Олімпіади з інформатики

Авторські обласні, районні та Інтернет-олімпіади; класичні алгоритми з ґрунтовними поясненнями; розв'язання задач і програми; допомога в підготовці до Інтернет-олімпіад.

Код:
20ИН34, 224 с.
ціна **30,00**

Кабінет інформатики

Перелік необхідної документації та основні нормативні документи; санітарно-гігієнічні вимоги до кабінету; техніка безпеки та охорона праці; інструктаж із безпеки життєдіяльності та здоров'я школяра; документація кабінету інформатики та ІКТ; документація НКК. Позаштатні ситуації.

Код:
20ИН9, 208 с.
ціна **20,00**

**ЯКІСНА ПРОФЕСІЙНА ЛІТЕРАТУРА —
ЗАПОРУКА ЦІКАВИХ ТА УСПІШНИХ УРОКІВ!**

Замовлення можна зробити: за тел.: (057) 731-96-35; на сайті:
<http://book.osnova.com.ua>; за e-mail: pochta2@osnova.com.ua;
Мінімальне замовлення — 2 книги. Вартість поштової доставки — 12,95 грн.

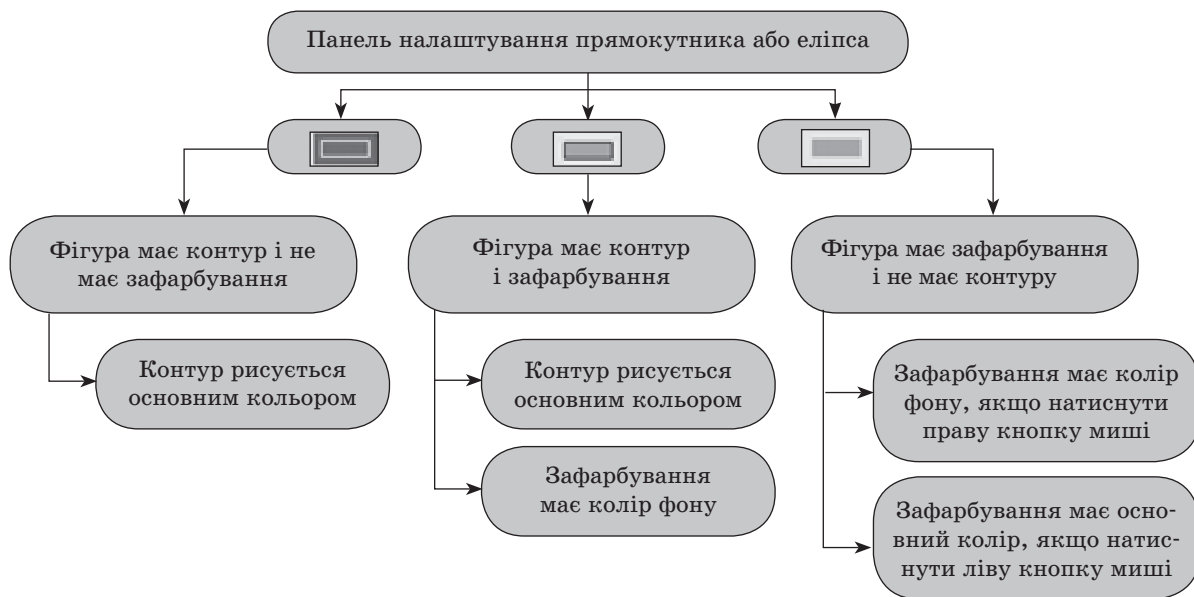
* якщо потрібно накреслити горизонтальну або вертикальну лінію або лінію, нахилену під кутом 45°, то під час рисування інструментом *Лінія* утримувати натисненою клавішу *Shift*.

Властивості інструментів прямокутник, прямокутник закруглений, еліпс.



Алгоритм дій під час рисування прямокутників

- * Вибрати інструмент для рисування (клацання лівою кнопкою миші по піктограмі *Лінія*);
- * вибрати ширину лінії, клацнувши по потрібній піктограмі під панеллю інструментів;
- * вибрати інструмент для рисування (клацання лівою кнопкою миші по піктограмі *Прямокутник (Еліпс)*);
- * задати колір за допомогою палітри;
- * вибрати вид прямокутника (контур, контур з вирізанням, вирізання);
- * нарисувати прямокутник потрібного розміру;
- * за потреби внутрішню область прямокутника можна залити кольором.



V. ЗАСТОСУВАННЯ НАБУТИХ ЗНАТЬ



1. Записати властивості інструментів.

	Колір, товщина		Колір
	Колір, форма		Колір, товщина, контур
	Колір		Колір, форма

2. Назви фігури.

Коло	Еліпс	Трикутник	Прямокутник	Квадрат
Серце	Стрілочка	Зірочка	Кільце	Хрестик

VI. ФОРМУВАННЯ ВМІНЬ ТА НАВИЧОК

ХІД УРОКУ



Практична робота «Створення рисунка за допомогою графічних примітивів»

1. Відкрити програму Paint.

Алгоритм створення рисунків

<p>1. Нарисувати кола за зразком.</p> 	<p>2. Гумкою затерти зайві лінії і нарисувати ніжки, ротик, очі, ніс.</p> 
<p>3. Залити ділянки тулуба павліна сірими відтінками кольору.</p> 	<p>4. Нарисувати самостійно.</p> 

Алгоритм створення рисунків

<p>1. Нарисувати прямокутники і коло і затерти зайві лінії.</p> 	<p>2. Нарисувати колеса (жирною лінією) і двері, затерти зайві лінії.</p> 
<p>3. Залити ділянки паровоза різними кольорами.</p> 	<p>4. Нарисувати самостійно.</p> 

VII. ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ

Завдання за підручником: § 27, вправи 1, 2.

ТЕМА. КОМАНДИ

Мета: сформувати поняття про природну та штучну мову; поширити знання учнів про команди; закріпити знання під час виконання завдань; розвивати логічне мислення, творчість, реакцію, увагу.

I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ ЕТАП

II. АКТУАЛІЗАЦІЯ ОПОРНИХ ЗНАНЬ

Фронтальне опитування

1. Що таке інформація?
2. Як відбувається обмін інформацією?
3. Як відбувається обмін інформацією в школі між учителем і учнем?

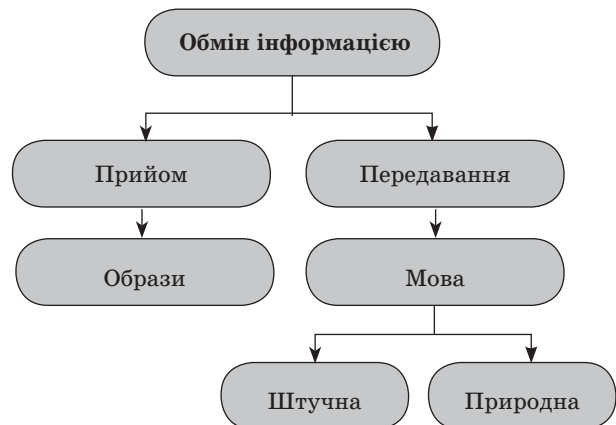
III. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

— Люди живуть у навколишньому середовищі серед інших людей, і тому у них завжди виникає потреба у спілкуванні один з одним, з природою, з технікою, під час якого відбувається обмін інформацією. Як же відбувається цей обмін?

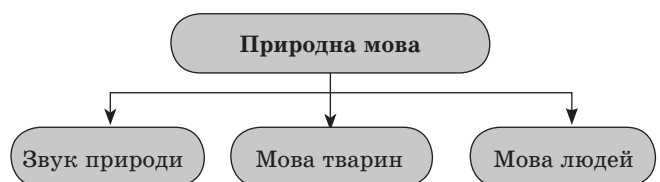
IV. ЗАСВОЄННЯ НОВИХ ЗНАНЬ

Відкрити демонстраційну програму 2_18Команда.

Схема обміну інформацією



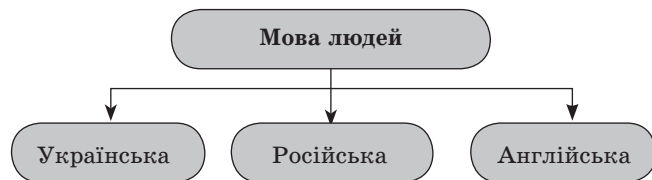
Людина сприймає інформацію з навколишнього середовища за допомогою органів чуттів (очі, язик, шкіра, вуха, ніс). Запахи, смак, дотик не можна записати знаками, але вони несуть інформацію, яка називається образною. Більшість інформації надходить до нас через зір і слух. Шелест листя, грім, вид моря у нас зводиться до образів, які ми запам'ятовуємо і можемо уявити.



Нежива природа має свою мову, яку можуть чути і розуміти живі істоти. Мову неживої природи не можна записати символами: шелест листя, грім, шум дощу, але можна записати звуками.

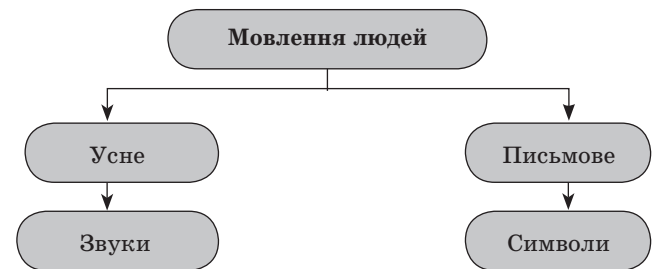
Живі істоти в природі спілкуються за допомогою мови. Звірі, птахи, комахи спілкуються між собою завдяки звукам. Цю мову ми не розуміємо, але можемо записати символами і передавати в образах.

Люди теж між собою спілкуються мовою.



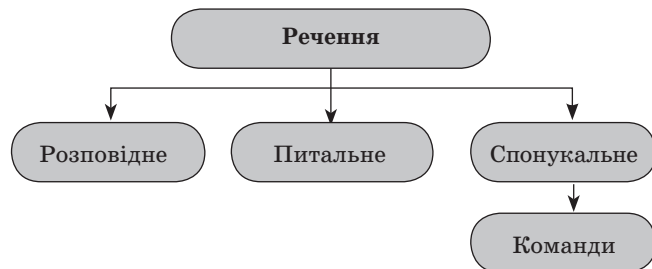
Кожна мова має свій алфавіт.

Алфавіт — кінцевий набір знаків будь-якої природи, з яких конструюється повідомлення цією мовою.



Люди спілкуються між собою за допомогою усного мовлення — складають речення. Речення бувають розповідні, питальні та спонукальні:

- * *розповідне речення* — йде розповідь;
- * *питальне речення* — є питання;
- * *спонукальне речення* — спонукає до негайної дії.



Команда (наказ) — це спонукальні речення.

Зазвичай алфавіт складається лише з літер, але в тексті зустрічаються і розділові знаки !, ?

Крім природної мови існує штучна (формальна), створена людиною для виконання певних завдань.



Формальна мова — це мова деякої професії, або галузі знань.

Лікар виписує рецепт латиною — медична мова. Діти вивчають математику, користуючись математичною мовою. Музиканти читають мелодію по нотах — музична мова. Глухонімі люди спілкуються жестами і мімікою.

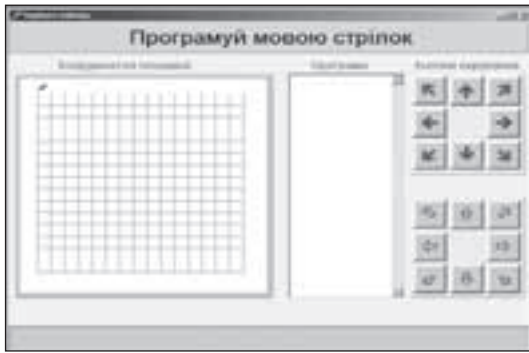
Ми вивчали, що програміст пише програми для комп'ютера. Програма складається з команд, написаних штучною мовою. Комп'ютер виконує програму, написану мовою програмування.

Розглянемо ще один вид мови — це мова стрілок.

Команди алгоритмічної мови стрілок — це числа від 1 до 9 та стрілки.

Лінія руху не рисується	Лінія руху рисується	Команда стрілок: перейти ...
⤵	↓	вниз
⇒	→	праворуч
⤴	↑	вгору
⇐	←	ліворуч
↖	↖	по діагоналі ліворуч і вгору
↗	↗	по діагоналі праворуч і вгору
↙	↙	по діагоналі ліворуч і вниз
↘	↘	по діагоналі праворуч і вниз

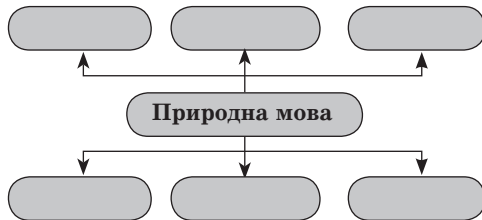
Для роботи з мовою стрілок використовуємо програму *Чарівний олівець* власної розробки в середовищі програмування Delphi.



V. ЗАСТОСУВАННЯ НАБУТИХ ЗНАТЬ



1. Доповни схему.



2. Постав літери так, щоб отримати слово.

- ОВАМ мова**
- ООСЛВ слово**
- ОГАЛІРТМ алгоритм**
- ВААЛФІТ алфавіт**

3. Склади слова зі словосполучень.

КО МО РО ЛО ПА ВА ТА ЛИ

Корова, молоко, лопата, липа, вата, пава, рота, коло...

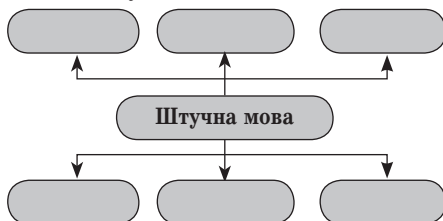
4. Розглянь таблицю.

А	Б	В	Г	Д	Е	Є	Ж	З	И	І	Ї	Й	К	Л	М	Н
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
О	П	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ь	Ю	Я	'	
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	

Закодуєй слова цифрами.

- МОНІТОР 16 18 17 11 22 18 20**
- ПРОГРАМА 19 20 18 4 20 1 16 1**
- ПРИНТЕР 19 20 10 17 22 6 20**

5. Доповни схему.



6. За допомогою таблиці вправи № 4 розкодуєй інформацію.

32 19 20 1 26 31 31 17 1

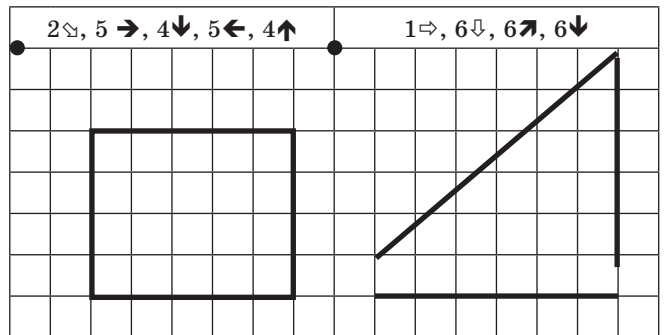
14 18 16 19 33 31 22 6 20 11

Я працюю на комп'ютері.

VI. ФОРМУВАННЯ ВМІНЬ ТА НАВИЧОК

Практична робота «Рисунок за програмою»

1. Відкрити програму *Чарівний олівець*.
2. Стрілки показують напрям, а числа вказують, скільки разів потрібно виконати цю команду. Команди пишуться одна за одною і відокремлюються комою. За початок береться верхній лівий кут.
3. Нарисуй за програмою фігури та порівняй результати.



4. Відкрий програму Алгоритмика. Виконаєй вправу «Перевізник», використовуючи готову програму, а потім самостійно.

Програма	перевезти вовка
перевезти козу	переправитися
переправитися	перевезти козу
перевезти капусту	Кінець програми
перевезти козу	

VII. ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ

Завдання за підручником: § 18, вправи 5, 6.

5 КЛАС

У 5 класі Інформатика вивчатиметься за програмою «Інформатика. Навчальна програма для учнів 5–9 класів загальноосвітніх навчальних закладів» (автори Жалдак М. І., Морзе Н. В., Ломаковська Г. В., Проценко Г. О.)

Підручник «Інформатика. 5 клас» (авт. Н. В. Морзе, О. В. Барна, В. П. Вембер, О. Г. Кузьмінська, Н. А. Саражинська).

ТЕМА. СПОСОБИ ПОДАННЯ ПОВІДОМЛЕНЬ

Мета: сформувані поняття про види, способи подання інформації; ознайомити з історією розвитку інформації, сформувані поняття кодування і розвивати вміння кодувати інформацію; розвивати вміння створювати структурно-логічні схеми, словесні алгоритми програм; розвивати логічне мислення, творчість учнів, реакцію.

ХІД УРОКУ

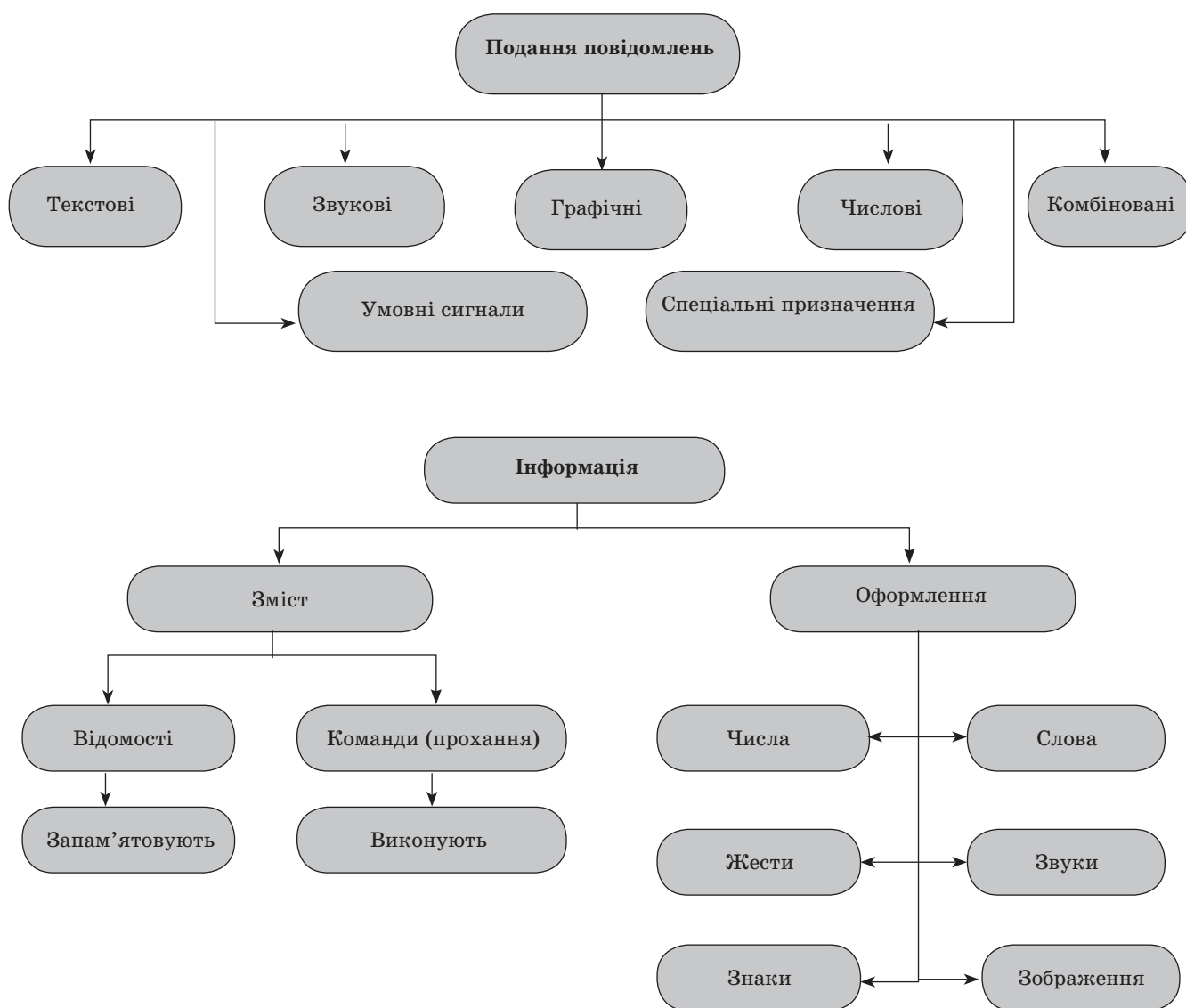
I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ ЕТАП

II. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

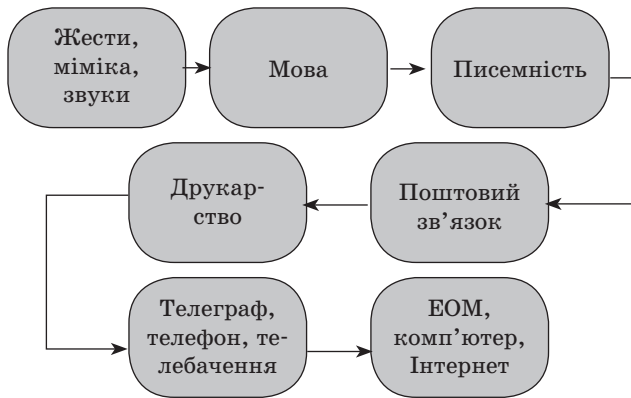
— У процесі спілкування з іншими людьми людина передає і приймає інформацію. Інформація може бути подана в різних формах.

III. ЗАСВОЄННЯ НОВИХ ЗНАТЬ

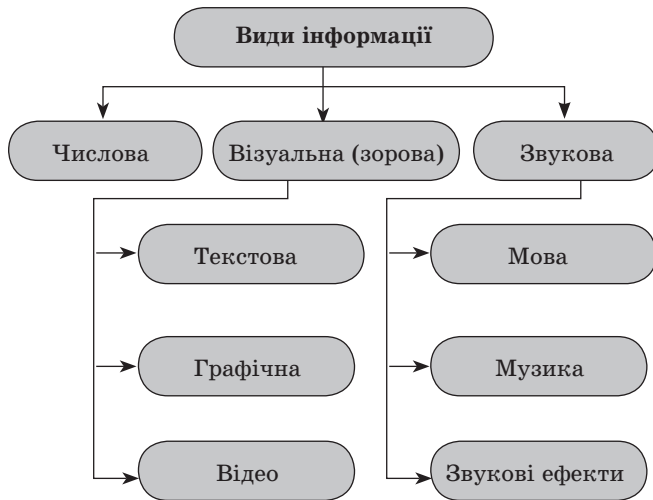
Відкрити демонстраційну програму *5_2ВидПов.* Оформлення інформації тісно пов'язане з її змістом. Інформація тоді добре сприймається, якщо вона гарно оформлена. Оформлення має бути правильним, бо воно теж несе в собі інформацію.



Етапи розвитку інформації



Органи чуттів дають людині багато різних видів інформації. Ми розглянемо тільки ті, в роботі з якими людина використовує комп'ютер.



IV. ЗАСТОСУВАННЯ НАБУТИХ ЗНАНЬ

Виконання вправ

1. Постав знак + до відповідностей.

Спосіб передавання	Вид інформації		
	числова	візуальна	звукова
Фото		+	
Радіо			+
Лист		+	
Дим		+	
Картина		+	
Ціна	+	+	
Телефон			+

2. Запиши приклади подання повідомлень.

Повідомлення	Приклад
Відомості	
Команда	
Прохання	
Відомості + команда	
Відомості + прохання	

3. Наведи приклади форм подання інформації.

Форма представлення	Приклад
Мовна	
Текстова	
Символьна	
Числова	
Графічна	

4. § 2, завдання 3 (впиши в таблицю номери відповідних смайликів).

Сміюся	3	Посміхаюся	1
Дивуюся	5	Сумую	2
Плачу	8	Злюся	6
Привіт	7	Позіхаю	4

5. § 2, завдання 5 (впиши в таблицю номери відповідних предметів).

Текстові	Звукові	Графічні	Числові	Сигнали	Жест
6	2,4	8	1,5	3	7

6. § 2, завдання 7 (впиши відповідне текстове повідомлення).

		закрити		←	назад
		розгорнути		↑	вгору
		згорнути		↓	вниз

7. § 2, завдання 8 (впиши в таблицю відповідні номери).

Текстове пояснення	Номер значка
Збільшити зображення	5
Намалювати фігуру	1

Хочете, щоб ваші учні перемагали на олімпіадах? Ми допоможемо вам їх підготувати!

1 Замовляйте літературу ВГ «Основа»



Олімпіади з інформатики

- Ключі-відповіді для зручності перевірки.
- Організація та проведення змагань шкільного та районного етапів.
- Перевірка рівня знань впродовж навчального року.

укр. мова, формат А5, м'яка обкладинка

Код	Назва	Стор	Ціна
20ИНЗ	Олімпіадні завдання з розв'язаннями	160	20,00
20ИНЗ4	Олімпіадна інформатика	224	30,00

2 Готуйте учнів та перевіряйте їхні знання, використовуючи завдання та вправи, наведені у книзі.

3 Перемагайте!

Щоб правильно та легко організувати роботу з учнями, вам знадобляться посібники серії «Тренінги в педагогічній практиці!»



Книги цієї серії допоможуть створити у вашій школі (ліцеї, гімназії) сучасний освітній простір, перетворити колектив педагогів і учнів на єдину дружну родину, розкрити та реалізувати особистісні якості учнів і професійний потенціал учителів.

Код	Назва	Стор.	Ціна
20ТР6	Класному керівнику: створення й розвиток колективу класу	192	20,00
20ТР8	Увага! Особливі діти	128	15,00

укр. мова, формат А5, м'яка обкладинка

Замовляйте! Наші посібники завжди допоможуть вам у роботі!

Замовлення можна зробити: за тел.: (057) 731-96-35, (067) 572-30-37; на сайті: <http://book.osnova.com.ua>; за e-mail: pochta2@osnova.com.ua
Вартість поштової доставки — 12,95 грн.
Мінімальне замовлення — два будь-які посібники.



Текстове пояснення	Номер значка
Зафарбувати фігуру	2
Підписати рисунок	3
Витерти зображення	4

8. § 2, завдання 6 (впиши в таблицю номери відповідних повідомлень та способи їх завдання за зразком).

Пожежа	3 — фото	4 — знак	9 — текст
Жовтень	2 — текст	6 — таблиця	8 — фото
Сукня	1 — фото	5 — схема	7 — текст

9. § 2, завдання 2 (використовуючи таблицю, розкодує слово)

п	о	в	і	д	о
м	л	е	н	н	я

10. § 2, головоломка 1.

Написав твір	Приніс фотографію	Показав відео	Показав пантоміму
Артем	Остап	Дмитрик	Петрик

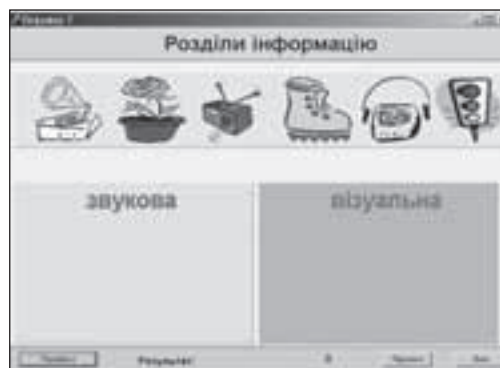
11. § 2, головоломка 2 (запиши відповідь).
Валерія, Максим, Роман, Віка

V. ФОРМУВАННЯ ВМІНЬ ТА НАВИЧОК

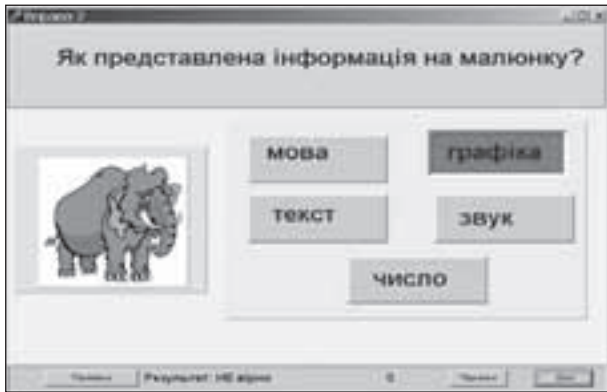


Практична робота

Тестові завдання власної розробки, написані в середовищі програмування Delphi.



ХІД УРОКУ



VI. ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ

Завдання за підручником: § 2, вправи 8–11.

ТЕМА. ЗБЕРЕЖЕННЯ ЗОБРАЖЕНЬ

Мета: ознайомити з діалоговими та інформаційними вікнами під час роботи в Paint; продовжувати розвивати навички збереження файлів; розвивати навички створення рисунка за допомогою інструментів рисування; розвивати творчі здібності учнів.

I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ ЕТАП

II. АКТУАЛІЗАЦІЯ ОПОРНИХ ЗНАНЬ

Фронтальне опитування

1. Як відкрити файли програми Paint?
2. Як зберегти рисунок у програмі Paint?
3. Які інструменти існують для роботи з кольором?
4. За допомогою якої програми можна створювати рисунки?

III. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

— Дуже часто є необхідність домальовувати або редагувати рисунки створені раніше, і зберігати їх під іншими іменами.

IV. ЗАСВОЄННЯ НОВИХ ЗНАНЬ

Відкрити демонстраційну програму 5_173о-браження.

У графічному редакторі, зберігаючи файл, ми використовуємо діалогові та інформаційні вікна.

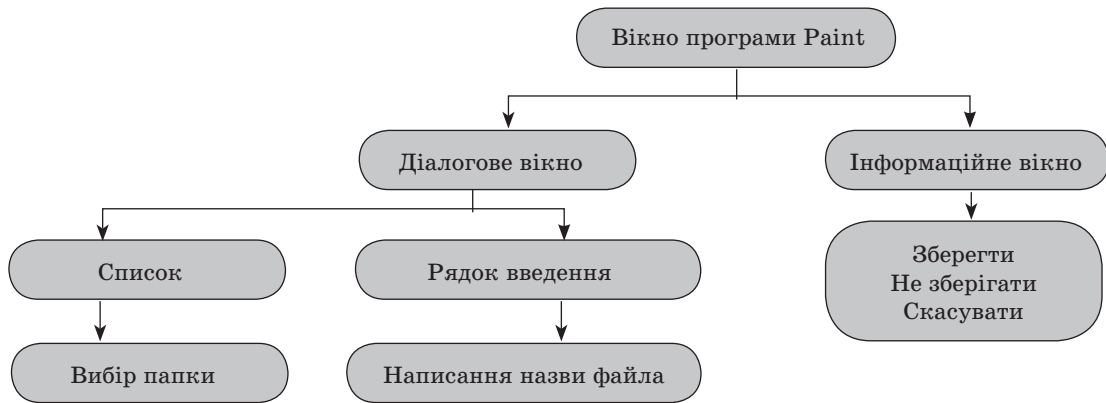
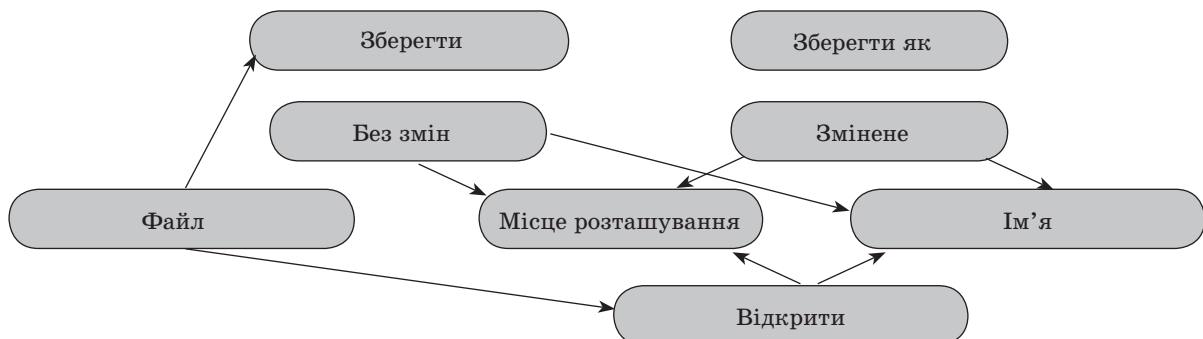


Схема збереження файлів



V. ЗАСТОСУВАННЯ НАБУТИХ ЗНАТЬ



Вправи

1. Записати функції команди з меню.

Команда	Функція
Зберегти	Збереження документа
Зберегти як	Збереження документа з присвоєнням ім'я
Створити	Створити новий документ
Відкрити	Відкрити документ зі списку
Вихід	Вихід з програми
Набір інструментів	Показати набір інструментів
Палітра	Виведення палітри

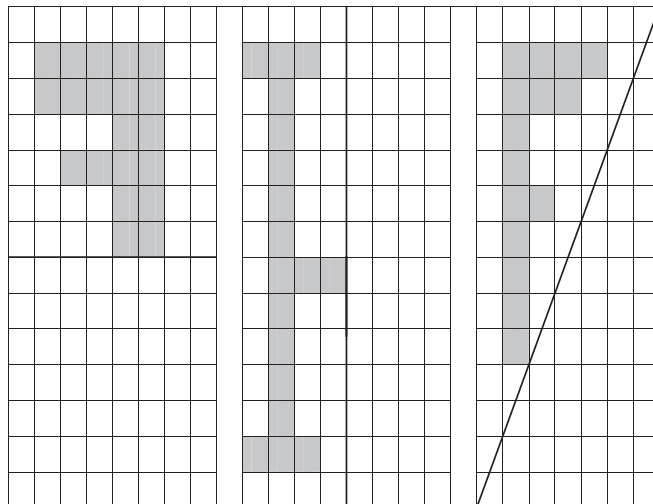
2. § 17, завдання 2 (запиши літери для дій).

Відкриття файла	Збереження файла
А Б В Д Е Є	А Б Г Д З Ж

3. § 17, завдання 3 (підкресли хибну відповідь).

- * Зберегти 2 файла з однаковими іменами в одній папці.
- * Зберегти змінений файл та його початковий варіант.
- * Отримати копію файла в новій папці.

4. § 17, головоломка (дорисувати фігури, симетричні поданим).






VI. ФОРМУВАННЯ ВМІНЬ ТА НАВИЧОК



Практична робота «Створення рисунка за допомогою інструментів рисування та заливки»

1. Виконати дії.

	<ul style="list-style-type: none"> * Відкрити програму Paint. * Намалювати рисунок за алгоритмом. * Зберегти рисунок під іменем <i>Каркас</i> у папку C:\ Мої документи\5 клас
	<ul style="list-style-type: none"> * Зафарбувати рисунок. * Зберегти його під іменем <i>Корабель1</i> у папку C:\ Мої документи\5 клас. * Закрити програму Paint
	<ul style="list-style-type: none"> * Відкрити програму Paint. * Відкрити файл <i>Корабель</i> у папку C:\ Мої документи\ 5 клас. * Змінити зображення згідно з рисунком (прибрати частково сонце за горизонтом). * Зберегти його під іменем <i>Корабель2</i> у папку C:\ Мої документи\ 5 клас. * Закрити програму Paint

VII. ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ

Завдання за підручником: § 17 вправи 2–4.

Оскільки в одному класі у мене стоять комп'ютери з MS Office–2003 та 2010, то практичні роботи зроблені симетрично для двох варіантів.

ТЕМА. СТВОРЕННЯ ФОТОАЛЬБОМУ

Мета: ознайомити учнів з основними етапами створення презентації — фотоальбом; розвивати навички використовувати практичні знання на практиці.

ХІД УРОКУ

I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ ЕТАП

II. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

— У сучасному суспільстві, коли велика кількість інформації зберігається в цифровому форматі, виникає потреба створювати електронні фотоальбоми, які б виконували функцію звичайного фотоальбому.

III. ЗАСВОЄННЯ НОВИХ ЗНАТЬ

Демонстрування *5_24Фотоальбом*.

Альбом — об'єднана за темою збірка рисунків, фотографій.

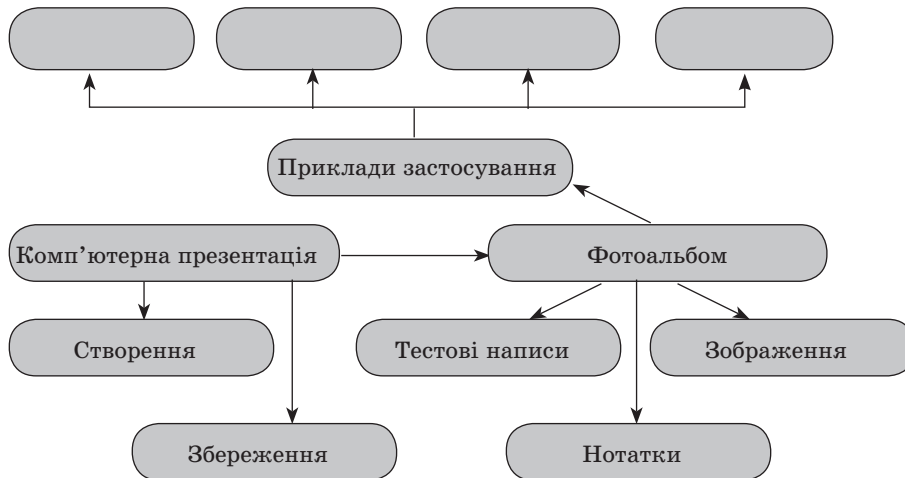
Фотоальбом — це презентація, що містить лише зображення, текстові заголовки та підписи.



IV. ЗАСТОСУВАННЯ НАБУТИХ ЗНАНЬ



1. § 26, завдання 2 (доробити схему).



2. § 26, завдання 5 (записати відповідь).

На кожному слайді по 2 фотографії.

3. § 26, завдання 6 (поставити номери тверджень).

№	Твердження
5	Виділити зображення з вибраної папки та натиснути кнопку <i>Вставити</i>
3	Для інструментів фотоальбому обрати вказівку <i>Створити фотоальбом</i>
1	Запустити на виконання редактор презентацій
7	Зберегти створення фотоальбому
2	У редакторі презентацій перейти на вкладку <i>Вставити</i>

№	Твердження
6	Додати рисунки
4	У вікні <i>Фотоальбом</i> натиснути кнопку <i>Файл</i> або <i>диск</i>

4. § 26, головоломка (записати відповідь) *Фотоальбом*.
 5. § 26, завдання 1 (записати відповідь).

6. Якими комбінаціями клавіш можна виконати дані команди?

Клавіші	Команда	Клавіші	Команда
Ctrl + V	Вставити	Ctrl + Z	Скасувати
Ctrl + F	Знайти	Ctrl + Y	Повторити
Ctrl + H	Замінити	Ctrl + X	Вирізати
Ctrl + A	Виділити	Ctrl + C	Копіювати

V. ФОРМУВАННЯ ВМІНЬ ТА НАВИЧОК



Практична робота «Налагодження параметрів презентації»

1. Відкрити програму PowerPoint (Пуск → Програми → Microsoft Office → PowerPoint)

PowerPoint 2010

- Після відкриття редактора презентацій виконати такі дії.
- Створити фотоальбом згідно зі схемою «Алгоритм створення фотоальбому».
- Файли для фотоальбому: Робочий стіл\ Урок \5 клас \ Фотоальбом\ Малюнок№.bmp (крім Малюнок.bmp).
- Підписати титульний лист фотоальбому.
- Вийти в діалогове вікно редагування фотоальбому (Вставка → Фотоальбом → Редагування).
- Додати до фотоальбому файл Малюнок.bmp.
- Експериментальним шляхом визначити, що позначають ці кнопки, та результати дослідження записати у схему.

- Вибрати фон презентації *Конструктор* → *Теми*

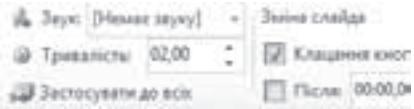

PowerPoint 2003

- Після відкриття редактора презентацій виконати такі дії *Створити слайд*.
- Натиснути на *Панелі інструментів*.
- Праворуч відкриється *Панель задач*.
- У запропонованому списку вибрати слайд.
- У верхньому текстовому полі написати «Фотоальбом», у нижньому — своє прізвище.
- Повторити пункти 3,4, 5, але вибрати вид .
- Клацнути 2 рази на слайді на зображенні .
- У діалоговому вікні вибрати файли за адресою Робочий стіл\ Урок \5 клас \ Фотоальбом\ Малюнок№.bmp.
- Аналогічно вставити на слайди всі рисунки

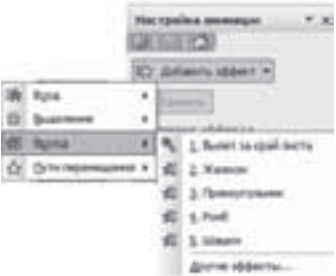


PowerPoint 2003

- 10) Вибрати фон презентації. На панелі інструментів вибрати кнопку *Конструктор*.
- 11) Зі списку праворуч вибрати дизайн слайду

2. Налаштувати переходи між *Зробити переходи до кожного слайду* за клацанням мишею.

PowerPoint 2003	PowerPoint 2010
<ol style="list-style-type: none"> 1) Відкрити вкладку <i>Показ слайдов</i>. 2) У вікні, що відкриється, вибрати команду <i>Смена слайдов...</i> 3) Праворуч відкриється панель задач. Вибрати вид переходу. 4) Переглянути перехід можна, натиснувши кнопку <i>Промотр</i>. 5) Налаштувати параметри переходу. 6) Натиснути кнопку <i>Применить ко всем слайдам</i>. 7) За бажання можна переглянути переходи і змінити параметри <i>Попередній перегляд</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Відкрити вкладку <i>Переходи</i>. 2) Вибрати вид переходу. 3) Налаштувати параметри за бажанням.  <ol style="list-style-type: none"> 4) Натиснути кнопку <i>Застосувати до всіх</i>. 5) За бажання можна переглянути переходи і змінити параметри 

3. Налаштувати анімацію рисунка на слайдах.

PowerPoint 2003	PowerPoint 2010
<ol style="list-style-type: none"> 1) Відкрити вкладку <i>Показ слайдов</i>. 2) У вікні, що відкриється вибрати команду <i>Ефекти анімації</i>. 3) Праворуч відкриється панель задач. Вибрати вид ефекту.  <ol style="list-style-type: none"> 4) Налаштувати параметри ефектів. 5) Переглянути анімацію можна, натиснувши кнопку <i>Промотр</i>. 6) За бажання можна переглянути переходи і змінити параметри <i>Показ слайдов</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Відкрити вкладку <i>Анімація</i>. 2) Вибрати вид анімації. 3) Налаштувати параметри.  <ol style="list-style-type: none"> 4) За бажання можна переглянути переходи і змінити параметри 

4. Зберегти презентацію у папку C:\ Мої документи\ 5 клас\ Фотоальбом1.Ppt

VI. ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ

Завдання за підручником: § 26, вправи 4–6.