




Продовження таблиці

№ уроку	Тема уроку	Кількість годин	Дата проведення уроку	Обладнання та ПЗ
19	Середовище текстового процесора. Відкривання і збереження текстового документа. Режими роботи в середовищі текстового процесора. Виділення фрагментів тексту. Робота з фрагментом тексту: копіювання, переміщення, вилучення та вставлення	1		
20	Введення і редагування тексту. Перевірка правопису. виправлення помилок. Пошук та заміна фрагментів у тексті	1		
21	Форматування символів та абзаців: шрифт, розмір, накреслення, колір, вирівнювання, встановлення відступів абзацу, міжрядкового інтервалу	1		
22	Алгоритм опрацювання текстового документа. <i>Практична робота № 7 «Редагування та форматування текстового документа»</i>	1		
23	Вставлення графічних об'єктів у текстовий документ. Вставлення організаційних діаграм. <i>Практична робота № 8 «Вставлення графічних об'єктів та організаційних діаграм у текстовий документ»</i>	1		
24	Довідкова система текстового процесора. Поняття ключового слова. Пошук потрібних відомостей. Нумерування сторінок. Попередній перегляд, друк	1		
25	Підсумковий урок з теми «Текстовий процесор»	1		
1.5. Комп'ютерні мережі (10 год)				
26	Комп'ютерні мережі та їх призначення. Поняття про мережну взаємодію. Типи комп'ютерних мереж	1		
27	Поняття користувача й сеансу користувача; вхід у локальну мережу. Локальна мережа навчального закладу. Робота з мережними папками	1		

Закінчення таблиці

№ уроку	Тема уроку	Кількість годин	Дата проведення уроку	Обладнання та ПЗ
28	Поняття про глобальну мережу Інтернет. Основні служби Інтернету	1		
29	Поняття Всесвітнього павутиння. Поняття веб-сайта, веб-сторінки, її адреси. Гіперпосилання	1		
30	Робота з веб-браузером. Використання, створення та редагування списку сайтів, обраних для швидкого доступу	1		
31	Алгоритм організації пошуку інформаційних матеріалів (повідомлень) в Інтернеті. Простий пошук	1		
32	Аналіз інформаційних матеріалів (повідомлень), знайдених в Інтернеті. Збереження зображень, веб-сторінок та їх фрагментів. <i>Практична робота № 9</i> «Пошук інформаційних матеріалів в Інтернеті за вказаною темою. Створення списку сайтів, обраних для швидкого перегляду»	1		
33	Інтернет-енциклопедії, словники та онлайн-перекладачі. <i>Практична робота № 10</i> «Робота з інтернет-енциклопедіями, словниками та онлайн-перекладачами»	1		
34	Авторське право та Інтернет. Правила безпечного користування Інтернетом при пошуку інформаційних матеріалів (повідомлень)	1		
35	Підсумковий урок з теми «Комп'ютерні мережі»	1		
	Усього	35		

1.1. АЛГОРИТМИ ТА ЇХ ВИКОНАВЦІ

УРОК № 1



ТЕМА. ПОНЯТТЯ КОМАНДИ. КОМАНДИ І ВИКОНАВЦІ. СИСТЕМА КОМАНД ВИКОНАВЦЯ

Мета: ввести поняття команди та виконавця команди, сформувати поняття системи команд виконавця.

Тип уроку: вивчення нового матеріалу, формування вмінь та навичок.

Обладнання: ПК, підручники, картки із завданнями.

Учні повинні знати: поняття «команда» та форми подання команд; поняття «виконавець алгоритму» та «система команд виконавця»; випадки, коли виконавець не може виконати команду.

Учні повинні вміти: наводити приклади виконавців алгоритмів та систем команд виконавців, команд та систем команд із життя; відрізнати команди від речень, що не є командами; виконувати дії за певними командами.

СТРУКТУРА УРОКУ

- I. Організація початку уроку.
- II. Актуалізація опорних знань.
- III. Мотивація навчальної діяльності.
- IV. Вивчення нового матеріалу.
- V. Закріплення знань.
- VI. Застосування набутих знань.
- VII. Підбиття підсумків уроку.
- VIII. Домашнє завдання.

Хід уроку

I. ОРГАНІЗАЦІЯ ПОЧАТКУ УРОКУ

Учитель вітає учнів, організує увагу, перевіряє наявність робочих зошитів, підручників тощо.

II. АКТУАЛІЗАЦІЯ ОПОРНИХ ЗНАНЬ

На першому занятті з інформатики необхідно повторити з учнями правила поведінки в комп'ютерному класі, техніку безпеки під час роботи за комп'ютером.

Учитель, використовуючи мультимедійну презентацію «Інформатика в 6 класі», знайомить учнів із темами, які вони вивчатимуть у цьому навчальному році.

Оскільки за комп'ютерами доведеться працювати з першого ж уроку, варто також повторити алгоритм завантаження програм, елементи керування вікном, основні команди вивчених програм.

Командне змагання

Учні об'єднуються у дві команди, кожна з яких методом жеребкування отримує назву програми (Paint або PowerPoint). Протягом однієї хвилини учні готують відповіді на запитання, після чого один з представників кожної команди доповідає всьому класу. Учні тієї групи, відповіді якої виявились найбільш повними та правильними, отримують по 2 бали кожний, іншої — по 1 балу.

Запитання для змагання

1. Назвіть варіанти завантаження програми. (*Відповідь:* за допомогою кнопки Пуск; за допомогою ярлика програми на Робочому столі.)
2. Як відкрити файл на комп'ютері? (*Відповідь:* подвійним клацанням лівою клавішею миші на значку файла.)
3. Укажіть алгоритм збереження файла. (*Відповідь:* меню Файл → → Зберегти як... → вибрати диск → вибрати папку → у полі для імені файла ввести імя файла → ОК.)
4. Які групи кнопок розташовано на рядку меню вікна програми MS PowerPoint? (*Відповідь:* Буфер обміну, Слайди, Шрифт, Абзац, Малювання, Редагування.)
5. Як додати до слайда а) картинку з файла; б) текст? (*Відповідь:* а) кнопка Додати картинку спеціальної рамки або меню Вставка → Додати картинку; б) меню Вставка → Напис або відповідна кнопка панелі інструментів Малювання.)

III. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Фізкультхвилинка

1. Учитель звертається до учнів:
«Встаньте.
Підніміть руки вгору, розведіть у боки, тепер — уперед, униз.
Поверніть голову ліворуч, праворуч, угору, вниз».
2. Учитель звертається до учнів, що стоять біля першої парти:
«Опустіть голову на груди, відведіть назад».
3. Учитель звертається до всіх учнів французькою: «Un virage 180 degrees» (можна записати на дошці). Учні, звичайно, нічого не розуміють.
4. Учитель пропонує повертати голову за стрілочками, які малюватиме на дошці: →, ←, ↑, ↓.
5. Учитель пропонує учням сісти і продовжує урок у вигляді бесіди.

Бесіда

Запитання для бесіди

1. Що зараз відбулося? (*Очікувана відповідь: Ми виконували фізичні вправи.*)
2. Як ви робили вправи? (*Очікувана відповідь: за інструкціями або командами, які давав учитель.*)
3. Чи всі команди були зрозумілі? (*Очікувана відповідь: ні.*)
4. Кому призначалися ці команди, тобто хто був їх виконавцем? (*Очікувана відповідь: учні.*)
5. Чи всім учням призначалися ці команди? (*Очікувана відповідь: ні, деякі були тільки для учнів з перших парт.*)
6. У якому вигляді подавалися команди? (*Очікувана відповідь: словами та за допомогою вказівників.*)
7. Якими реченнями подавалися команди? (*Відповідь: спонукальними.*)

Повідомлення теми та мети уроку

IV. ВИВЧЕННЯ НОВОГО МАТЕРІАЛУ

Лекція

Команда — це речення або повідомлення, яке спонукає до виконання певної дії.

Одну й ту саму команду можна подати різними формами. Пригадаймо нашу фізкультхвилинку — команди «вгору», «униз», «ліворуч», «праворуч» учитель замінив стрілочками, а міг би ще показати жестами.

Але не кожне спонукальне речення можна вважати командою. Наприклад, наказ «угору» не можна вважати командою, бо незрозуміло, хто і як повинен його виконувати.

Одну й ту саму команду можна виконати по-різному. Команду «залити кольором» учень з олівцем сприймає як інструкцію замалювати весь аркуш будь-яким кольором, а в середовищі програми Paint буде обрано фігуру, яку потрібно пофарбувати вибраним кольором.

Той, хто розуміє і вміє виконувати певну команду, називається **виконавцем команди**.

Виконавцем команд може бути людина, тварина, електричний пристрій.

Команди, які може виконати конкретний виконавець, утворюють **систему команд виконавця**. Будь-який виконавець має обмежену систему команд. Навіть серед людей навряд чи знайдеться виконавець, який вміє робити все. Якщо в ролі виконавців розглядати школярів, то шестикласник здатний виконувати значно більше інструкцій, ніж учень першого класу.