

Іршавський районний Будинок дитячої творчості

Конспект заняття

на тему:

*Автофігури в MS Word. Створення
простої схеми та складних графічних
зображень в середовищі MS Word.*

Сівач Алла Михайлівна,

керівник гуртка «Користувачі комп'ютерної техніки»

на базі Дунковецької ЗОШ І-ІІ ст.

Тема : Автофігури в MS Word. Створення простої схеми та складних графічних зображень в середовищі MS Word.

Мета:

- **навчити** створювати та комбінувати автофігури в єдину цілу систему;
- **розвивати** естетичне відчуття прекрасного при оформлення зовнішнього вигляду документа;
- **виховувати** наполегливість та точність при роботі з документом.

Тип заняття: застосування знань, умінь і навичок.

Обладнання: інструкція з ТБ, ПК, інструкцій картки, проектор, мікрофон.

Форма: практикум.

Хід заняття

I. Організаційний момент.

1. Підготовка робочих місць. (на перерві)

— Підготуйте свої робочі місця. Вийміть зошити, ручки, лінійки та олівці. Зайві речі відкладіть геть.

2. Організація учнів до роботи.

а) привітання;

Чули всі дзвіночок – браття,

Починаємо заняття.

Щоб почути укінці,

Що гуртківці — молодці!

б) розминка (вправи для заспокоєння дихання).

Дерева високі, високі.

Трава низенька, низенька.

Вітер дерева хитає, хитає.

А дітки тихенько за парти сідають.

3. Інструктаж по ТБ. (на проекторі або інструкційних картках)

— Давайте згадаємо як слід поводитися в кабінеті інформатики та безпосередньо за ПК.

Правила поведінки в кабінеті інформатики



— Які ще, крім наведених на інструкційних картках, правила ви знаєте?

II. Повідомлення теми, мети і завдань заняття.

— На попередніх заняттях ви вже навчилися створювати малюнки в т.р. MS Word.

— За допомогою чого ми їх створювали? (автофігур (згадують, це що таке; що виконували)).

— На сьогоднішньому занятті ми з вами удосконалимо ці навички при побудові більш складних зображень.

III. Актуалізація і корекція опорних знань, умінь і навичок.

Інтерактивна гра «Мікрофон»

— Та спочатку давайте перевіримо, чи добре ви засвоїли попередній матеріал. Для цього пограємо в інтерактивну гру «Мікрофон». Отже, я буду задавати вам питання, а той, хто найшвидше знає правильну відповідь, піднімає руку, отримує мікрофон і відповідає.

1. З чого в MS Word можна власноруч зробити рисунки? (Автофігур)
2. Що таке графічні об'єкти в текстовому редакторі? (Орієнтовні відповіді учнів: картинки, малюнки, автофігури та все намальоване)
3. Навіщо вони використовуються? (Орієнтовані відповіді: щоб прикрасити текст, щоб було цікаво та красиво тощо)
4. Як намалювати автофігуру? (Орієнтовні відповіді: за допомогою пункту Автофігури; за допомогою миші; натиснути ліву кнопку миші й малювати)
5. Що означає виділити автофігуру? (Натиснути на ній лівою кнопкою миші)
6. Чи можна змінити розмір автофігури? Як це зробити? (Орієнтовні відповіді: натиснути на білі кружечки й потягти вліво або вправо, вгору або вниз)
7. Як перемістити автофігуру з одного місця в інше? (Натиснути на ній ліву кнопку миші й, утримуючи її, перемістити фігуру в нове місце)

IV. Мотивація навчальної діяльності .

Використання автофігур дає можливість за декілька хвилин швидко намалювати картинку на будь-яку тему. На минулому занятті, наприклад, нам за лічені хвилини вдалося проілюструвати мультиплікаційний фільм "Капітошка". Для цього ми з вами використали один єдиний тип фігур - коло, але у великій кількості.

Сьогодні ми потренуємося створювати картинки-схеми з використанням найрізноманітніших фігур.

V. Осмислення послідовності застосування способів виконання дій.

Для полегшення роботи спочатку малюйте основні великі фігури та розфарбовуйте їх, а вже потім сполучайте їх між собою різноманітними стрілочками.

VI. Самостійне виконання гуртківцями завдань під контролем керівника та його допомогою.

Дитячий колектив ділиться на дві групи. I група виконує теоретичні завдання на картках. II група робить практичну роботу за ПК. Після виконання учні міняються місцями.

1. Робота в зошиті.

Завдання для I групи:

- 1) Яку панель слід відкрити, щоб побудувати малюнок у текстовому документі? (Орієнтовні відповіді: панель Рисование)
- 2) Як називаються кнопки, що містяться на панелі Рисование? (Орієнтовні відповіді: Малювання (Дії), Вибір об'єктів, Обертання, Автофігури, Лінії, Стрілки, Прямокутник, Еліпс, Напис (Кадр), WordArt, Колір замальовування, Колір лінії, Колір шрифту, Тип лінії, Тип штрихів, Вигляд стрілок, Тінь, Об'єм.
- 3) За допомогою якої автофігури будують коло? (еліпс)
- 4) За допомогою якої автофігури можна створити квадрат? (прямокутник)
- 5) Яку кнопку панелі Рисование слід натиснути, щоб ввести текст в авто фігуру? Намалюйте її.
- 6) Які дії над автофігурами можна здійснювати використовуючи кнопки панелі Рисование? (Орієнтовні відповіді: фігури можна переміщати, фарбувати, розтягувати, стискати, змінювати товщину ліній, групувати, накладати одну на одну, розмішувати в них текст різного кольору, створювати об'ємні ефекти чи ефекти затінювання, повертати)
- 7) Як активувати автофігуру? (Орієнтовні відповіді: натиснути ліву кнопку миші на грані вищезгаданої)
- 8) Для чого використовують зелений кружечок? (Орієнтовні відповіді: розвороту автофігури)
- 9) Що слід підставити в автофігуру, щоб вставити в неї картинку? (Орієнтовні відповіді: рамочку для тексту)
- 10) Що потрібно зробити, щоб зменшити чи збільшити розмір автофігури. (Орієнтовні відповіді: активувати її, потім зупинити курсор на відповідній грані так, щоб він набув вигляду лінії з двома стрілочками та тримаючи ліву кнопку миші розтягти автофігуру в необхідному напрямку.)
- 11) Яку кнопку на клавіатурі слід натиснути, щоб отримати правильне коло чи квадрат? (Shift)
- 12) Намалюйте 3-5 автофігур кожного виду та напишіть поряд назви намальованих автофігур.
 - Лінії;
 - Основні;
 - Фігурні стрілки;
 - Блок – схеми.
 - Виноски;
 - Зірки і стрічки (ленты).

Розфарбуйте їх.

13) Накресліть макет алгоритму чи іншої простої схеми, який можна виконати за допомогою автофігур.

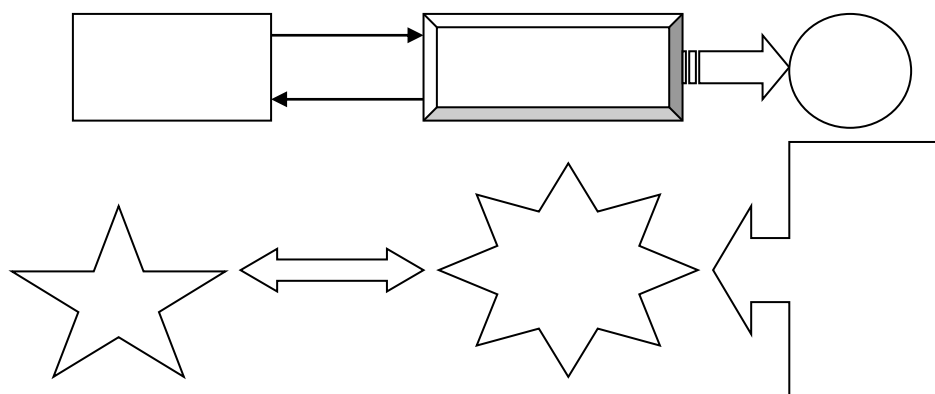
2. Робота за ПК.

Завдання для II групи.

1). Увімкніть ПК. Створіть текстовий документ MS Word використовуючи раніше набуті знання .

2). Створіть схему з автофігур за зразком. (початковий/середній рівень)

(виконують всі)



3). Кожну фігуру розфарбувати за власним смаком.

VII. Фізкультхвилинка.

Один, два – усі піднялись,

Повернулись, похитались.

Три, чотири-руки вгору,

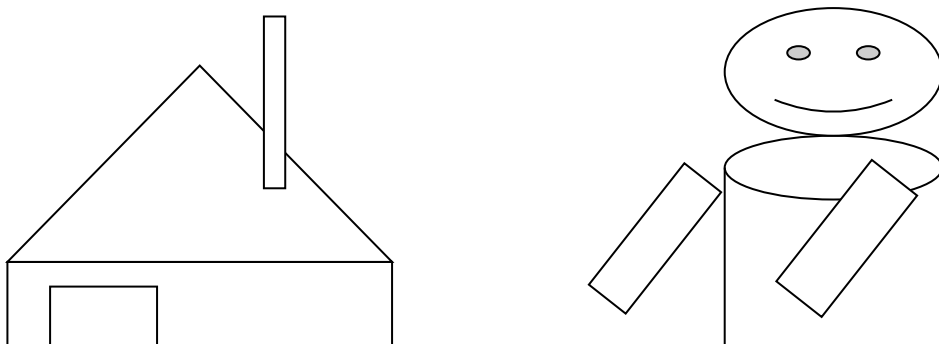
В сторони, крутим по колу.

П'ять, шість-опустили,

І за парти тихо сіли.

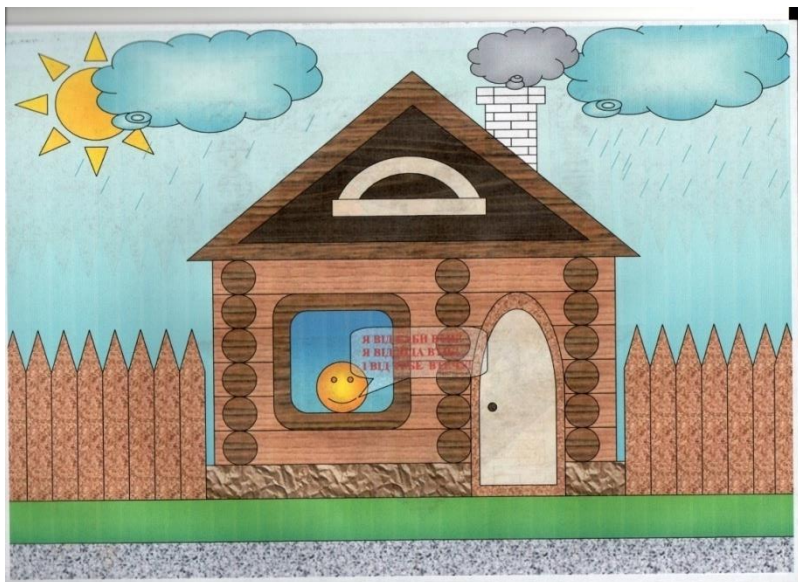
Додаткові завдання для вихованців, що мають достатній та високий рівні розвитку.

а) Побудуйте нескладне графічне зображення на основі автофігур за поданим зразком. (достатній рівень – виконують тільки ті, хто справився з попереднім завданням)



Кожну фігуру розфарбувати за власним смаком

б). Побудуйте складне графічне зображення на основі автофігур за поданим зразком.
(високий рівень - виконують тільки ті, хто справився з попереднім завданням)



(Якщо робота виконана не в повному обсязі, то її виконання залишається на наступне заняття).

VIII. Релаксація.

Комплекс вправ для очей (варіант I)

1. Погляд спрямовувати вліво-вправо, вправо-прямо, вверх-прямо, додолу-прямо без затримки в кожному положенні. Повторити 5 разів у зворотному напрямі.
2. Закрити очі на рахунок “раз-два”, відкрити очі і подивитися на кінчик носа на рахунок “три-чотири”.
3. Кругові рухи очей: до 5 кругів вліво і вправо.

Вправи виконуються сидячи в зручній позі, хребет прямий, очі відкриті, погляд прямо, відвернувшись від комп’ютера.

Гра «Алгоритм»

Керівник називає числа в певній послідовності, а гуртківці виконують заздалегідь обумовлені дії, які відповідають цим числам.

ІХ. Підсумки заняття.

1. Демонстрація виконаних робіт.
2. Аналіз та оцінка виконаної роботи.
(Пропонується зробити гостям).
3. Підведення підсумків.
4. Прибирання робочих місць.

Х. Повідомлення домашнього завдання.

(Гуртківцям пропонується підібрати вдома малюнки, які можна побудувати за допомогою автофігур і принести їх в школу на наступне заняття для виконання практичної роботи.)