

Вісник МЕТОДИСТА

Інформаційно - методичний вісник, №14 (15), грудень, 2014р.

<u>Методична</u> Пекщораль

ΠΡΟΕΚΤ

Сучасний урок інформатики

Гарна школа починається з уроку. Від нього залежить усе: культура, доброзичливість у взаєминах між учнями, вчителями і батьками. Час вносить корективи в структуру і типологію уроку, в методи і засоби навчання, однак авторитет самого заняття настільки високий і міцний, що не підлягає сумнівам навіть найсміливіших критиків. Саме тому ми звертаємось сьогодні до уроку як основної форми навчання зі спробою розглянути всю його багатогранність і багатоаспектність як єдину процесуальну систему.

Чим же особливий урок інформатики? Інформатика не схожа ні на один шкільний предмет ні по змістовній частині, ні по цілях навчання; завдання, що вирішуються при вивченні інформатики, відносяться і до інших наочних галузей знань, через що вивчення інформатики завжди має міжпредметний характер. Персональний комп'ютер використовують як об'єкт вивчення: формуються базові знання і уміння роботи з ПК (пристрої, операційна система, методи пошуку інформації і так далі); в той же час комп'ютер є засобом навчання і інструментом для вирішення завдань.

Особливості уроку інформатики

1. Шкільна інформатика — наймолодша зі всіх шкільних дисциплін і, мабуть, сама проблемна. Однією з проблем є недостатня розробленість методик викладання інформатики. Інформатика не може скористатися розробленими методиками навчання математики, фізики і так далі, оскільки не схожа ні на один шкільний предмет ні по змістовній області, ні по цілях навчання, хоча часто проводять паралель між математикою, фізикою і інформатикою. Без сумніву, певна схожість є і в способі організації учбового матеріалу (теорія — вирішення завдань), і в методиці навчання, тим більше, що починали викладати цей предмет у вже далеких 80-х рр. вчителі математики і фізики, професійні програмісти, наукові співробітники з НДІ.

 Завдання, що вирішуються при вивченні інформатики, відносяться і до інших наочних галузей знань — фізики, математики, астрономії і так далі, через що вивчення інформатики має міжпредметний характер.

 Високі темпи розвитку інформатики приводять до того, що вчителеві постійно доводиться використовувати матеріали комп'ютерної періодики, ресурси Інтернету і так далі.

 Систематична робота учнів на ПК є основою практичного освоєння учбового матеріалу.



Особливого значення набуває самостійна робота учнів, оскільки значну частину часу вони проводять в індивідуальній роботі з ПК.

5. Персональний комп'ютер використовують як об'єкт вивчення: формуються базові знання і уміння роботи з ПК (пристрої, операційна система, методи пошуку інформації і так далі). В той же час комп'ютер є засобом навчання і інструментом для вирішення завдань.

6. Навчанню інформатиці властиві специфічні проблеми, пов'язані з тим, що комп'ютер є одночасно і об'єктом вивчення, і засобом навчання. Через відмінність матеріального і культурного рівня сімей, школярі мають різну можливість у використанні комп'ютера для виконання домашніх завдань, для задоволення своїх інтересів, і це треба враховувати при організації учбового процесу.

7. Робота за комп'ютером не може перевищувати 10 – 30 хвилин (залежно від віку учнів).

8. Як правило, кількість комп'ютерної техніки недостатня, внаслідок чого необхідна організація спільної діяльності малих груп (2–4 учні на один комп'ютер).

9. Використання комп'ютера як засобу і інструменту навчання вимагає не лише обліку санітарно-гігієнічних норм і обмежень, але і

Скарбничка мудрості ***

«Людина в XXI столітті, яка не буде вміти користуватися ЕОМ, буде подібна людині XX століття, яка не вміла ні читати, ні писати»

Академік В. М. Глушков

* * *

«Недалеко той час, коли електронні машини будуть коморами не тільки технічних і наукових знань людства, але і всього того, що було створено ним за багато століть свого існування; вони стануть величезною і вічною пам'яттю»

Академік В. М. Глушков

«Хто володіє інформацією, той володіє світом» У. Черчілль

* * *

Я не відчуваю страху перед комп'ютерами, я жахаюсь їх відсутності" Айзек Азімов

inser isi

*** Інформація рушійна сила розвитку суспільства. Не володіти комп'ютером бути безграмотним.

* * *

Комп'ютер потрібен, щоб служити людині. Не потрібно, щоб людина служила комп'ютеру. **Г. Метьюсоу** поєднання комп'ютерних і некомп'ютерних методів навчання.

2 стор.

10. Знання і уміння по інформатиці, як і по будь-якому шкільному предмету, учень набуває не лише на уроках, особливо відчутно це саме в шкільній інформатиці. Тому на перший план виходить проблема навчання інформатиці в умовах різного рівня знань і умінь по інформатиці (чи можна уявити собі учня, що вигукує на уроці математики або хімії: «А я це вже знаю!», «А я це вивчав на курсах» і так далі).

11. Недостатня кількість годин для організації повноцінного контролю і накопичуваності оцінок, унаслідок чого необхідно використовувати тести, письмові роботи, індивідуальні завдання (доповіді, реферати, творчі проекти і тому подібне).

12. На відміну від інших предметів, процес вивчення інформатики характеризується вираженням взаємозв'язку різних підсистем: вчитель – учень, учень – ПК, учень – ПК – учбова книга, вчитель – учень – ПК і так далі.

13. Важлива роль різних форм позакласних занять по інформатиці з школярами (літні школи юних програмістів, олімпіади, комп'ютерні клуби і тому подібне), для яких характерна більша ніж на звичайних уроках, свобода спілкування і переміщення школярів. У цих умовах широко спостерігається розвиток міжвікових контактів що вчаться, при цьому нерідко виникають ситуації, коли молодший школяр консультує старшого, учень консультує викладача.

14. На уроках інформатики є можливість створення такої організації навчання і контролю знань, при якій найуспішніше працюючі учні починають виконувати роль помічників вчителя.

15. В цілому на уроки інформатики школярі будь-яких класів йдуть із задоволенням, і пов'язано це з тим, що комп'ютер сам по собі є стимулом до вивчення предмету. Але проникнення комп'ютерів в сфери життєдіяльності людини з часом притуплять цей інтерес.

Вивчення інформатики підкреслює важливість поєднання кібернетичних і педагогічних ідей в учбово-виховному процесі, яке не лише змінює місце і збільшує можливості вчителя в керівництві колективом учнів, але і істотно підсилює функції управління, роль діагностики якості і рівнів засвоєння, зворотнього зв'язку в процесі навчання. Педагог в значно більшій мірі акцентує свою увагу на активізацію самостійної пізнавальної діяльності і формування творчих можливостей учнів.

Необхідно пам'ятати, що розподіл подачі матеріалу за часом спирається на дослідження стійкості уваги на уроці:

0-7 хв. уроку — увага розсіяна. Вимагає певних зусиль з боку вчителя на його концентрацію;

8-23 хв. уроку — період найбільшої стійкості і концентрації уваги;

24- 30 хв. уроку — стійкість уваги падає, збільшується розсіювання уваги, кількість помилок. Вимагає зниження напруги роботи, розслаблення уваги (перехід від теоретичних обгрунтувань до прикладів і тому подібне);

31-45 хв. уроку — концентрація уваги у зв'язку з поставленою метою

Виходячи з особливостей навчального процесу з інформатики, розглянемо основні два типи уроків інформатики: моноцільові (одна провідна мета, інші - супровідні) та багатоцільові (має кілька провідних завдань, які притаманні окремим моноцільовим урокам).

Типи уроків

а) моноцільові уроки (одна провідна мета, інші — супровідні, хоча це назва умовна, бо на кожному уроці — комплекс завдань): I. Урок засвоєння нових знань:

Формувати уявлення про..

Ознайомити учнів із поняттям...

II. Урок засвоєння навичок та вмінь (на основі знань формуються навички, а сукупність навичок, алгоритмів їх

використання — це вміння):

Формувати навички (вміння)...

Розширювати уявлення про...

Вчити розпізнавати...

III. Урок застосування навичок та вмінь:

Удосконалювати вміння (навички)..

IV. Урок узагальнення та систематизації знань, умінь, навичок: Систематизувати (узагальнювати) знання учнів про...

Поглиблювати знання (уявлення) про...

V. Урок контролю та корекції:

Коригувати навички (вміння) учнів...

Контролювати рівень (ступінь) сформованості знань, умінь, навичок

Примітка:

Деякі педагоги виокремлюють як окремий тип уроку підсумковий, мета якого узагальнювати весь матеріал з урахуванням результатів контролю й корекції з даної теми (розділу програми). Такий урок можна проводити після уроку контролю та корекції.

Вісник МЕТОДИСТА

б) багатоцільовий урок (має кілька провідних завдань, які притаманні окремим моноцільовим урокам).

I. Комбінований урок - перевірка виконання учнями домашнього завдання практичного характеру; перевірка, оцінка і корекція раніше засвоєних знань, навичок і вмінь; відтворення і корекція опорних знань учнів; повідомлення теми, мети і завдань уроку та формування мотивації учіння; сприймання й усвідомлення учнями нового матеріалу; осмислення, узагальнення і систематизація нових знань; підсумки уроку і повідомлення домашнього завдання. З усіх зазначених типів комбінований урок найпоширеніший у сучасній загальноосвітній школі.

II. Нестандартні уроки

Форми нестандартних уроків

Урок захисту проектів. Урок-діалог.

Урок-роздум

Урок-занурення.

Урок-панорама.

Урок нестандартної лекції.

Урок-подорож

Урок-експедиція

Урок-дослідження.

Урок-інсценування.

Нестандартні форми навчальних конференцій.

Урок-екскурсія.

Урок творчості.

Проблемний урок.

Урок рольових ситуацій (ігор).

Урок-диспут (дискусія). Урок-гра (КВК, "Щасливий випадок", "Поле чудес" інші конкурси та вікторини).

Урок-консультація (мікрогрупи, пари, 4х4х4).

Урок-презентація (реклама).

Урок-аукціон.

Тренінг.

Консалтинг.

Рольова гра (ділова). Робота в групах: тематичних, творчих, проблемних, цільових,

постійних, тим-часових.

Інтерактивні міні-лекції

Класичні типи уроків, які при використанні нетрадиційних форм і прийомів характе-ризуються як нестандартні:

урок формування нових знань: навчання навичкам та вмінням, застосування їх на практиці — ЧПКМ, "мозковий штурм" (атака), ланцюжок міркувань, експрес орфограм (визначень), сенкан (5-й рядок), "спрогнозуй", "сформулюй";

урок систематизації та узагальнення: повторення та закріплення знань, навичок, вмінь — робота в мікрогрупах або парах, "точка зору (ТЗ)", "захисти позицію (ЗП)", панорама думок", направлене питання, "вільний мікрофон", "акваріум", "відкрите опитування", "тезис — аргумент — висновок (ТАВ)", "Закінчи строку" (відкриті запитання);

урок контролю: перевірка знань, вмінь (усний, письмовий, - тематичні, вибіркові, розподільні, творчі вправи; комплексний) тести, конкурсні завдання, вікторини, лото, кросворди, колоквіум. Мета уроку

навчальна (надбання, розвиток, удосконалення знань, умінь, навичок);

розвивальна (розвиток здібностей особистості: логічне мислення, зв'язне мовлення, уява);

виховна (виховання особистості: культура, ціннісні орієнтації, взаємини, поведінка, спілкування, світогляд);

практична (для уроків іноземної мови).

Формування розвивальної мети:

Розвивати (уяву, фантазію, зв'язне мовлення, логічне мислення, вміння аналізувати, встановлювати головне, знаходити причиннонаслідкові зв'язки, узагальнювати, доводити, самостійно застосовувати правило).

Формулювання виховної мети:

Виховувати...

Пробуджувати почуття...

Заохочувати до...

Формувати позитивне ставлення до навчання...

Виховувати інтерес до...

Отже, сучасний урок інформатики - це перш за все урок, на якому створено реальні умови для інтелектуального, соціального, морального становлення особистості учня, що дозволяє досягти високих результатів у навчанні.

Пропонуємо увазі читачів «Вісника методиста» конспекти уроків, які підготували учителі інформатики шкіл району, учасники проекту «Методична пектораль»

ХІЛЬЧУК В.М., методист РМК.

№14 (15) Вісник МЕТОДИСТА



волянська

Ольга Марківна, учитель початкових класів Радісненської ЗОШ І-ІІІ ст.



Тема: Увага! Вам надійшло повідомлення! (2 клас)

Mema: Сформувати поняття повідомлення та інформації; розвивати пам'ять, увагу та логічне мислення; вчити правильно організовувати робоче місце та роботу на уроці.

<u>Обладнання</u>: Комп'ютери класу, мультимедійний проектор, комп'ютерна презентація до уроку, зошити.

ХІД УРОКУ **Організаційний етап**

- Треба всім привітатись:

- треба всім при «Добрий день!»

Дружно й голосно сказати

«Добрий день!»

Вправо, вліво поверніться,

Туди-сюди посміхніться,

«Добрий день!»

- Ми зараз повторимо правила поведінки у комп'ютерному класі і зробим це у формі гри .

Правила гри: зачитуються віршовані рядки, які обов'язково відповідають або не відповідають якомусь правилу поведінки. У разі невідповідності правилу діти тупають ніжками, а якщо віршовані рядки відповідають правилу – плещуть у долоні.

> В клас комп'ютерний спітнілі Ми вбігаємо щосили... За улюблений комп'ютер Падаєм, мов спілі фрукти... А щоб сісти нам за парту, Вчитель нам дає команду!.. Ти підсунь дисплей близенько І шнури поправ хутенько!...

Від екрана ти відсядь Сантиметрів на п'ятдесят!... Голова болить моя, Потерплю годину я!... Я дротів не зачіпаю, Правило це добре знаю!... Як почую щось горіле, Промовчу я всім на диво... В електронний клас науки Сміло входь, лиш вимий руки!.. **II. АКТУАЛІЗАЦІЯ ОПОРНИХ ЗНАНЬ**

Девіз нашого уроку:

Не просто слухаю, а чую.

Не просто дивлюся, а бачу.

Відповідаю та міркую.

Плідно я працюю.

-Діти, для чого людині знадобився комп'ютер?

(для збереження і опрацювання інформації0

Слово «інформація» постійно використовується у повсякденному житті.

III. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

А що таке «інформація?

Інформація – це все нове, що ми дізнаємося про навколишній світ.





Як людина отримує інформацію?

Розгляньте картки. Що на малюнках знаходиться під збільшуваним склом?



IV. ВИВЧЕННЯ НОВОГО МАТЕРІАЛУ

Ми пізнаємо навколишній світ за допомогою



Людина пізнає навколишній світ за допомогою органів чугтя. Вона отримує повідомлення і за допомогою цих повідомлень складає уявлення про предмети та речі.

Робота за малюнками з підручника (ст. 44-45)

За допомогою повідомлень здійснюється обмін інформацією між людьми, між людьми і машинами, обмін сигналами у тваринному і рослинному світі тощо.

Робота за малюнками підручника (ст. 46) Фізкультхвилинка

V. УСВІДОМЛЕННЯ ВИВЧЕНОГО



№14 (15) Вісник МЕТОДИСТА 5 стор.

ПУШКО Тетяна Володимирівна, учитель інформатики Радісненської ЗОШ І-ІІІ ст.



Тема: Операції над вікнами. Практична робота 2. Робота з вікнами та їх об'єктами. (5 клас)

Навчальна мета: Познайомити учнів з операціями, які можна виконувати з вікнами та перевірити засвоєні знання на практиці.

Розвивальна мета: Розвиток пізнавальних інтересів, навиків роботи з комп'ютером.

Виховна мета: Виховання інформаційної культури учнів. <u>Обладнання:</u> Комп'ютери класу, мультимедійний проектор, комп'ютерна презентація до уроку, роздатковий матеріал.

ХІД УРОКУ

І. Організаційний момент

Доброго ранку, діти! Ось дзвінок сигнал нам дав, Працювати час настав. Тож і ми часу не гаймо, Урок скоріше починаймо. Щоб урок нам розпочати, Треба всім нам повторяти: «Я уважний і серйозний, Хоч іще малого зросту, Зараз з силами зберусь, Я нічого не боюсь. Впевнений, кмітливий я, Здобути хочу я знання.

Сьогодні ми з вами розглянемо тему: «Операції над вікнами. Практична робота 1. Робота з вікнами та їх об'єктами».

II. Етап орієнтації

Мета сьогоднішнього уроку якомога найкраще познайомитися операціями, які можна виконувати над вікнами та перевірити ваші практичні навички по роботі з вікнами та об'єктами.

Ш. Актуалізація опорних знань

- Що розуміють під поняттям вікно у операційній системі?

Вікно – це прямокутна область екрана, в межах якої користувач може виконувати різні операції над об'єктами ОС. - Які типи вікон вам відомі?

Програмні – відкриваються при запуску програм (до них також належать вікна папок та дисків, які являються вікнами програми «Провідник»)

Діалогові – призначені для встановлення параметрів та властивостей різних об'єктів.

Інформаційні – містять повідомлення для користувача.

IV. Етап навчальної діяльності

На сьогоднішньому уроці ми вдосконалимо навички роботи з об'єктами робочого стола комп'ютера, навчимося керувати вікном з допомогою кнопок керування та границь вікна; познайомимось з новою програмою «Математичний космодром»

Операції над вікнами.

Вікна можна активізувати, перемістити, змінити розміри,

OC Windows дає змогу відкривати одночасно кілька вікон

мінімізувати, розгорнути, повернути до попереднього вигляду, закрити.

ОС Windows дає змогу відкривати одночасно кілька вікон.



Вікна можуть розміщуватись поруч (зліва-направо, зверхувниз) та перекриватись (зокрема, розміщуватись каскадом).



Для зміни розміщення вікон потрібно в контекстному меню панелі задач (контекстне меню можна викликати сполученням клавіш Shift+F10) вибрати бажане розміщення. Розміщення вікон можна також змінювати за допомогою миші, перемістивши його в потрібне місце.

Для того, щоб перемістити вікно (чи виконати будь-яку іншу дію) його спочатку потрібно активізувати.

Щоб активізувати вікно достатньо виконати одну з наведених



Вісник МЕТОДИСТА

3.



нижче команд:

натиснути вказівником миші по одному з його об'єктів або елементів інтерфейсу (у активного вікна Рядок заголовка має більш яскравий колір);

натиснути на кнопці вікна на панелі задач;

скористатись сполученням клавіш Alt+Tab для переходу між вікнами та Enter для підтвердження вибору.

Щоб перемістити вікно потрібно піднести вказівник до Рядка заголовка, затиснути ліву кнопку миші і перетягнути вікно в потрібне місце.

Щоб змінити висоту вікна, потрібно піднести вказівник до нижньої або верхньої межі (щоб він набув вигляду двонапрямленої стрілки) Змінити висоту вікна і, натиснувши ліву кнопку миші, перетягнути вгору або вниз.

Аналогічно для зміни ширини вікна потрібно перетягнути його за ліву або праву межу. Для одночасної зміни висоти і ширини потрібно перетягувати за кут вікна Зміна розмірів вікна.

Для мінімізації вікна потрібно натиснути кнопку «Згорнути» Згорнути вікно — вікно «зникає» з екрану, але залишається кнопка вікна на панелі завдань.

кнопка вікна на панелі завдань. Іншими двома кнопками керування вікном його можна розгорнути (повернути до попереднього вигляду) Розгорнути вікно та закрити Закрити вікно. Закрити поточне вікно можна також за допомогою комбінації Alt+F4.

- Фізкультхвилинка
- 1-2-всі пірнають;

- 3-4 виринають;
- 5-6 на воді кріпнуть крильця молоді;
- 7-8 що є сили всі до берега поплили;

Розгорни вікно на весь екран

9-10 - обтрусились і за парти опустились.

Практична робота 2. Робота з вікнами та їх об'єктами

- 1. Ввімкни комп'ютер
- 2. Відкрий вікно об'єкта «Мой компьютер».
- 4. Надай вікну попереднь Гляду 🗗
- 5. Згорни вікно д 🗙 ки на Панель задач 💶
- 6. Розгорни вікно
- 7. Закрий вікно.
- 8. Знову відкрий вікно об'єкта «Мой компьютер».

9. Зменш розміри вікна, щоб з'явилися смуги прокручування.

- 10. Виклич контекстне меню робочого поля вікна
- 11. Відкрий вікно диска С: або D: або іншого.
- 12. Відкрий будь-яку папку, що є на диску.

ОБЕРІТЬ СЕРЕД ДІЄСЛІВ ЗАЙВІ – ТІ, ЩО НЕ СТОСУЮТЬСЯ ДІЙ З ВІКНОМ:

Закрити, обрати, згорнути, підмести, розгорнути, перейти, клацнути, переглянути, збільшити, зменшити, ввести, двічі клацнути, встановити, натиснути, передати.

13. Закрий вікно «Мой компьютер».

- 14. Коректно заверши сеанс роботи на комп'ютері
- V. Домашнє завдання: опрацювати матеріал параграфу
 VI. Підсумок уроку.

Оберіть серед дієслів зайві – ті, що не стосуються дій з вікном Закрити, обрати, згорнути, підмести, розгорнути, перейти, клацнути, переглянути, збільшити, зменшити, ввести, двіч клацнути, встановити, натиснути, опрацювати, передати.

А тепер давайте ви самостійно оцінити свої знання і вміння.

Я знаю, що таке програма.	
Я вмію запускати програму на	виконання за допомогою значка на
Робочому столі.	
Я можу назвати основні об'єкт	и вікна програми.
Я можу назвати операції, які можна виконувати з вікнами.	
Я вмію, згортати, розгортати і з	закривати вікна програм.
Я вмію змінювати розміри віко	н програм та їх положення на екрані.
Я вмію правильно завершувати	роботу з програмою.

№14 (15) Вісник МЕТОДИСТА

7 **стор**.

СЕМЕНЮК Сергій Петрович, учитель інформатики В.Зозулинецької ЗОШ І-Ш ст.



Тема. Створення запитів та звітів за допомогою майстра та в режимі конструктора (11 клас)

Мета: закріпити навички створювати запити і звіти за допомогою майстра та в режимі конструктора;

сформувати поняття:

звіт;

заголовок;

область даних;

пояснити:

принципи створення звітів;

необхідність створювати звіти;

формувати навички:

створювати звіти різних типів;

аналізувати структуру звіту;

• друкувати звіти;

формувати вміння чітко й лаконічно висловлювати думки;

виховувати уважність, дисциплінованість під час роботи за ПК. **Тип уроку:** застосування знань, умінь та навичок.

Обладнання та наочність: дошка, комп'ютер, інструкції з ТБ у комп'ютерному кабінеті.

Базові поняття й терміни: звіт, конструктор звіту, заголовок, колонтитули, область даних.

Програмне забезпечення: MS Access.

Хід уроку:

I. Організаційний етап

Добрий день. Я радий вітати Вас на сьогоднішньому уроці. Нехай він буде успішним у здобутті нових знань і закріпленні уже набутих навичок. Тому давайте один одному посміхнемось і розпочнемо працювати.

П. Перевірка домашнього завдання

Розгадування кросворда

лпя

Інформація про один реальний об'єкт бази

обект бази даних(запис) С п о с і б відображення інформації у БД з використанням е л е м е н т і в управління для зручної роботи з даними(форма) С т о в п ч и к

таблиці



зберігання значення одного параметра реального об'єкта(поле) Основний об'єкт БД (таблиця)

Найпростіший спосіб створення таблиць у БД(майстер)

Яка дія виконується за допомогою кнопки на панелі інструментів(аналіз)

Назва поля, за допомогою якого ідентифікуються записи усієї таблиці(ключове)

Модель, в якій БД представлена у вигляді двомірної





III.Оголошення теми і мети уроку

Отже, тема нашого уроку: «Створення запитів та звітів за допомогою майстра та в режимі конструктора». Ми маємо зрозуміти такі поняття, як звіт, запит, колонтитули та область даних; сформувати навички створення запитів і звітів різних типів та вміти аналізувати **ЕПІГРАФ**

їх структуру. І V. Мотивація

навчальної діяльності

Учитель. Часто виникає необхідність створити певні підсум-кові документи, наприклад, звіт про успішність учнів класу, або звіт продажу товарів за лютий місяць. Людина в XXI столітті, яка не буде вміти користуватися комп'ютером, буде подібною до людини XX століття, яка не вміла писати і читати Анадемік В.М. (лушков

Як за певною інформацією створити звіт і надрукувати його?

На стікері напишіть що Ви очікуєте дізнатись на цьому уроці Відкладіть стікери в сторону і давайте дізнаємось як створювати звіти.

V. Засвоєння нових знань

Розповідь учителя з елементами демонстрування.

Загальна термінологія

Звіт — це засіб створення і друкування підсумкових докумен-тів за наявною в БД інформацією. Звіт можна створити на основі таблиць або запитів.

Складові частини звіту:

Заголовок — інформація на початку першої сторінки (назва). Верхній колонтитул — інформація на початку кожної сторінки

(заголовки стовпців таблиць). Область даних — відображення даних із таблиць або запитів.

Примітка групи — інформація в кінці групи даних (підсумок за групою).

Нижній колонтитул — інформація в кінці кожної сторінки (номер сторінки).

Область приміток звіту — інформація в кінці останньої сторінки (підсумкові обчислення за всіма записами звіту).

Прикладу звіту, зробленого Майстром

Створення звітів

У СУБД Access звіт являє собою форму спеціального типу, призначену для виведення даних на друк.

Звіт створюють за необхідності під час обробки даних однієї або кількох (декількох) таблиць, запитів, для підведення підсумкових розрахунків та виведення їх на друк. Програма не тільки пропонує готовий вигляд звітів, а й дає змогу змінювати розмір та зовнішній вигляд всіх елементів звіту.

Результатом створення звіту може бути будь-який вигляд текстового документу, наприклад: поштова наклейка, діаграма як графічний засіб представлення результатів обчислень, таблична форма з результатами обчислень та графічним оформленням (емблемами, логотипами, декоративними лініями, тощо).

Звіт є об'єктом БД, призначеним для друку, збереження створеного звіту можливе в тому разі, коли комп'ютер укомплектований принтером. Якщо принтер відсутній, на екрані монітора можна переглянути макет звіту. Створення звіту, як нового об'єкта бази даних, відбувається за стандартною схемою: у вікні бази даних вибирають об'єкт «Звіт», після активізації команди Створити викликають конструктор або майстер. Майстер, як завжди, пропонує крок за кроком обрати необхідні дії для створення звіту. Графічне оформлення звіту створюють у режимі конструктора.

Перед створенням звіту необхідно продумати, які початкові дані він буде містити та які обчислення необхідно здійснити.

(Демонстрація створення звіту)

Створення звіту за базою даних Країни світу (завдання 3.9.2) Активізуйте вкладку Звіти в БД Країни світу.

Дайте команду Створити...

Укажіть спосіб створення звіту - майстер звітів - та натисніть кнопку ОК.

Виберіть зі списку таблицю-джерело Країни та, використавши значок », виберіть усі поля. Натисніть кнопку Далі.

Укажіть рівень групування за полем Державний устрій. Натисніть кнопку Далі.

Укажіть порядок сортування записів: спочатку за полем Регіон, а потім - Країна.

Скориставшись кнопкою Підсумки..., укажіть обчислення суми за полем Населення. Натисніть кнопку Далі.

Виберіть вигляд макету для звіту По лівій стороні та орієнтацію сторінки Книжна. Натисніть кнопку Далі.

Виберіть стиль подання звіту Звичайний. Натисніть кнопку Далі.

Укажіть ім'я звіту Країни світу та натисніть кнопку Готово



💷 – дві сторінки

📓 – декілька сторінок

75% - масштаб у відсотках

закрать – закрити вікно перегляду <u>установка</u> – налаштування (поля, формат папір)

Перегляд і друкування звіту

Для перегляду раніше створеного звіту потрібно вибрати Звіти у вікні бази даних і натиснути кнопку Перегляд. Звіт під час перегляду з'явиться на екрані таким, яким він буде надрукований. Перехід у режим попереднього перегляду з режиму Конструктора звітів виконується натисканням кнопки Представлення звіту. А в режимі попереднього перегляду є своя панель інструментів. Кнопка Друкування панелі інструментів режиму попереднього перегляду дозволяє надрукувати цей звіт. За допомогою команди Файл ® Макет сторінки можна вибрати принтер, задати формат паперу, розмір полів, відстань між рядками, орієнтацію тощо. Ко-манда Файл ® Друкування дозволяє надрукувати окремі сторінки звіту або виділені записи, декілька копій, вивести звіт у файл.

Звіт багато в чому схожий з формою. Його використовують під час друкування документів. Принципова різниця між Формою та Звітом полягає в тому, що формати звітів відповідають стандартним форматам паперу.

Вправи для очей

А тепер проведемо вправу для зняття зорового напруження очей (включаю програму)

VI.Застосування знань, умінь та навичок

Ось і можна приступити до виконання практичної роботи, але перед цим нагадаємо правила роботи з комп'ютером (переконатись у відсутності видимих пошкоджень робочого місця; сидіти так, щоб дивитися в центр екрана та користуватись апаратурою і сприймати інформацію, що передається на екран монігора, не нахиляючись. Розмістити на столі зошит, навчальний посібник так, щоб вони не заважали працювати на ЕОМ)

Практична робота № 9 «Створення запитів і звітів за допомогою майстра та в режимі конструктора»

Виконав учень (учениця) (Прізвище, ім'я)

Робота збережена на комп'ютері № ____ на диску ____ у папці____

Практична робота № 9. Створення запитів і звітів з використанням Майстра звітів і в поданні Конструктор

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки та санітарно-гігієнічних норм

Хід роботи

1. Відкрийте, файл бази даних pr9.dbf

2. На основі даних таблиці Калорійність страв створіть запит, включивши в нього поля: Страви, Калорійність, Включення до меню.

3. У поданні Конструктор установіть для запиту умову відбору за полем Включено до меню - не включати записи, що мають в цьому полі значення Не включено. Вираз повинен мати такий вигляд

4. Створіть на основі створеного вами запиту звіт згідно зі зразком, поданим на рисунку.

5. У колонтитул звіту включіть виведення поточної дати в повному форматі.

6. Групування здійсніть за полем Включення до меню.

7. Суму значень знайдіть для кожної групи по полю Калорійність.

8. Відредагуйте і відформатуйте звіт.

9. Закрийте створені запит і звіт.

 Збережіть базу даних у папці 11 клас у файлі з іменем Практична робота №9

		Kanopilmiera	Å	daca
Свіданок	1			
	Кава в неслоном	150	MALE 2	noio r
	Manual is capes i corrange	654	max 2	- 90
	Bisserper	60	-	100
галын калорі	Asiers erpan	560	-	
OGia				
	Сован агідні, фруктові, тонатні	160	MAA 3	100
	Картопля варена	394	-	100 F
	Риба тупнована в свочания	230	-	100 7
	Bopus, coorsecute cys		-	100 1
	Салат зелений с огірками, помідорами		sea.	150 F
атальна калорі	Asicra crpaa	774	ana.i	
Вечеря		-	4	
	Manapoun nigaspessi	330	man 3	1019 1
	Nypes signspras	130	MAR. 1	100
	Inpa Ganmanna	175	MAL 1	1 00
	Made + styrepose	50	-	1 908
ACCESSION NO. INC.	heirm cross	105	100.1	

Вісник МЕТОДИСТА **№14 (15)** Закінчили роботу з практичною роботою і тепер послухаємо

повідомлення про можливі сфери застосування бази даних (Учні зачитують підготовленні повідомлення)

VII. Підсумок уроку

А тепер кожен прикріпить стікер в ту область плаката, у яку вважає за потрібне.

За роботу на уроці заслуговуєте оцінки достатнього і високого рівня

Додатково розгадаємо ребуси

VIII. Домашнє завдання

1. Підготуватись до підсумкового уроку з теми «Бази даних»

2. Повторити основні поняття та алгоритми роботи з

основними об'єктами MS Access.

КУХАРУК Людмила Миколаївна, учитель інформатики Щиборівської **ЗОШ І-Ш ст.**



Тема: Створення та виконання алгоритмів у середовищі Скретч. (6 кл)

Мета: навчальна: ознайомити учнів з правилами складання та виконання алгоритмів у навчальному середовищі; сформувати практичні навички роботи в навчальному середовищі;

розвиваюча: розвивати кругозір учнів, творчі вміння, вміння аналізувати, порівнювати, робити висновки, логічно мислити та розвивати інтерес до інформатики:

виховна: виховувати цікавість, допитливість, культуру користувача ПК.

План уроку:

Зміна готового проекту.

Створення нового проекту.

Тип уроку: Комбінований урок.

Обладнання: Комп'ютери класу, мультимедійний проектор, комп'ютерна презентація до уроку, зошити. хід уроку

I. Організаційний етап

Доброго дня! Сьогодні у нас з вами не звичайний і цікавий vрок.

Оскільки ми працюємо у комп'ютерному класі ви повинні пам'ятати про техніку безпеки при роботі з комп'ютерами. Наші комп'ютери під'єднанні до електричної мережі, тож будьте обережними і не забувайте правила безпечної поведінки!

П Перевірка домашнього завдання

Давайте пригадаємо теоретичний матеріал, який ми розглянули на попередніх уроках.

Що називають алгоритмом?

Хто може бути виконавцем алгоритму?

Шо являє собою сереловище виконання алгоритму?

Скільки виконавців можна використовувати у проекті Скретч?

Хто такі спрайти?

III. Актуалізація опорних знань та мотивація навчальної ліяльності

Учитель: Домашнім завданням у вас було відобразити Капітошку. А хто мені скаже, хто такий капітошка?

Капітошка – це краплинка води, яка



урок пройде позитивно, ви дізнаєтесь багато чого нового та отримаєте гарний настрій.

Нам потрібно допомогти Вовченяті зустрітися з Капітошкою, для цього нам потрібно буде пройти декілька завдань, які підготувала для нас зла тітонька Вовченяти, котра сховала хмаринку до себе; згадати попередній матеріал. Отже, допоможемо друзям зустрітися й зробимо добру справу. Ну що, ви готові?



IV. Повідомлення теми, мети та завдань уроку Тема уроку закодована, то ж ви за допомогою ключа, наведеного на рис.1 розшифрусте її. Рис.1. Ключ до розшифровування

2. Країна ребусів.



стор.

Повідомлення нового матеріалу

На попередніх RATCH уроках ΜИ ознайомилися з середовищем програмування Скретч;



навчилися малювати власні спрайти у даному середовищі. Ми знаємо, що в середовищі виконання алгоритмів Скретч можна

створювати програми для різних виконавців.

Для того щоб створити проект у Скретч існує 2 способи: Зміна готового проекту.

Створення нового проекту.

Вчитель. Як ви думаєте чим вони відрізняються?

Отже, якщо ми маємо готовий проект, зміна програми передбачає зміну команд, порядку їх запису в програмі або значень параметрів команд. Наприклад, якщо в команді «Повернутися на 15 градусів» клацнути мишею на параметрі 15, увести з клавіатури 30, то після запуску команди на виконання виконавець повернеться за годинниковою стрілкою на 30 градусів замість 15.

Для того щоб відкрити готовий проект необхідно обрати вказівку Відкрити в меню Файл.



Щоб змінити порядок слідування команд їх спочатку «від'єднують» від сусідніх, а потім розташовують за встановленим порядком - просто перетягують мишею. Шоб вико-ристати нову команду, її

переміщують із набору команд в область побудови алгоритму - на вкладку Скрипти перетягуванням



Команду у вкладці Скрипти можна дублювати, видаляти й отримати про неї довідку, обравши відповідні вказівки із контекстного меню. Дублювати можна також і групу команл.

Слово дублювати означає робити те саме вдруге. На відміну

від дії копіювання, дія дублювання не переміщує ско-пійоване в буфер обміну.

Як створити новий проект у середовищі Скретч?

Користувач середовища Скретч може самостійно створити проект, у ньому — програму і відповідних виконавців. Розробка нової програми виконується за таким планом:

створити файл для нового проекту за допомогою команди Новий із меню Файл;

задати виконавців;

спланувати події, що відбуватися на сцені;

дібрати команди, які відповідатимуть запланованим подіям; перемістити обрані команди з контейнерів груп команд у вікно

складання програми; задати значення параметрів команд;

Вісник МЕТОДИСТА

№14 (15)



за допомогою кнопок, розташо над вікном сцени

- зробити копію виконавця;

стор.

- видалити виконавця;

10

- збільшити розміри зображення;
- зменшити розміри зображення.

Після додавання копії виконавця його образ можна змінити. Можна також скористатися вказівками Нові об'єки: Намалювати, Вибрати із



нових знань, умінь та навичок

Зараз ви самі створите алгоритм для свого спрайта Капітошки. Для цього у кожного з вас є інструкція до практичної роботи, яка вам допоможе швидше справитися із завданням.

Інструкція до практичної роботи

1. Завантажте спрайт Капітошка

2. Видаліть Рудого кота зі Списку

спрайтів. 3.Складіть скрипт, що рухатиме

Капітошка 4.Помістіть Капітошка по лівому краю сцени.

5.Натисніть Зелений прапор та перевірте роботу скрипта.

6.Зупиніть роботу скрипта Червоною кнопкою.

7.Оберіть потрібний для вашої Сцени Фон, керуючись наступними порадами.

Як встановити фон для сцени

Клацніть позначку Сцена біля Списку спрайтів наші скрипти зникнуть середня частина очиститься. Оберемо вкладку Фони

Ми можемо намалювати свій фон або вибрати один з існуючих фонів:

Натиснемо кнопку Імпортувати

У вікні що відкрилося оберемотеку Nature (Природа, в якій



віднайдемо зображення)

Клацнувши Гаразд, повертаємось до Скретча



Переглянемо результат нашої роботи запустивши скрипт. Зупинимо роботу скрипта Червоною кнопкою VI.Узагальнення та систематизація знань

Молодці, ви справилися із усіма завданнями й допомогли сірому Вовченяті зустрітися із Капітошкою

Рефлексія.

Чи справилися ви із завданнями, поставленими на початку уроку? Що допомогло досягти мети?

Чи виникали труднощі під час уроку?

Чи сподобався вам урок?

Сьогодні ви гарно попрацювали й справилися із усіма завданнями. А для того, щоб з'ясувати, як пройшов наш урок виберіть один із трьох смайликів, котрі лежать у вас на столах. Прикріпіть на дошку той смайлик, який найбільше відображає ваш настрій сьогодні на уроці. Нагадую, що означає кожен з них: усміхнений - ви попрацювали сьогодні на уроці на відмінно і

усміхнений - ви попрацювали сьогодні на уроці на відмінно потримали гарний настрій.



спокійний - урок для вас пройшов спокійно, нічого нового й цікавого,

сумний - означає, що урок пройшов даремно, вам було нудно на уроці.

Підсумок уроку

Коментарі, оголошення оцінок.

Завдання додому

На наступний урок вам потрібно буде проявити свою творчість, адже ви будете створювати нові спрайти, до яких ми ще й навчимося робити різну анімацію. То ж вам необхідно буде продумати над дизайном власного спрайту. А крім того на домашнє завдання виноситься теоретичний матеріал, який ви зможете опрацювати, прочитавши п.6 підручника. Відкрийте щоденники та запишіть домашнє завдання. На цьому наш урок закінчений, дякую за увагу!

Районний методичний кабінет Управління освіти, молоді та спорту Красилівської райдержадміністрації



РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ:

Н.ГЛУЩУК, завідувач райметодкабінету, Г.САВЧЕНКО, методист суспільних дисциплін, Л.КАРНАУХ, методист райметодкабінету.

Інформаційно - методичний вісник, №14 (15), грудень, 2014р.

