

**"Не достатньо тільки  
набувати знання,  
потрібно вміти  
їх застосовувати"**

*Й.В.Гете*

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ І НАУКИ ЛУГАНСЬКОЇ  
ОБЛДЕРЖАДМІНІСТРАЦІЇ

ДПТНЗ “Свердловський професійний ліцей”

Методична розробка уроку згідно державного стандарту  
професійно-технічної освіти

за темою

# “Текстовий редактор WORD”

Розробила викладач: Ревиняло В.В.

м.Свердловськ





## Ревиняло Валентина Василівна

- викладач спецтехнологій.

Стаж роботи-5 років.

Педагогічна проблема над якою працюю - розвиток творчої особистості шляхом раціонального використання інформаційних технологій навчання. Визвати в учнів уважність, інтерес, бажання, діяльність. Для цього в своїй праці використовую інтерактивні методи навчання. Це не дань моді - це методи, які дають ефективні результати. Використання групової роботи на уроках інформатики забезпечує цікавий, конструктивний діалог між учнями і викладачем, тобто діти швидше запам'ятовують інформацію, яка їм пропонується, також вони почувають себе командою і швидше входять в контакт з викладачем.

На своїх уроках впроваджую не тільки інтерактивні методи, а також й інноваційні технології: тестування на комп'ютері, мультимедійний проектор- для показу презентацій, примінення інформатики в професіях.

Я розумію, що завдання викладача не тільки дати знання, але й створити умови для ініціативи учнів.



Моє педагогічне кредо - «Від кожного за здібностями».  
«Не говори «неспроможний», а говори «здібності не розкриті».



Урок на тему:

# «Текстовый редактор WORD»



**Мета:** повторити, систематизувати, узагальнити та примінити на практиці набуті знання.

**Розвивальна:** розвивати логічне мислення;  
розвивати творчі здібності учнів;  
розвивати вміння працювати в групах.

**Виховна:** виховувати ініціативність учнів на уроці;  
сприяти розвитку всесторонньо розвинутої особистості;  
сприяти вихованню етичних норм.

**Тип уроку:** Урок узагальнення і систематизації знань,  
застосування знань, навичок та умінь  
Урок-ігра.

**Обладнання:** мультимедійний проектор, комп'ютери, картки завдань, презентації на тему: «Текстовий редактор Word» та «Техніка безпеки в комп'ютерному класі», таблички, смайлики.



ХІД УРОКУ  
I. Організаційна частина  
(3хв.)



**Добрий день!  
Сіли рівно, озирнулись,  
Одне одному всміхнулись,  
Якщо добре працювати -  
Вийдуть гарні результати.  
Тож не гаємо ми час,  
Бо знання чекають нас.**

Перевірка присутніх.



## II. Вступне слово вчителя (3 хв.)

Ми з вами протягом 10 уроків вивчали текстовий редактор Microsoft Office Word. Ви виконали такі практичні завдання:

- Набір тексту.
- Редагування і форматування тексту;
- Побудова складних і простих таблиць;
- Вставка формул, символів, малюнків в текст;
- Робота з об'єктом WordArt.

*Сьогодні прийшов час перевірити і оцінити ваші знання.*



# УВАГА! УВАГА! УВАГА!

Запрошуємо всіх учнів відправитись  
з нами в екскурсію по «Текстовому  
редакторові Word».

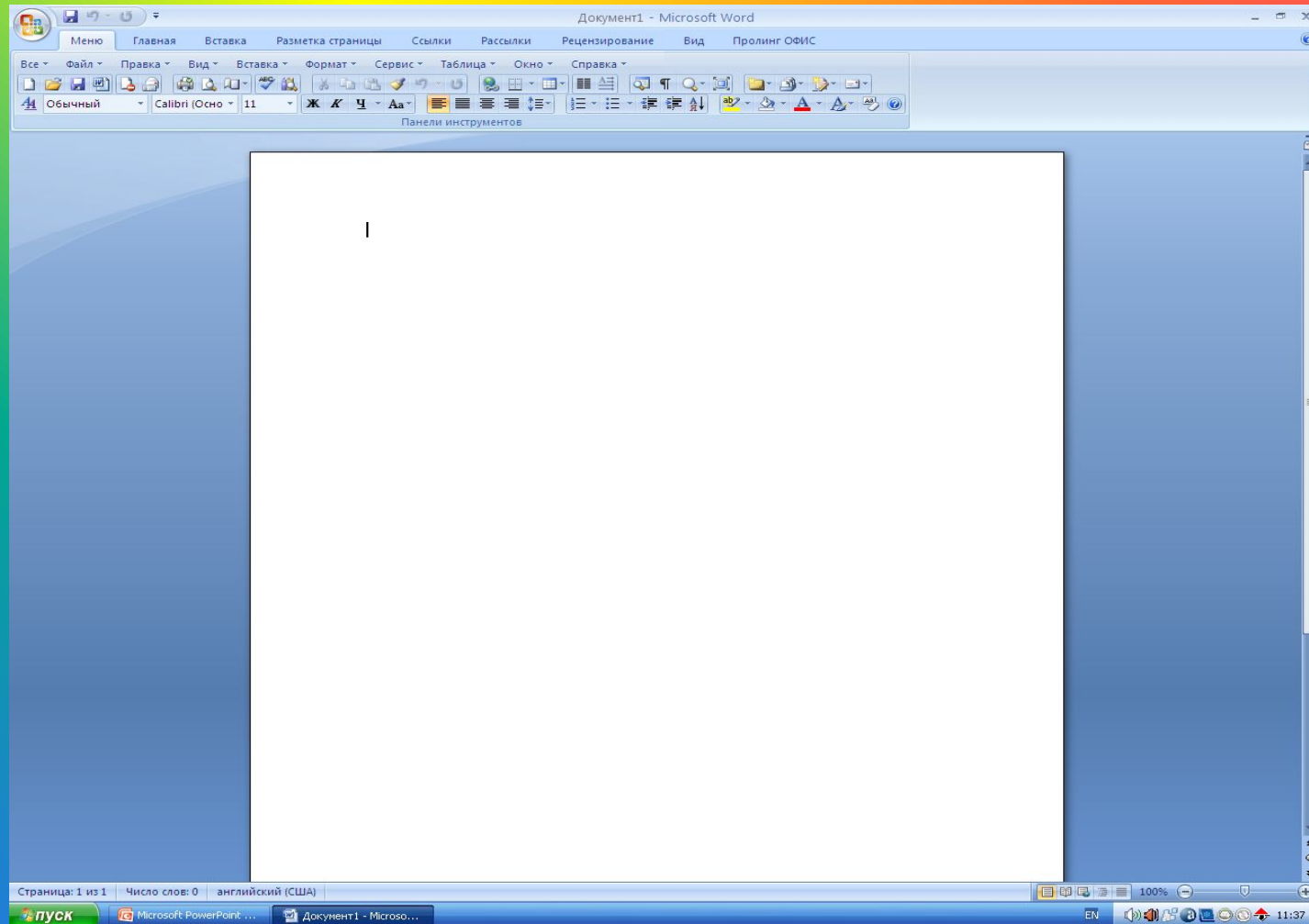
Не забудьте взяти з собою швидкість  
думок,  
нахідливість, кмітливість.



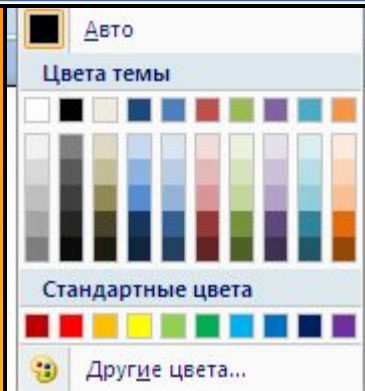
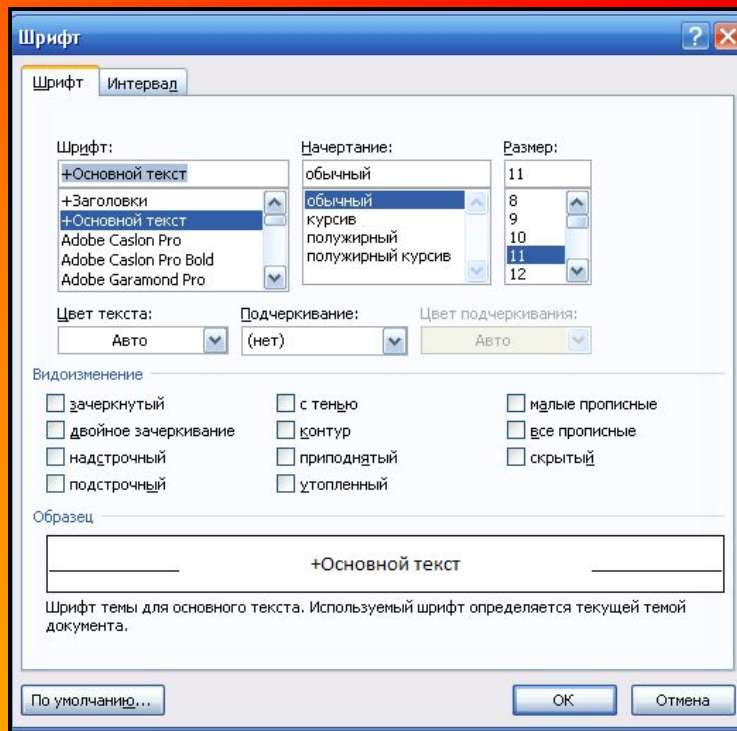
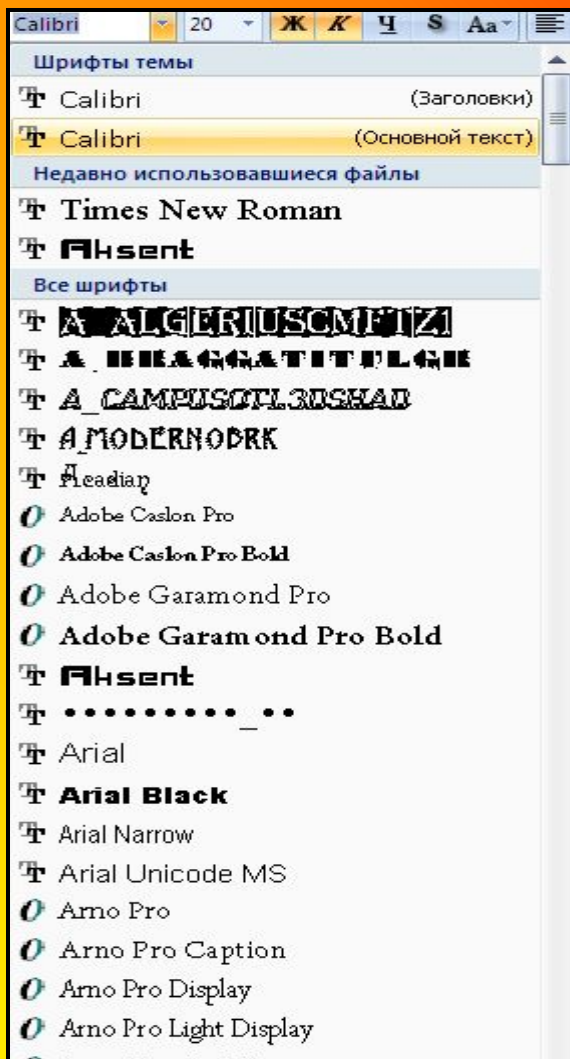


# Функції текстового редактора Word

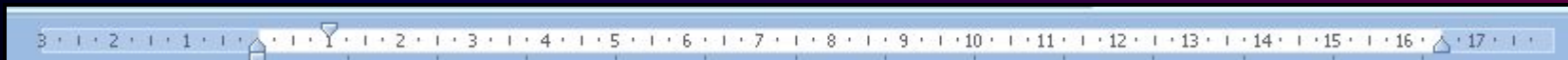
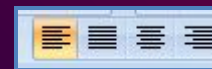
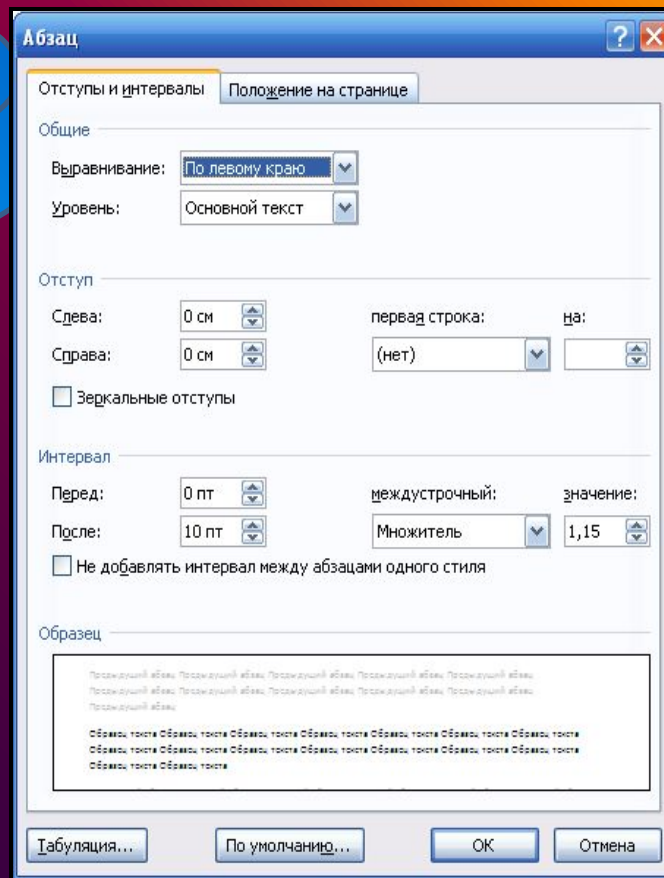
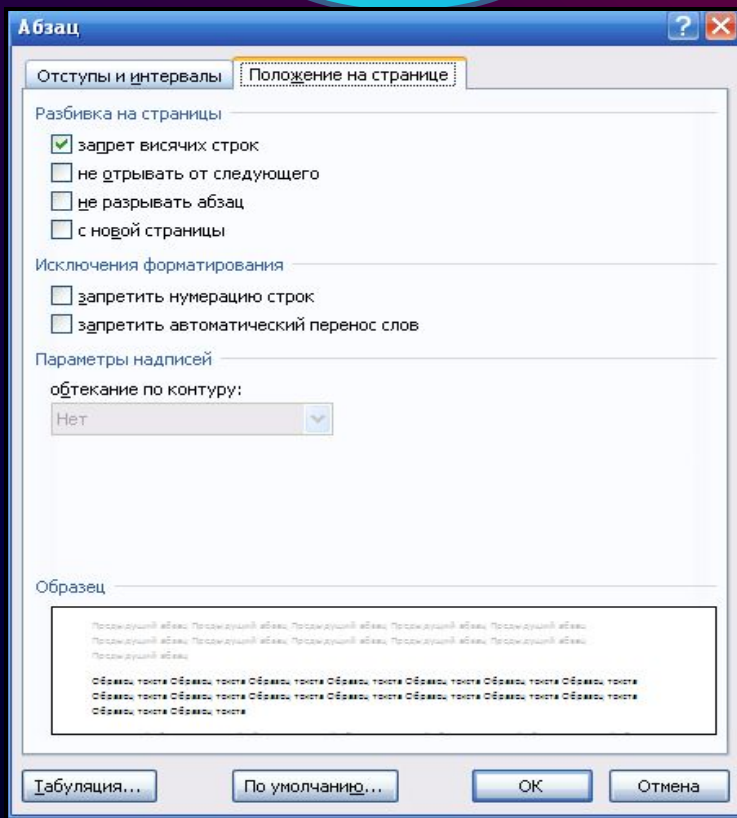
**ввод і редагування тексту;**  
**вставка об'єктів, формул, діаграм, таблиць;**  
**створення фігурного тексту за допомогою WordArt;**  
**розбивка тексту колонки, вставка колонтитулів, символів.**



*Текст можна набирати різними шрифтами та різним кольором.*

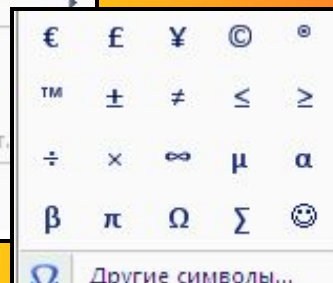
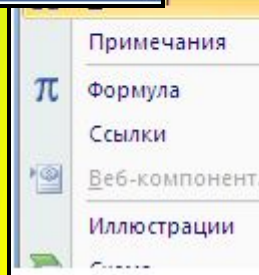
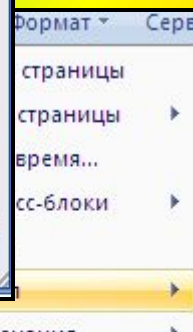
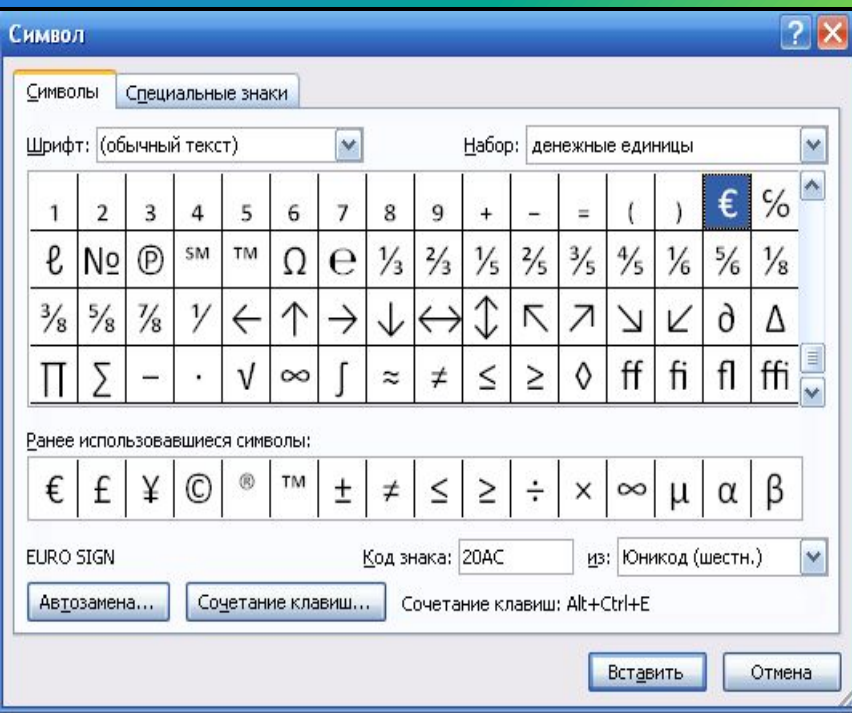


# Форматування обзаців.



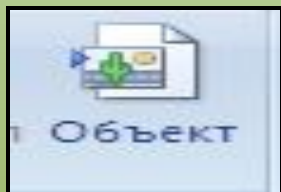


# Вставка малюнків, символів.

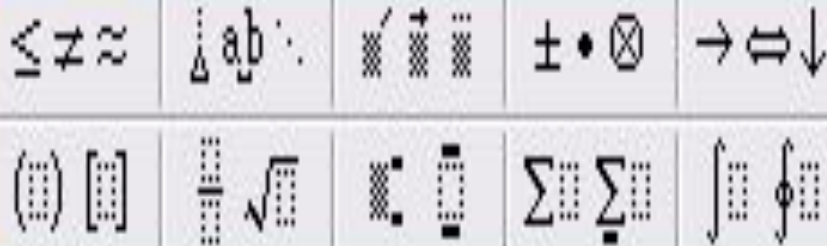


# Загрузка редактора формул.

Вставка



Формула



Формула

Встроенный

Бином Ньютона

$$(x + a)^n = \sum_{k=0}^n \binom{n}{k} x^k a^{n-k}$$

Квадратное уравнение

$$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

Площадь круга

$$A = \pi r^2$$

Разложение суммы

$$(1 + x)^n = 1 + \frac{nx}{1!} + \frac{n(n-1)x^2}{2!} + \dots$$

Ряд Тейлора

$$e^x = 1 + \frac{x}{1!} + \frac{x^2}{2!} + \frac{x^3}{3!} + \dots, \quad -\infty < x < \infty$$

π Вставить новую формулу

π Сохранить выделенный фрагмент в коллекцию формул...



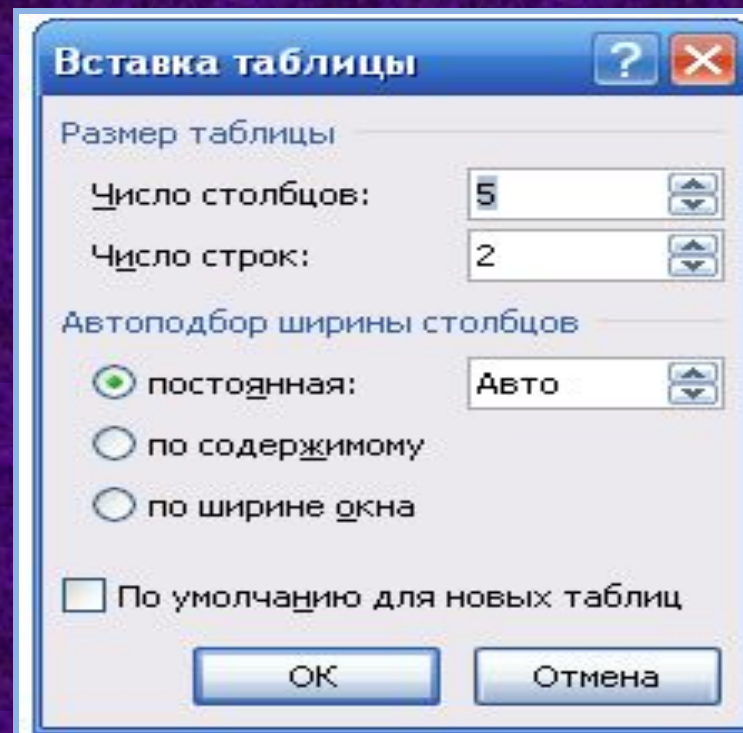
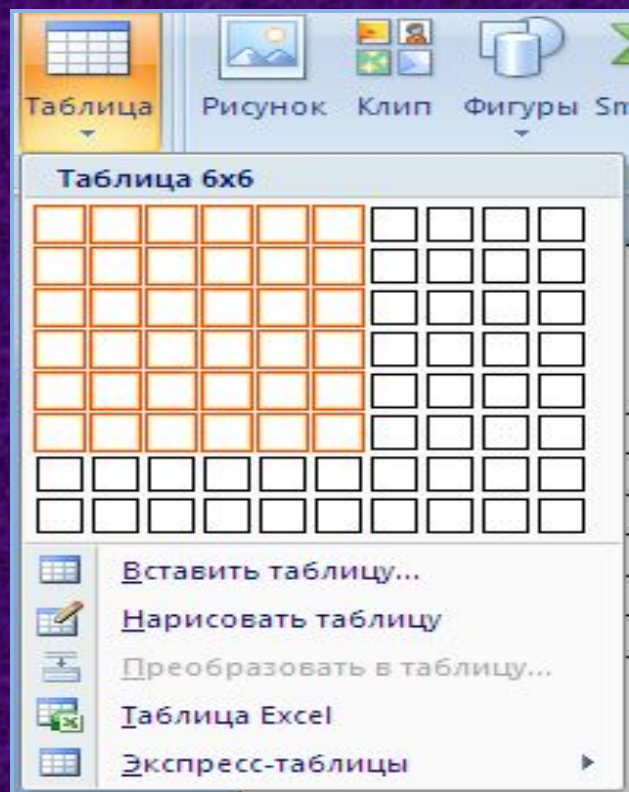
Створення фігурного  
тексту за допомогою  
*WordArt*.

Вставка

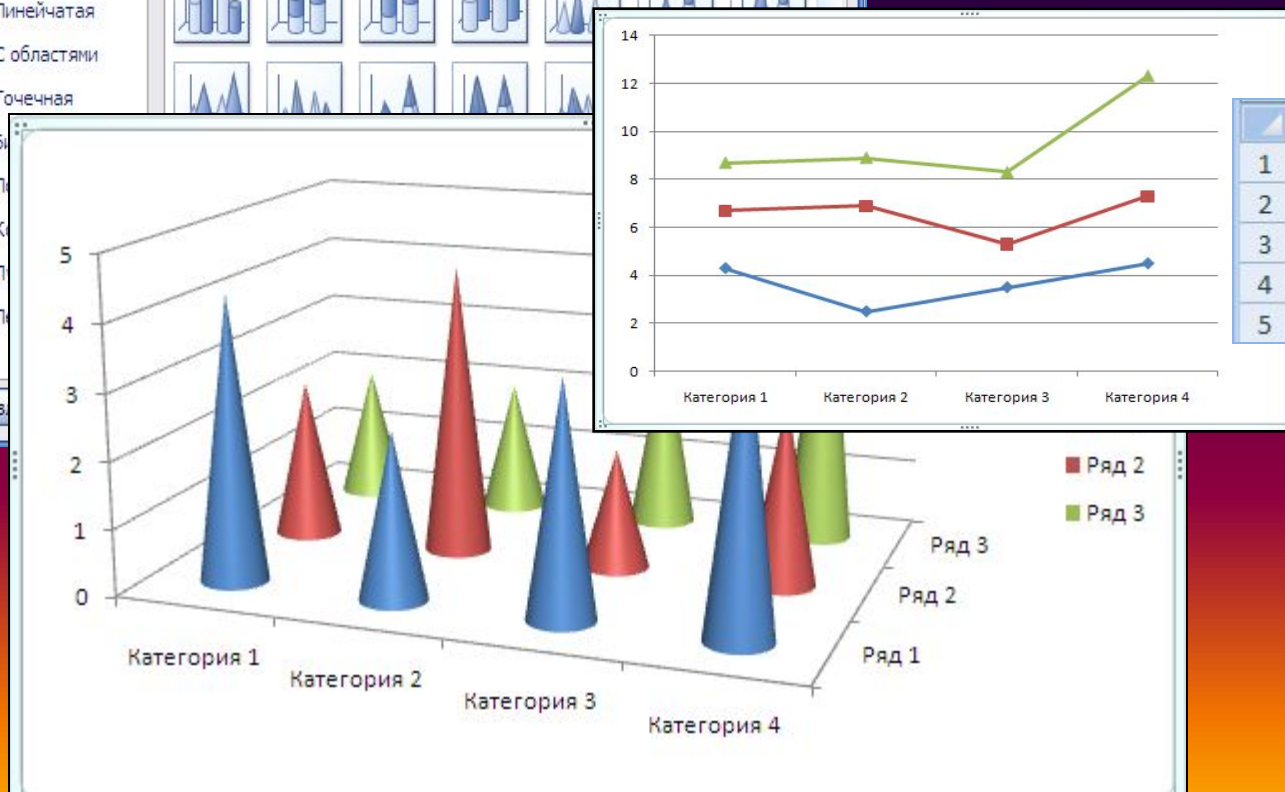
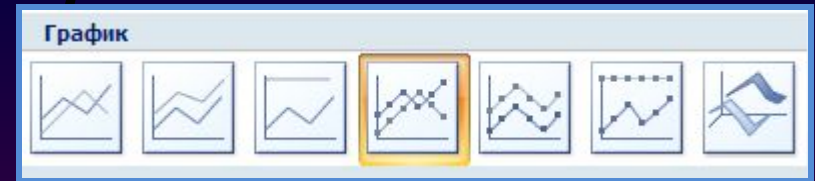
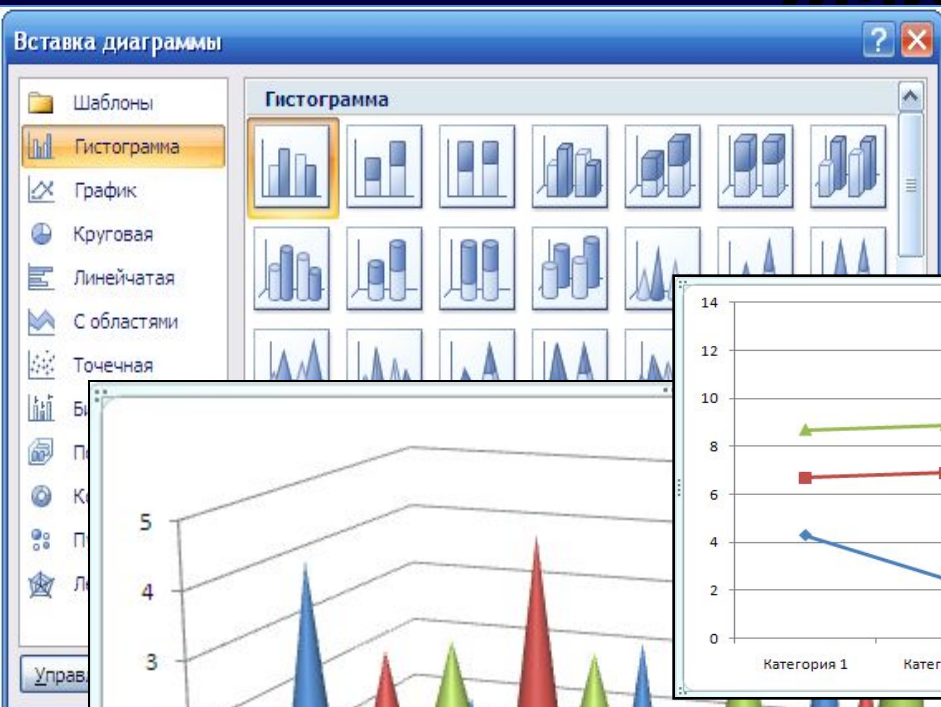




# Легко будуються таблиця в текстовому редакторі Word:

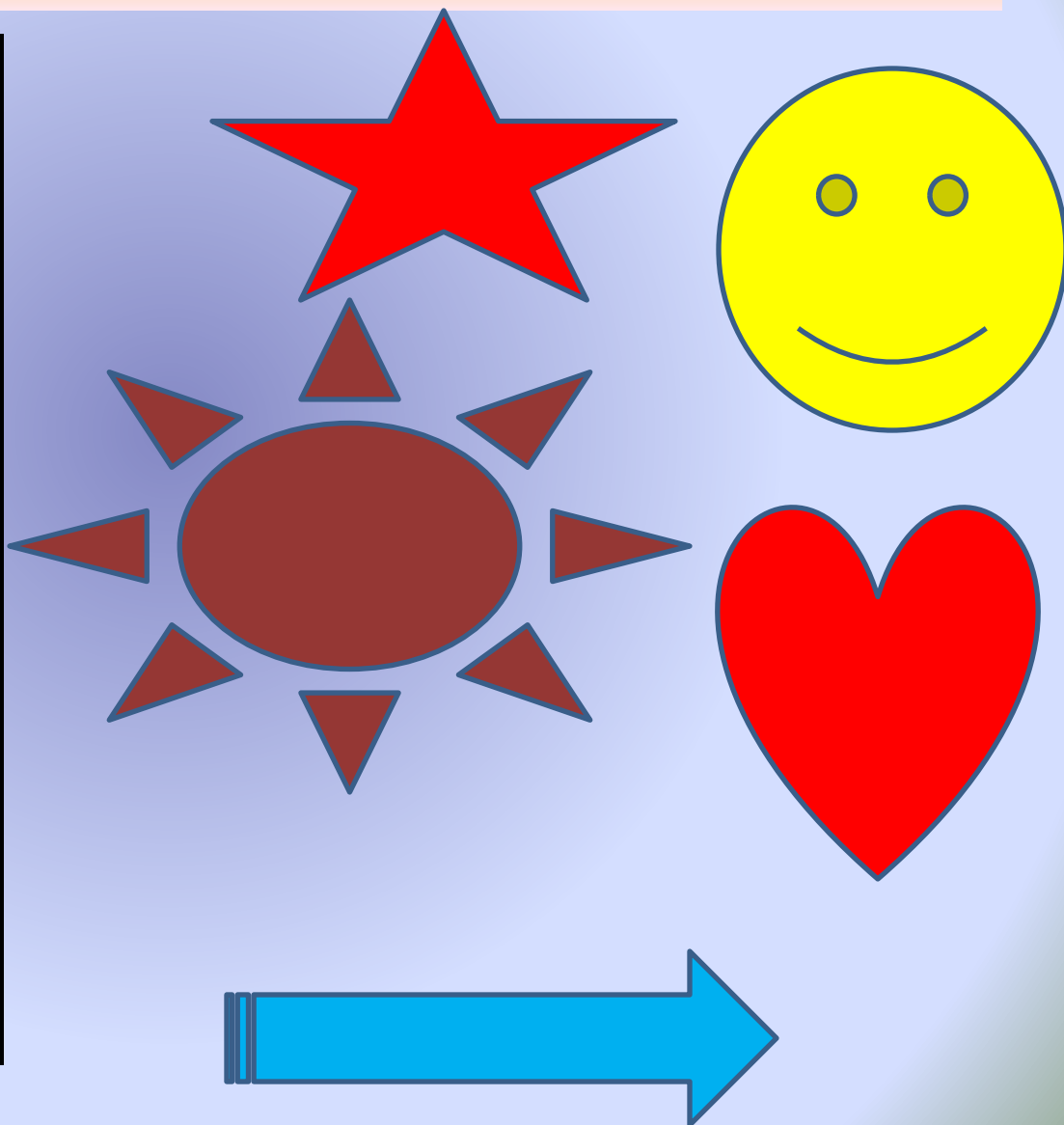
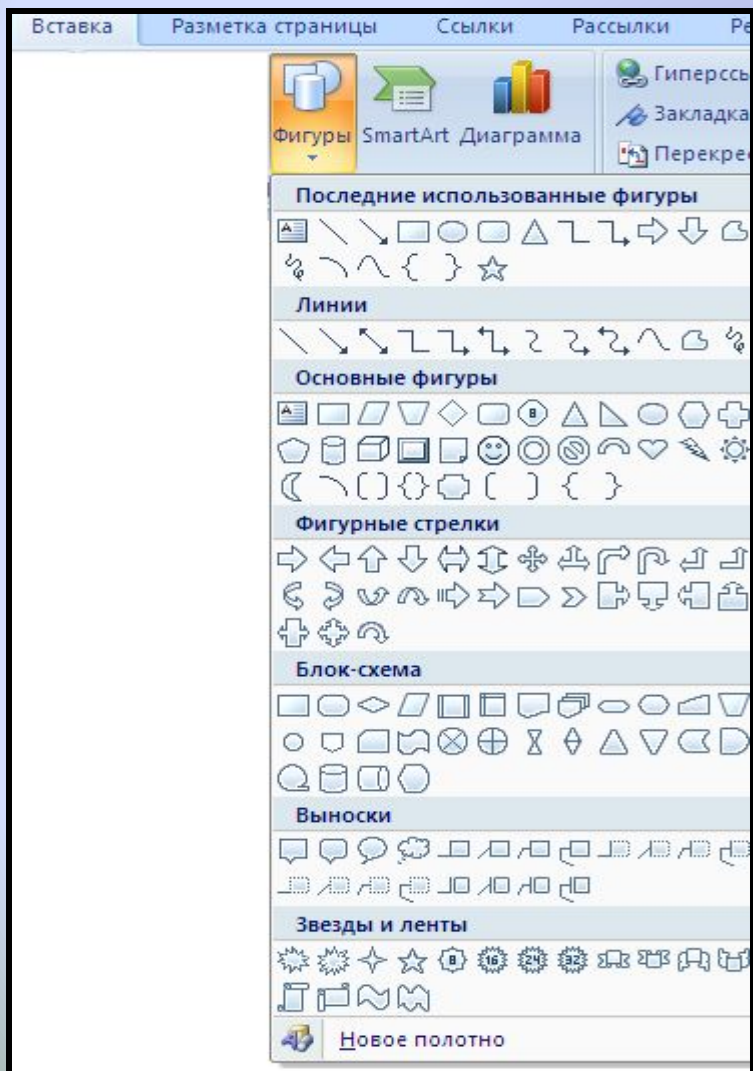


**Мастер диаграмм** «Грфік» дозволяє вам побудувати графіки і діаграми для більшої наглядності чисел в таблиці.



	A	B	C	D
1		Ряд 1	Ряд 2	Ряд 3
2	Категория 1	4,3	2,4	2,5
3	Категория 2	2,5	4,4	3,5
4	Категория 3	3,5	1,8	4,5
5	Категория 4	4,5	2,8	5,0

# На панелі малювання Word зберігає автофігури.





# В Word легко розмістити текст у колонках.



Україно!

Не зміряти віками

Вроду твою журавлину.

Не обезлистити навіть снігами

Мову твою тополину.

Україно!

Під небом твоїм

Калинові пливуть отсрови,

У зелених вітрилах –

Вишневі заметелі!

## III. ЗАСТОСУВАННЯ ЗНАНЬ.

*Урок має проходити в вигляді змагань двох команд.*

Клас об'єднується в дві команди: команда «Символи» та команда «Об'єкти», кожна команда вибирає командирів і починаємо наше змагання.

Бали по кожному учневі заносять в картки контролю учбових досягнень. Роботу в командах оцінюють командири команд.



2008/02/18

# 1. «Антіаніграма» (4

## ХВ).

Необхідно за поданими словами скласти одне слово, при цьому слід мати на увазі, що шукане слово пов'язане з даною темою.

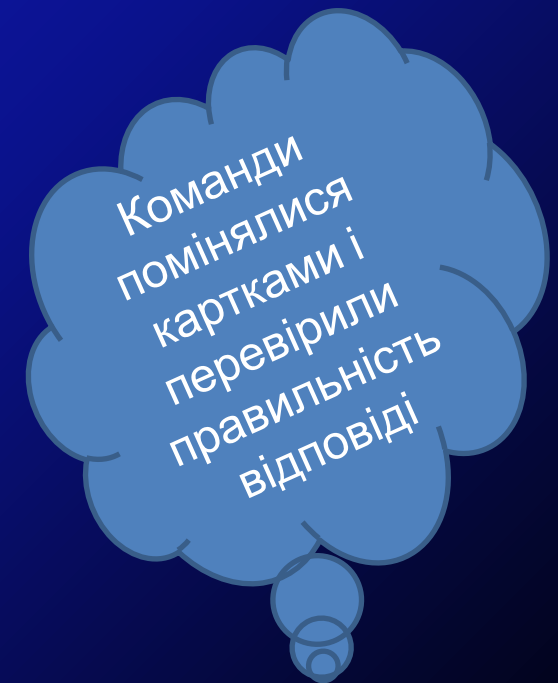
За правильно зіставлені слова - 2 смайлика



### Картка №1

1. Фара, гiк ;
2. Домен, тук;
3. Сор, кур;
4. Сол, вим;
5. Автомат, фор ;
6. Ниця, гра.

- (графіка)
- (документ)
- (курсор)
- (символ)
- (автоформат)
- (границя)



### Картка №2

1. Вона, голок;
2. Буця, кви;
3. Мат, роф;
4. Стон, ріка;
5. Вила,зак;
6. маніца, ія.

- (заголовок)
- (буквиця)
- (формат)
- (сторінка)
- (заливка)
- (анімація)



## 2. «ДОМІНО» (0

# ХВ.)

Кожній команді роздаємо по 10 карток, що складаються з двох частин. Перша частина містить кінець терміна, а друга – початок якогось іншого. Команди повинні за 5 хвилин зібрати ланцюжок термінів, пов'язаних з поняттями текстового редактора Word, й вписати отриману послідовність номерів. Починаємо з першої картки-1.



### Команда “Символи”

рование	гига
1	

ктор	сим
2	

чина	интер
3	

тирование	редакти
4	

мула	вста
5	

рвал	носи
6	

байт	вели
7	

тель	реда
8	

вка	форма
9	

вол	фор
10	

1 → 7 → 3 → 6 → 8 → 2 → 10 → 5 → 9 → 4 → 1

рование	гига	байт	вели	чина	интер	вал	носи	тель	реда	ктор	сим	вол	фор
1		7		3		6		8		2		10	

мула	вста	вка	форма	тирование	редакти
5		9		4	

## Команда «Об'єкти»

лица	гра
1	

мат	кур
2	

мация	рису
3	

вация	гра
4	

нок	акти
5	

ница	реда
6	

вка	фор
7	

фика	таб
8	

сор	ани
9	

ктор	зали
10	



1 → 6 → 10 → 7 → 2 → 9 → 3 → 5 → 4 → 8 → 1

лица	гра	ница	реда	ктор	зали	вка	фор	мат	кур	сор	ани	мация	рису
1		6		10		7		2		9		3	

нок	акти	вация	гра	фика	таб
5		4		8	



За правильно зіставлене «Доміно» команди одержують по 3 смайлика.

### 3. «Конкурс капітанів» (6

**XB.)**

Змагання будуть проводитися на комп'ютерах. В програмі EDITOR набрані тести. Програма сама оцінює знання.

Поки капітани змагаються, дамо змогу членам команди заробити додаткові бали.



### 4. "Я тобі – ти мені"

Учитель починає фразу, а члени команди закінчують. Кожне правильно відгадане слово оцінюється в 1 бал, тобто один смайлик. Таким чином, кожна команда має шанс отримати **5 смайликів**.

1. Спеціальні....
2. Текстовий....
3. Панель...
4. Альбомна...
5. Кругова....
6. Параметри....
7. Графічний.....
8. Гарнітура....
9. Нумерований
- ...
10. Міжрядковий...

1. Символи
2. Редактор
3. Інструментів
4. Орієнтація
5. Діаграма
6. Сторінки
7. Редактор
8. Шрифту
9. Список
10. Інтервал





# Самостійна робота команд за комп'ютерами (10 хв.).

Командам роздаються картки з завданням.

Кожному члену команди «Символи» треба створити календарь на місяць квітень.

Кожному члену команди «Об'єкти» треба створити вітальну листівку.

Критерії: естетично гарно, красиво, з приміненням малюнків, форматуванням таблиць, приміненням Word Art.

Експерти-командири оцінюють виконану роботу. Найкраща робота оцінюється в 4 смайлика.



## **VI. ПІДСУМОК.**

По наявності смайликів в командах підбиваємо підсумки, та визначаємо кращу команду .

**Приєм «Мікрофон».**

Отже екскурсія завершилася.

Учням пропонують «уявний мікрофон» та орієнтований перелік запитань:

- Чи сподобався урок?
- Які труднощі виникли під час екскурсії?
- Мені це стане в пригоді.

**VI. ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ. (1 хв.)**

**Підготуватися до контрольної роботи.**