

# 5 класс

## Урок 8

Проверочная работа  
(итоговая за I четверть).  
Управление компьютером с  
помощью меню.

Практическая работа №4.  
Управление компьютером с  
помощью меню



Учитель: Фетисова С.А.

Г. Киселевск Кемеровской области

СОШ №33



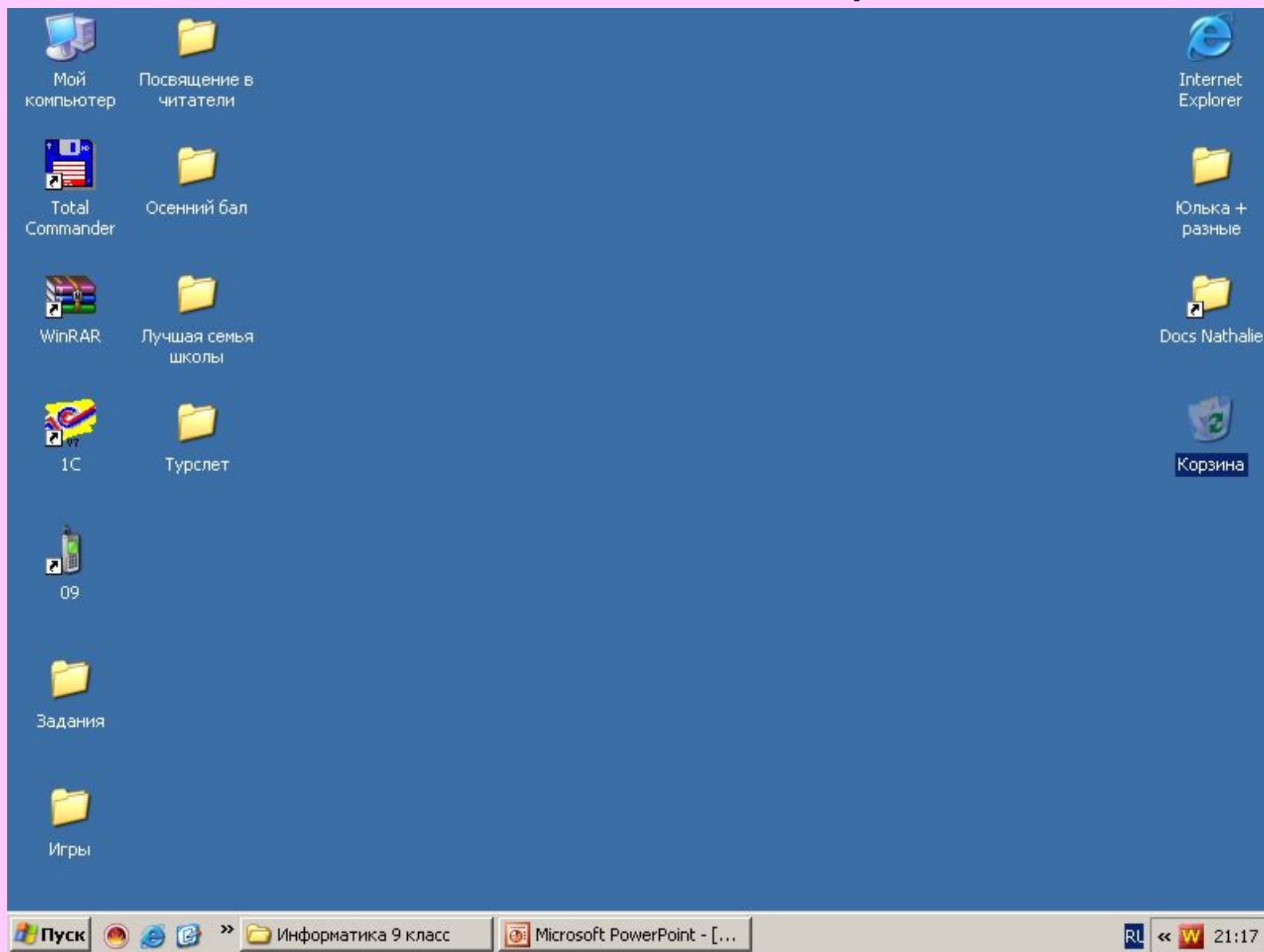
## Цели урока:

- · проверить знания учащихся по устройству компьютера и основам пользовательского интерфейса;
- · расширить представления учащихся о меню и управлении компьютером с помощью меню.

## Основные понятия:

- · раскрывающееся меню;
- · контекстное меню;
- · диалоговое окно;
- · элементы управления (поле ввода, список, раскрывающийся список, переключатель, флажок, вкладка, кнопка).

# Назовите основные элементы рабочего стола



# Для чего нужна мышь?

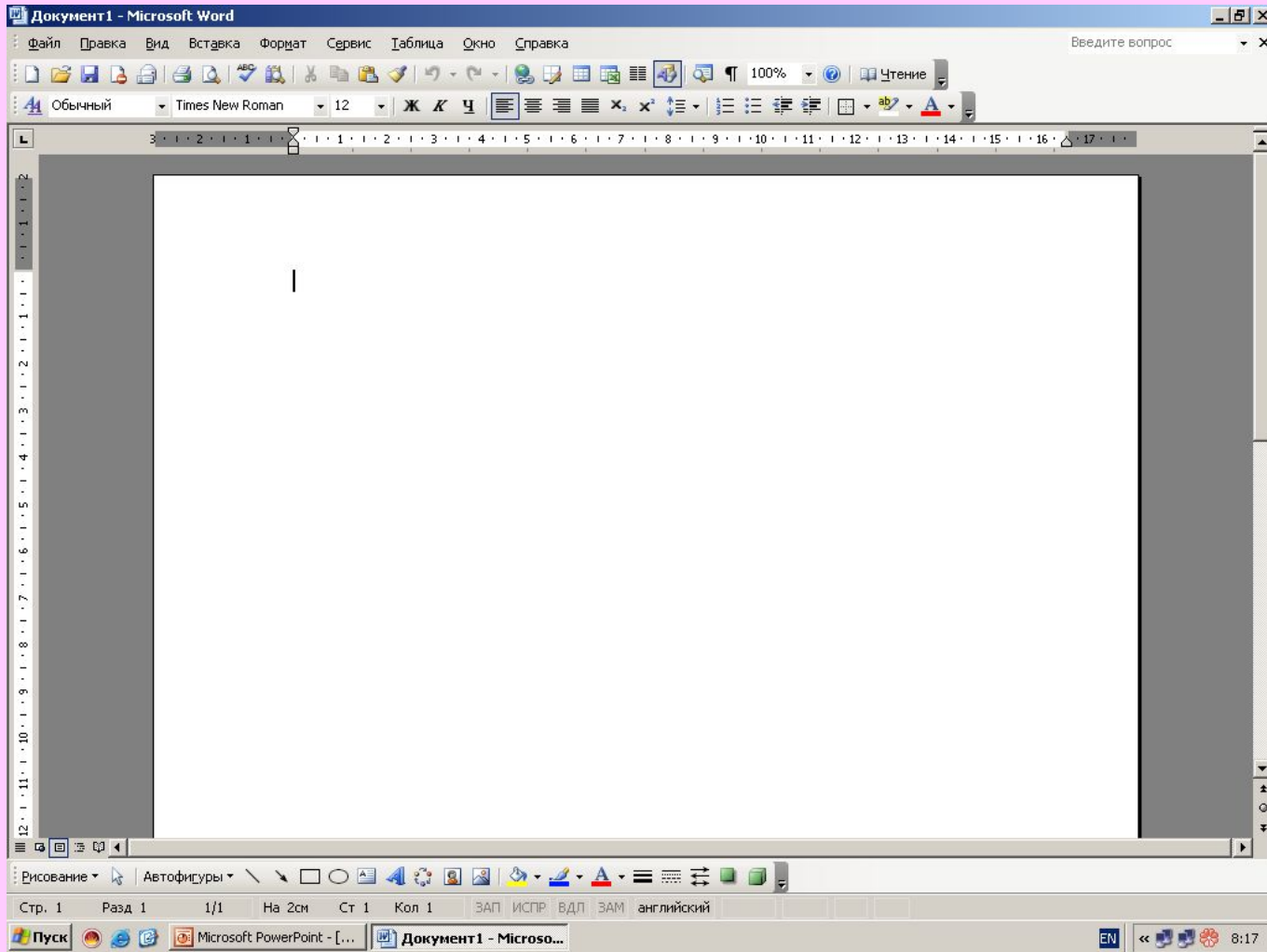


# Задание РТ: №22(б) с.67.



· Вопросы №1, 3 §2.7.

1. Как называется прямоугольная область на Рабочем столе, занимаемая работающей программой?
3. Как переводятся на английский язык слова "окно" и "окна"?  
Вспомните название операционной системы, установленной на ваших компьютерах. Какие аналогии у вас возникли?



# Проверочная работа

*(итоговая за I четверть) (5 - 8 мин).*

- Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

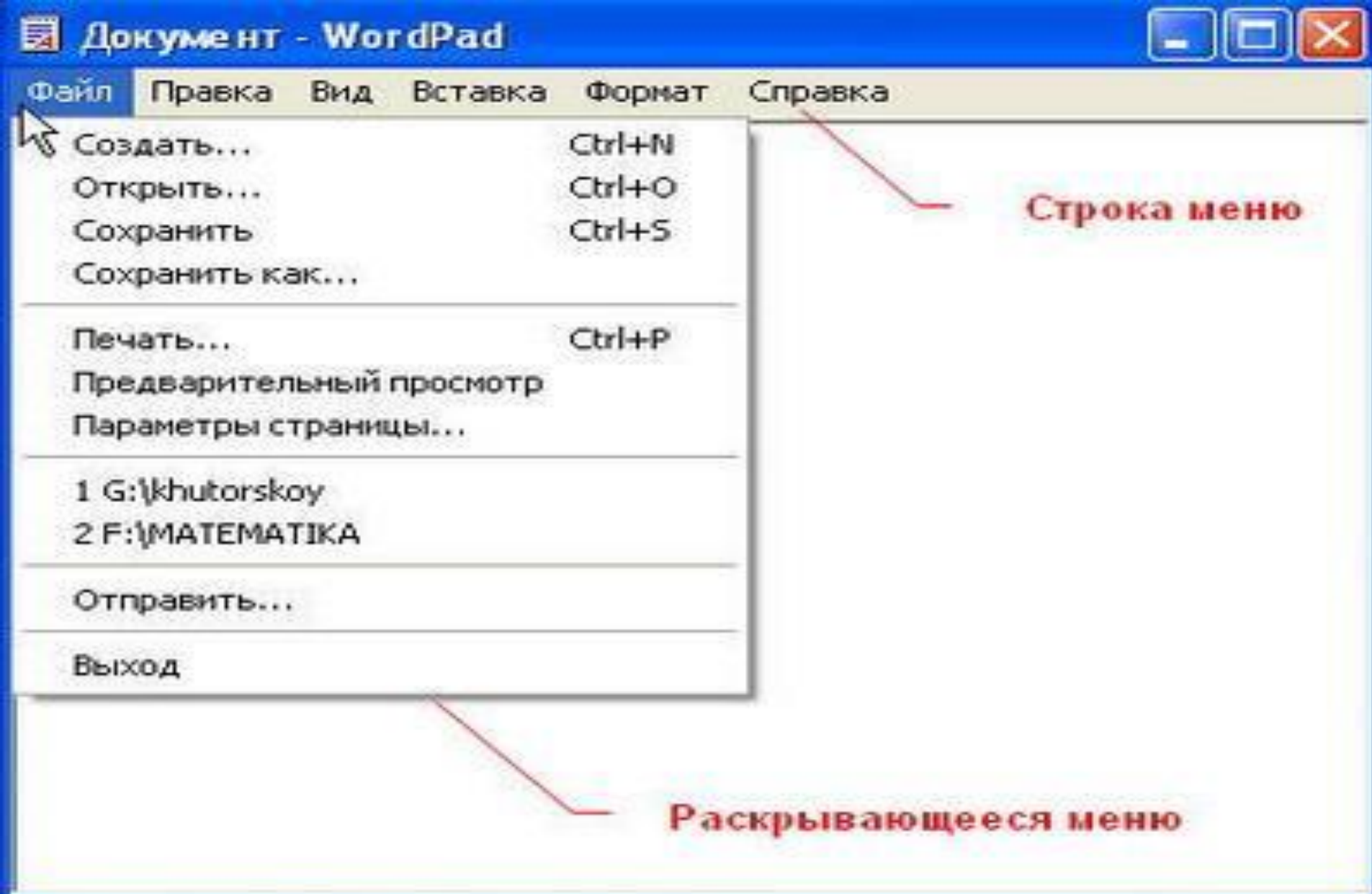
Критерии оценки:

- 7 – 9 баллов — удовлетворительно;
- 10 – 11 баллов — хорошо;
- 12 – 13 баллов — отлично.

# Управление компьютером с ПОМОЩЬЮ МЕНЮ

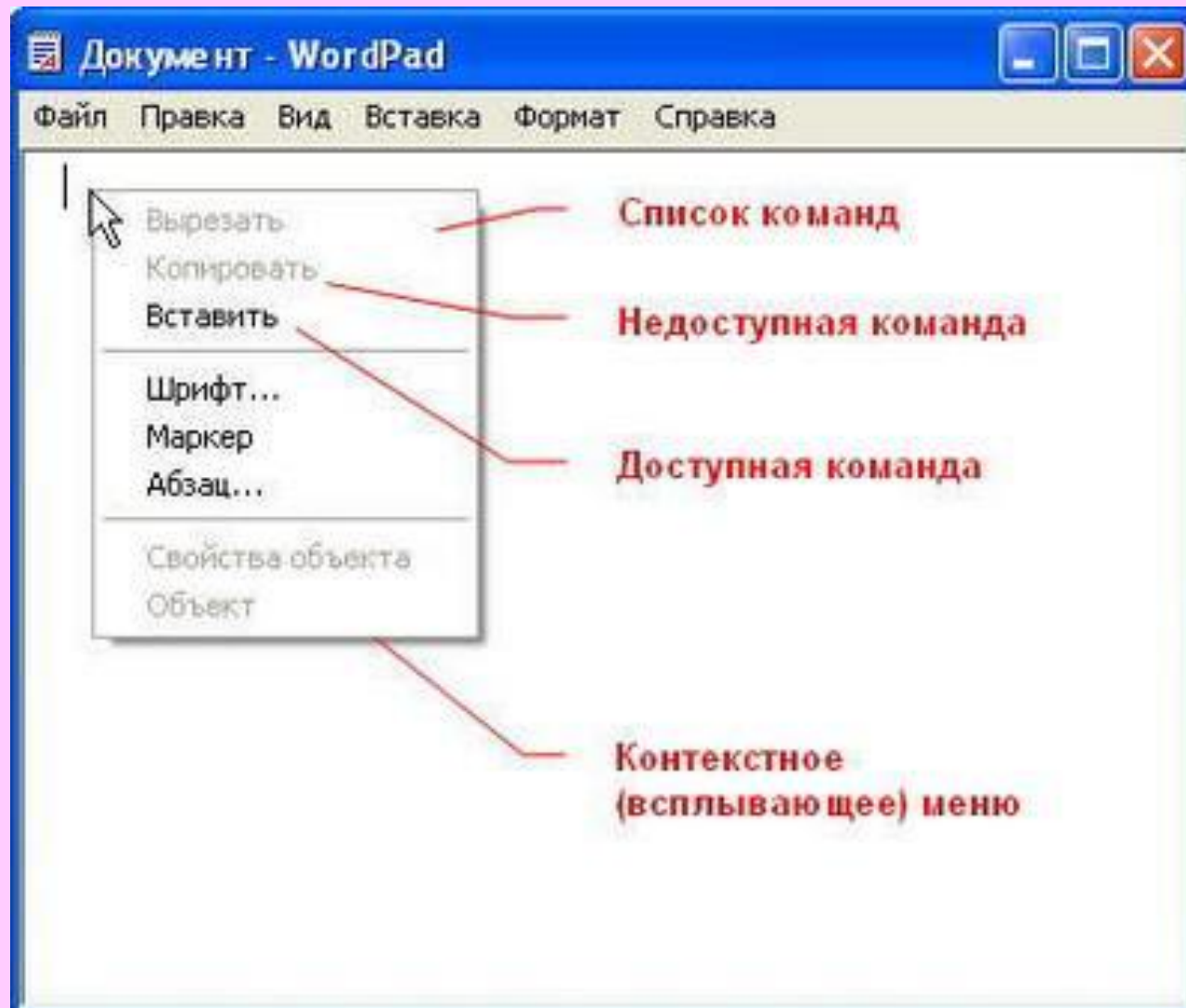
По способу перехода к меню различают: **раскрывающиеся и контекстные меню.**





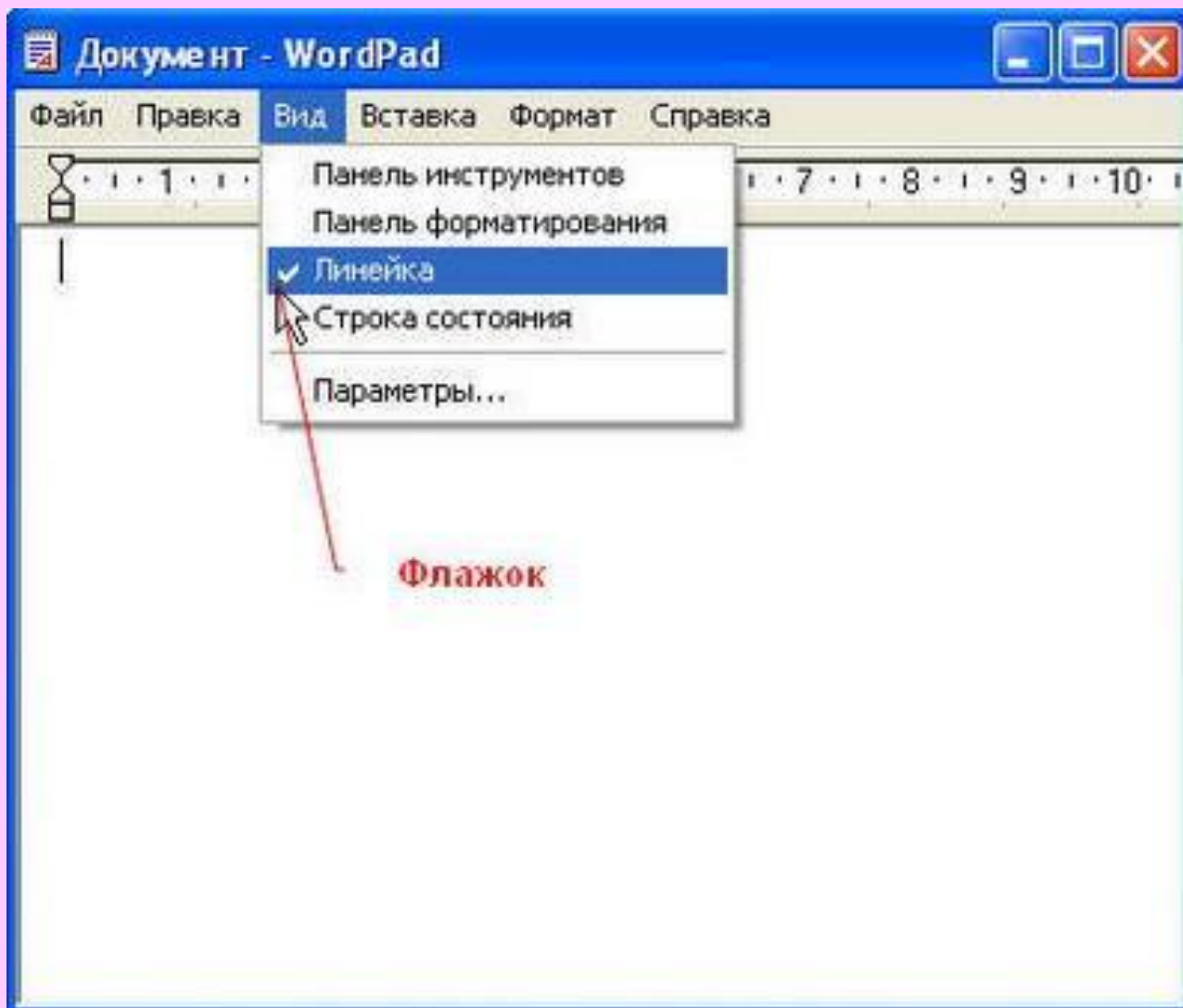
Чтобы открыть раскрывающееся меню, щёлкают на его названии в строке меню.

**Контекстное (всплывающее) меню какого-либо объекта вызывается щелчком правой кнопки мыши на этом объекте.**

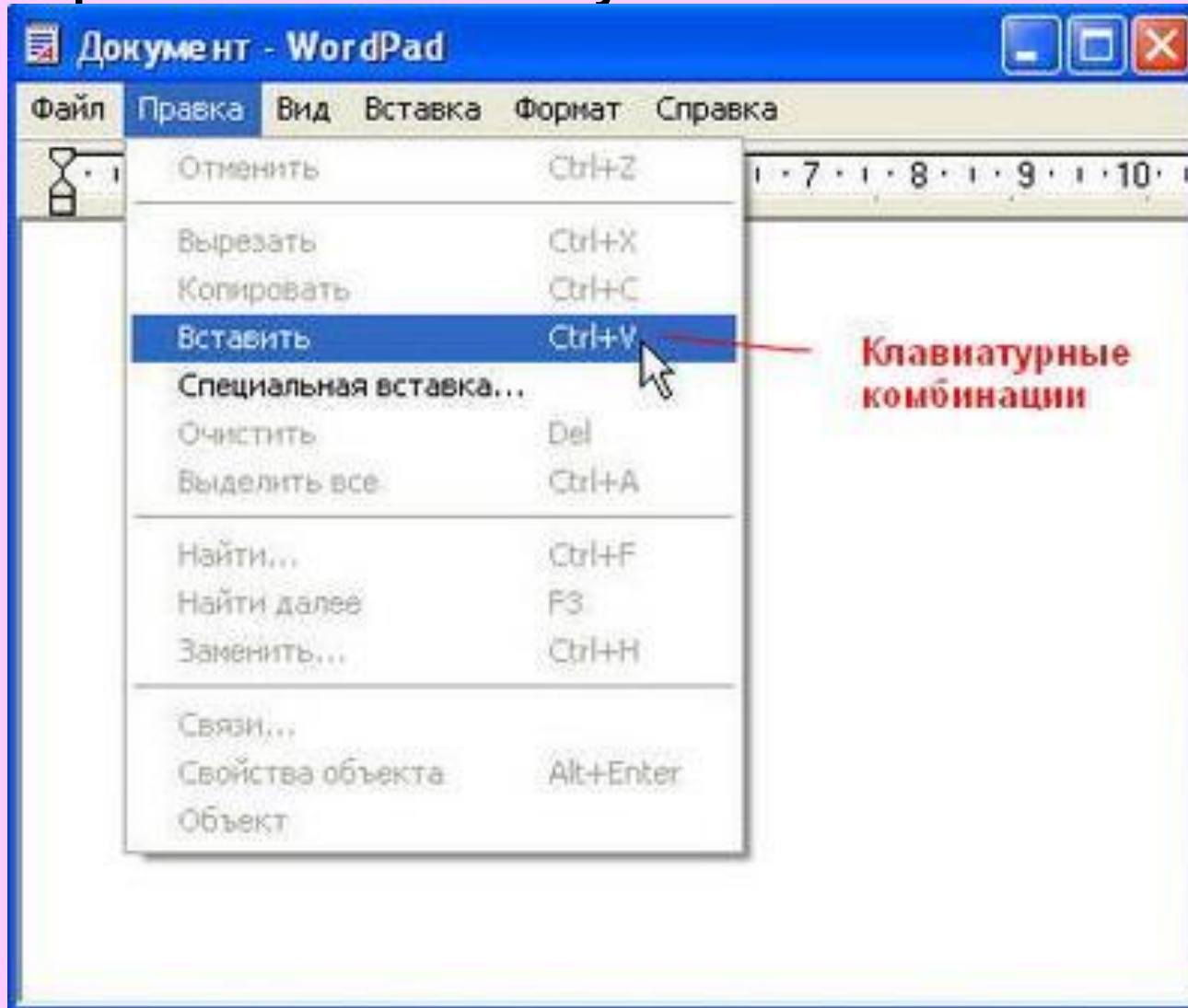


Любое меню содержит список команд, которые можно дать компьютеру. Выбор команды производится щелчком кнопкой мыши. Пункт меню, изображённый серым цветом, недоступен. Если на нём щёлкнуть, то ничего не произойдёт.

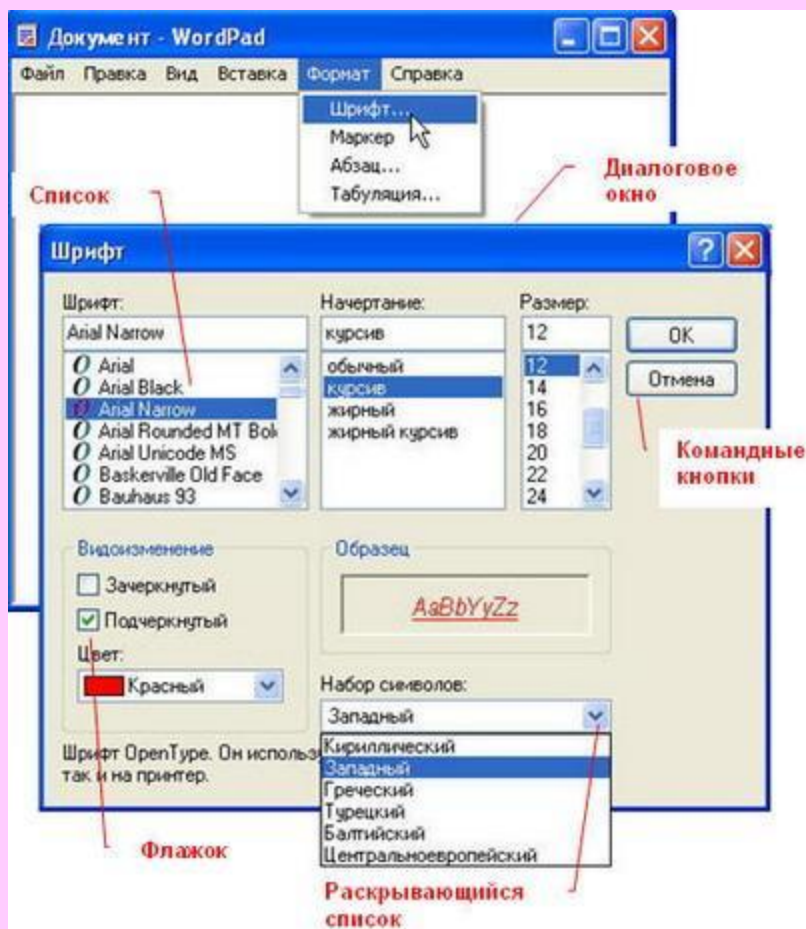
**Флажок, стоящий перед пунктом меню, означает, что этот пункт уже выбран (включён). Щелчок на нём позволяет его отключить.**



Некоторые пункты меню кроме названия команды содержат так называемые клавиатурные комбинации. Это означает, что данный пункт можно вызвать не только мышью, но и одновременным нажатием указанных клавиш клавиатуры.



При выборе пункта меню, в котором за именем команды следует многоточие, открывается так называемое **диалоговое окно**. Оно позволяет передавать компьютеру более подробную информацию о сделанном выборе с помощью следующих **элементов управления**:

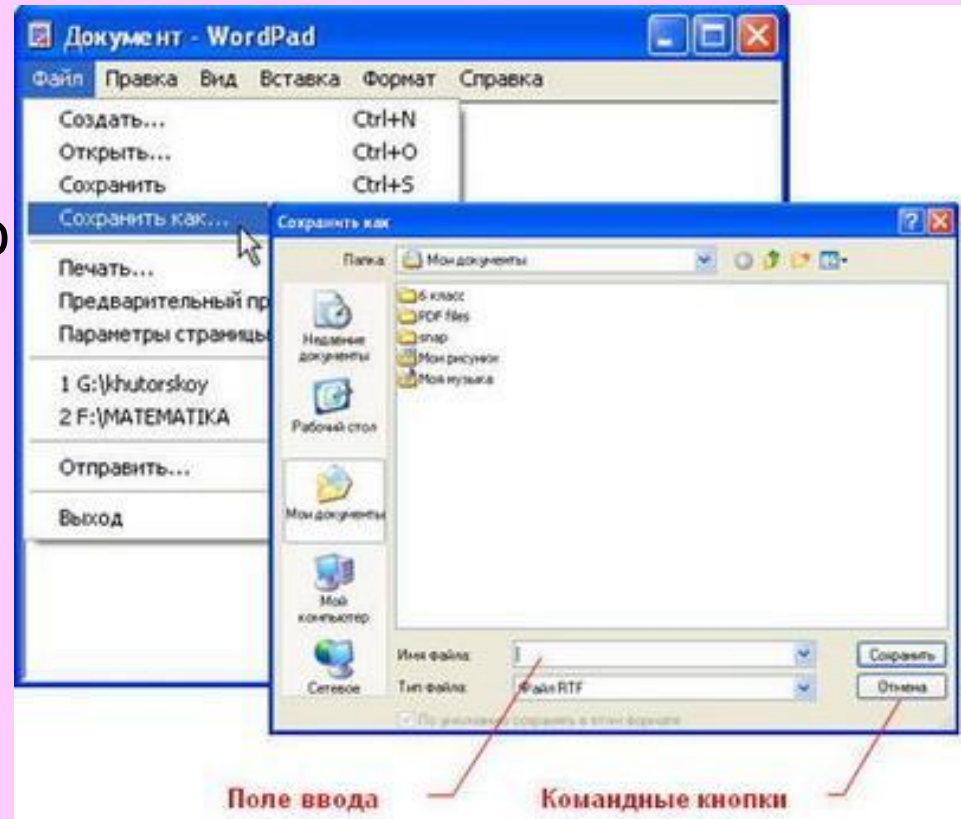


- · полей ввода;
- · СПИСКОВ;
- · раскрывающих СПИСКОВ;
- · переключателей;
- · флажков;
- · вкладок;
- · кнопок и др.



# Поле ввода.

- В поле ввода пользователь заносит требуемую информацию с помощью клавиатуры. Чтобы начать ввод, надо щёлкнуть в поле кнопкой мыши и после того, как в поле появится курсор в виде вертикальной черты, начать набор. По окончании набора надо нажать клавишу {Enter}.



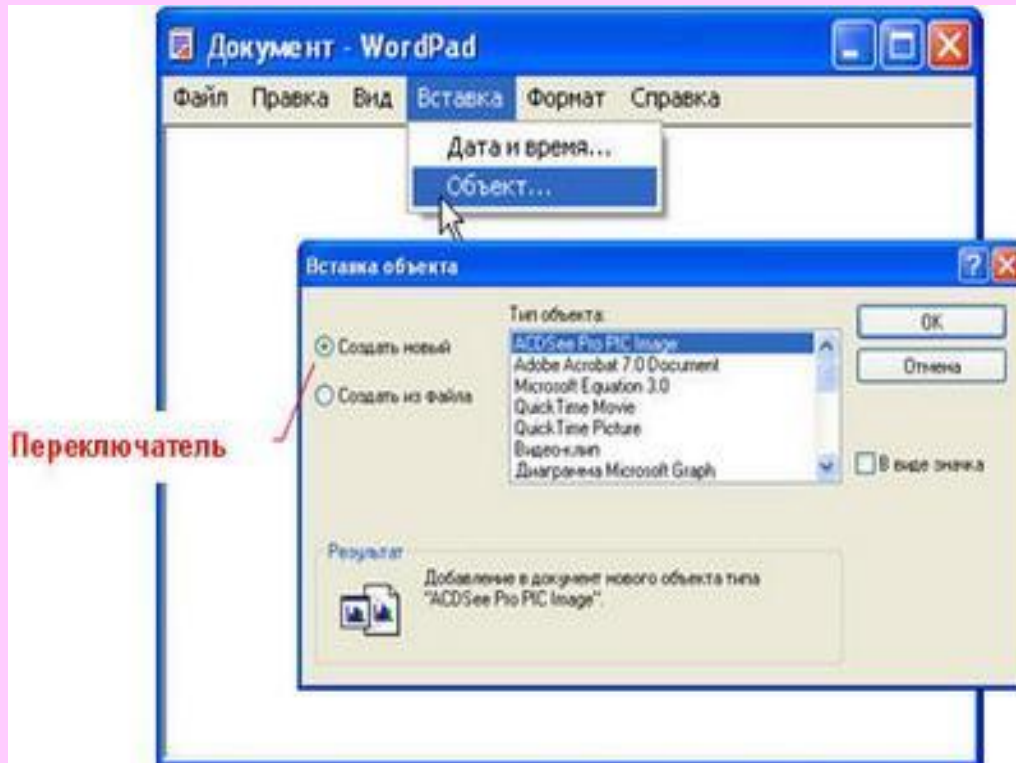
# Список.

- Это перечень значений, из которых следует выбрать одно нужное. Элемент списка выбирается щелчком на нём. Длинный список имеет полосу прокрутки.
- **Раскрывающийся список** открывается щелчком на раскрывающей кнопке.



# Переключатель.

При его включении в центре кнопки появляется чёрная точка. Включение другого переключателя выключает первой

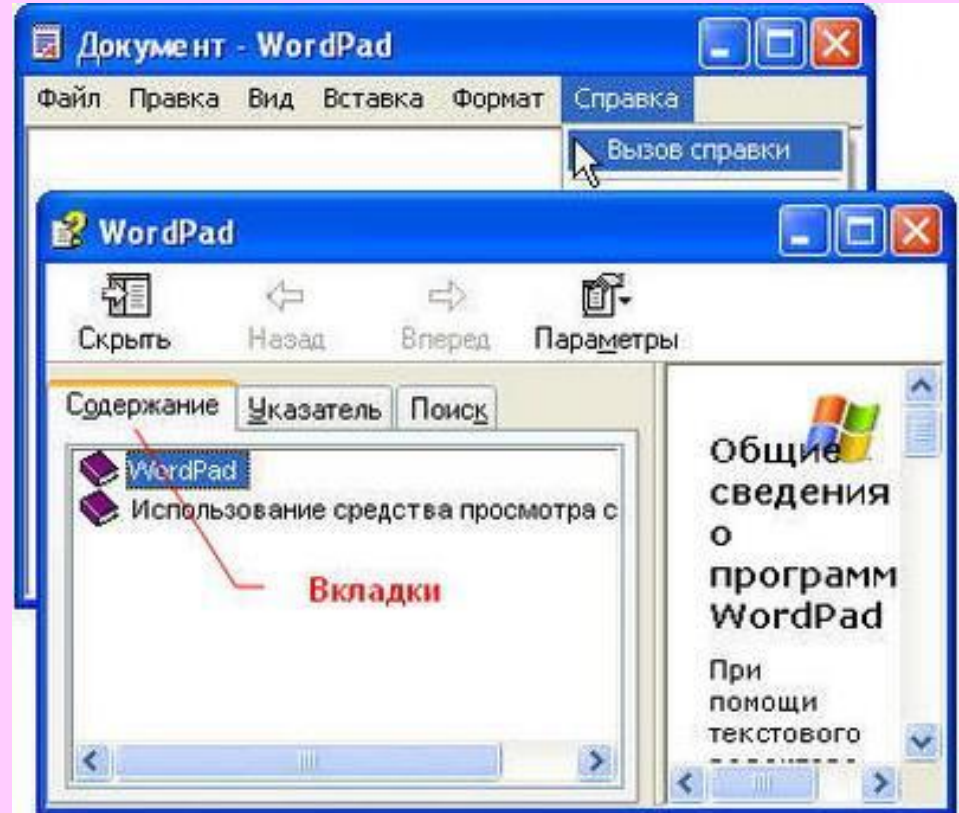


# Флажок.

Он устанавливается или снимается щелчком мышью. Установленный флажок отмечен "галочкой".

# Вкладки.

- Иногда элементов управления бывает так много, что они не помещаются в диалоговом окне. Такие диалоговые окна делят на разделы, называемые вкладками. Каждую вкладку можно рассматривать как отдельную страницу диалогового окна.



# Командные кнопки.

- Все диалоговые окна содержат кнопки. Часто на кнопках написаны команды, например, *Сохранить* или *Открыть*. Чтобы воспользоваться командной кнопкой, на ней необходимо щёлкнуть.
- Наиболее часто встречаются командные кнопки *ОК* и *Отмена*. Закончив настройку элементов управления диалогового окна, можно щелчком на кнопке *ОК* дать компьютеру команду ввести в действие сделанные изменения. Для закрытия диалогового окна без внесения выполненных изменений служит командная кнопка *Отмена*.
- [Задания РТ: №23-26 с.66.](#)

## **Домашнее задание:**

- §2.8, вопросы.
- РТ: №23-26 с.66-69 (тем, кто не успеет на уроке).
- Придумайте и изобразите диалоговое окно, подобное окну "Мой компьютер", с.86 учебника (в окне должно быть размещено как можно больше элементов управления).

- ) **Практическая работа №4.**  
**Управление компьютером с помощью меню (10 мин).**
- При нехватке времени, последний пункт практической работы, касающийся клавиатурного тренажера, можно не выполнять.
- По ходу выполнения практической работы №4, выполните задание РТ: №27 с.69.

- Настроить окно WordPad – это значит:
  - вывести на экран или скрыть
  - вывести на экран или скрыть
  - вывести на экран или скрыть

## Литература

- Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2 - 11 классы. / Сост. И.Г. Семакин и др. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. - 380 с.
- Информатика: Учебник для 5 класса. Изд. 3-е, испр. / Л.Л. Босова. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. - 191 с.: ил.
- Информатика: Рабочая тетрадь для 5 класса. / Л.Л. Босова. - 4-е изд.- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006. - 87 с.: ил.
- Уроки информатики в 5-6 классах: Методическое пособие / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. - 320 с.: ил.