

УДК 373.167.1  
Х20

Серія «Мій конспект»  
Заснована 2008 року

**Харитоненко Н. В.**  
Х20 Інформатика. 6 клас. Мій конспект. Нова програма. —  
Х. : Вид. група «Основа», 2018. — 128 с. — (Серія «Мій  
конспект»).

ISBN 978-617-00-3392-5.

Посібник містить конспекти всіх уроків курсу інформатики 6 класу, практичні роботи та компетентнісні завдання. Конспект кожного заняття містить методично грамотно оформлені навчальну мету уроку, перелік необхідного обладнання, а також очікувані результати, основні поняття уроку та наскрізні змістові лінії. Передбачено місце для записів учителя, що зробить розробку уроку посправжньому авторською.

Складено згідно з Програмою 2017 року «Інформатика для учнів 5–9 класів, які вивчали інформатику у 2–4 класах».

Для вчителів інформатики.

УДК 373.167.1

ISBN 978-617-00-3392-5

© Харитоненко Н. В., 2018  
© Корягін В. О., макет обкладинки, 2018  
© ТОВ «Видавнича група “Основа”», 2018

## Зміст

Календарно-тематичне планування уроків інформатики для 6 класу 35 годин (1 година на тиждень) . . . . .	6
<i>Урок 1</i>	
Тема: Безпека життєдіяльності під час роботи з комп'ютером. Поняття комп'ютерної графіки . . . . .	9
<i>Урок 2</i>	
Тема: Інструктаж із БЖД. Растрові та векторні зображення, їхні властивості. Формати файлів растрових і векторних зображень . . . . .	13
<i>Урок 3</i>	
Тема: Інструктаж із БЖД. Середовище та інструменти графічного редактора . . . . .	17
<i>Урок 4</i>	
Тема: Інструктаж із БЖД. Особливості побудови й опрацювання векторних зображень . . . . .	21
Практична робота № 1 «Створення простих векторних зображень» . . . . .	24
<i>Урок 5</i>	
Тема: Інструктаж із БЖД. Операції над об'єктами та групами об'єктів . . . . .	25
<i>Урок 6</i>	
Тема: Інструктаж із БЖД. Багатошарові зображення, розміщення об'єктів у шарах . . . . .	29
Практична робота № 2 «Створення багатошарових зображень» Створення малюнків з кривих та ламаних» . . . . .	31
<i>Урок 7</i>	
Тема: Інструктаж із БЖД. Додавання тексту до графічних зображень . . . . .	33
Практична робота № 3 «Створення векторних зображень» . . . . .	35
<i>Урок 8</i>	
Тема: Інструктаж із БЖД. Підсумковий урок з теми «Комп'ютерна графіка» . . . . .	37
<i>Урок 9</i>	
Тема: Інструктаж із БЖД. Програмне забезпечення для створення й відтворення комп'ютерних презентацій . . . . .	41
<i>Урок 10</i>	
Тема: Інструктаж із БЖД. Етапи створення презентації. Вимоги до оформлення презентації . . . . .	45
<i>Урок 11</i>	
Тема: Інструктаж із БЖД. Типи слайдів. Додавання об'єктів до слайдів . . . . .	49
<i>Урок 12</i>	
Тема: Інструктаж із БЖД. Вставлення на слайд і форматування графічних примітивів. Практична робота № 4 «Створення комп'ютерної презентації» . . . . .	53
Практична робота № 5 «Створення комп'ютерної презентації» . . . . .	55
<i>Урок 13</i>	
Тема: Інструктаж із БЖД. Ефекти анімації, рух об'єктів у презентаціях . . . . .	57

<i>Урок 14</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Налаштування ефектів анімації об'єктів слайда . . . . .	59
<i>Урок 15</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Налаштування показу презентації . . . . .	61
<i>Урок 16</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Використання гіперпосилань і кнопок дій . . . . .	63
<i>Урок 17</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Ефекти змінення слайдів . . . . .	67
<i>Урок 18</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Планування представлення презентації та виступ перед аудиторією . . . . .	69
<i>Урок 19</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Засоби керування демонстрацією комп'ютерної презентації. Практична робота № 6 «Налаштування показу комп'ютерної презентації» . . . . .	71
<i>Урок 20</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Підсумковий урок з теми «Комп'ютерні презентації» . . . . .	73
<i>Урок 21</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Властивості об'єкта та їхні значення . . . . .	75
<i>Урок 22</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Створення програмних об'єктів. Змінювання значень властивостей об'єкта в програмі . . . . .	79
<i>Урок 23</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Поняття події. Види подій. Програмне опрацювання події . . . . .	81
<i>Урок 24</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Вкладені алгоритмічні структури повторення з лічильником . . . . .	85
<i>Урок 25</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Вкладені алгоритмічні структури повторення з передумовою та лічильником . . . . .	89
<i>Урок 26</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Вкладені алгоритмічні структури повторення з передумовою та лічильником . . . . . Практична робота № 7 «Проекти з вкладеними циклами» . . . . .	93 94
<i>Урок 27</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Вкладені алгоритмічні структури розгалуження . . . . .	97
<i>Урок 28</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Вкладені алгоритмічні структури розгалуження . . . . .	101
<i>Урок 29</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Вкладені алгоритмічні структури розгалуження . . . . .	103

<i>Урок 30</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Вкладені алгоритмічні структури розгалуження в алгоритмічні структури повторення . . . . .	105
<i>Урок 31</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Вкладені алгоритмічні структури повторення та розгалуження . . . . .	107
<i>Урок 32</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Вкладені алгоритмічні структури повторення в розгалуження . . . . .	109
<i>Урок 33</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Практична робота № 8 «Алгоритми та програми» . . . . .	111
<i>Урок 34</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Підсумковий урок з теми «Алгоритми та програми» . . . . .	113
<i>Урок 35</i>	Тема: Інструктаж із БЖД. Повторення й систематизація навчального матеріалу за рік . . . . .	117
<i>Додатки</i>		
	Додаток 1 . . . . .	120
	Додаток 2 . . . . .	120
	Додаток 3 . . . . .	121
	Додаток 4 . . . . .	122
	Додаток 5 . . . . .	122
	Додаток 6 . . . . .	123
	Додаток 7 . . . . .	123
	Додаток 8 . . . . .	124

## Тема: БЕЗПЕКА ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ ПІД ЧАС РОБОТИ З КОМП'ЮТЕРОМ. ПОНЯТТЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ

### Мета:

- **навчальна:** сформувати поняття про комп'ютерну графіку, сфери застосування, апаратні та програмні засоби для створення комп'ютерної графіки;
- **виховна:** сформувати відповідальне ставлення до уроків, інформаційну культуру учнів;
- **розвивальна:** розвивати творчі здібності, дослідницькі навички.

**Очікувані результати:** учень пояснює поняття комп'ютерної графіки, знає апаратні та програмні засоби для створення комп'ютерної графіки, уміє створювати растрові зображення.

**Тип уроку:** урок вивчення нових знань.

**Обладнання та матеріали:** презентація вчителя, роздавальний матеріал (кросворд, інструкція для практичного завдання).

**Програмне забезпечення:** програма для демонстрації презентації, графічний редактор для створення растрових зображень, генератор ребусів.

**Основні поняття уроку:** комп'ютерна графіка; апаратні, програмні засоби для створення комп'ютерної графіки; растрова, векторна графіка.

**Наскрізнi змістові лінії:** екологічна безпека й сталий розвиток, здоров'я та безпека, підприємливість і фінансова грамотність.

### Хід уроку

#### 📅 ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ МОМЕНТ

Привітання учнів та перевірка готовності до уроку.

#### 📅 ПОВТОРЕННЯ ПРАВИЛ ПОВЕДІНКИ ТА БЖД У КОМП'ЮТЕРНОМУ КЛАСІ. ПЕРВИННИЙ ІНСТРУКТАЖ УЧИТЕЛЯ

Безпека життєдіяльності під час роботи з комп'ютером (демонстрація презентації вчителя). На слайдах зображені правила поведінки під час роботи з комп'ютером. Учні по черзі коментують зображення та називають правила.

#### 📅 АКТУАЛІЗАЦІЯ ОПОРНИХ ЗНАНЬ З ТЕМИ «ГРАФІКА», 4 КЛАС

##### «Кошик ідей»

На дошці (або на екрані) зображений кошик, у який буде умовно зібрано все те, що учні знають із цієї теми.

Учитель пропонує учням пригадати, що вони пам'ятають про комп'ютерну графіку з минулих років.

#### 📅 МОТИВАЦІЯ

**Запитання до учнів:** чому використання комп'ютера стало актуальним для створення й опрацювання графічних зображень?

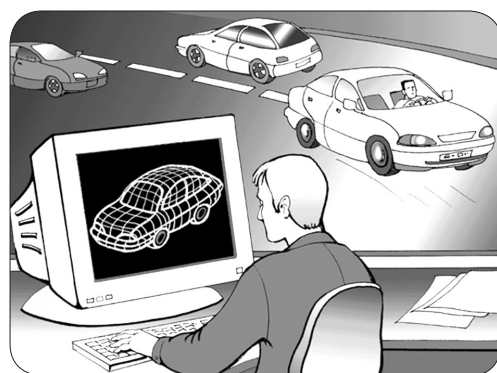
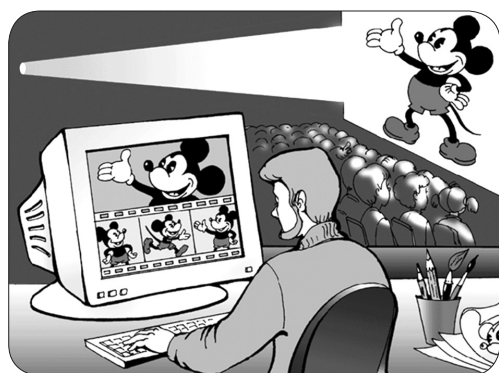
Можливі варіанти відповідей:

- малювати на комп'ютері зручніше, ніж на папері;
- олівець не ламається, фарби не закінчуються;
- невдалий малюнок можна виправити;
- для створення однакових малюнків або елементів малюнків їх не потрібно малювати, можна копіювати.

## ВІВЧЕННЯ НОВОГО МАТЕРІАЛУ

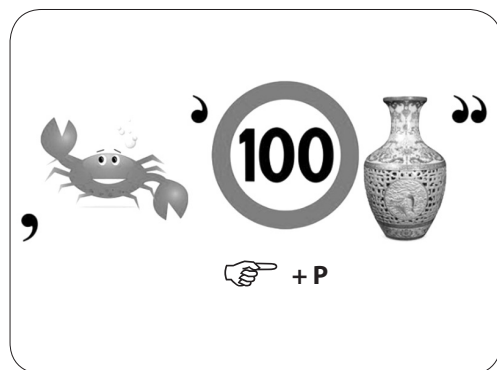
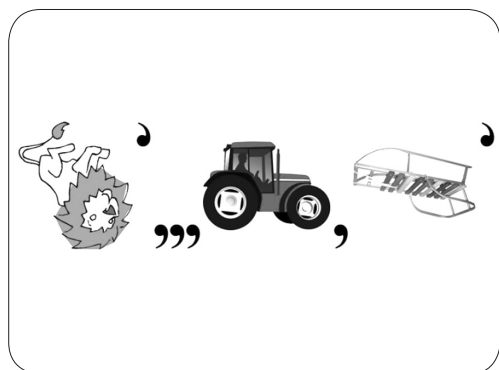
### 1 Застосування комп'ютерної графіки в різних сферах людської діяльності

Завдання для учнів. Учитель демонструє слайди із зображенням сфер застосування комп'ютерної графіки. Учням потрібно назвати сферу застосування комп'ютерної графіки.

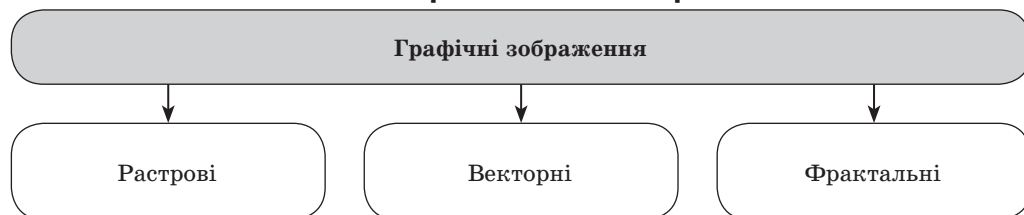


### 2 Поняття комп'ютерної графіки. Види комп'ютерної графіки

Завдання для учнів: розгадати ребуси (демонстрація завдання на слайдах).



### Створення інтелект-карти



### 3 Апаратні та програмні засоби для створення комп'ютерної графіки

Завдання для учнів: розв'язати кросворд. Учні об'єднуються у дві (три) групи. Кожна група отримує кросворд. Перемагає група, яка першою впорається із завданням.

Дата \_\_\_\_\_

Клас \_\_\_\_\_

По горизонталі:

2. Програма для створення векторних зображень. (*Paint*)
3. Пристрій для друку цифрової інформації на твердий носій. (*Принтер*)
6. Пристрій для введення малюнків вручну безпосередньо в комп'ютер. (*Графічний або малювальний планшет*)
7. Пристрій для виведення графічної та текстової інформації. (*Монітор*)

По вертикалі:

1. Пристрій, що використовується для зйомки відео та створення фотознімків. (*Цифрова відеокамера*)
4. 

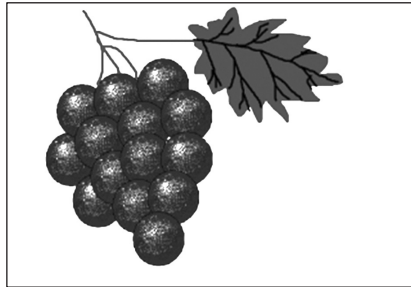
Має хвостик, очі-кнопки,  
Не боїться кішки!  
Під долоною працює  
Вправна, зручна... (*Миша*)
5. Пристрої для введення текстової або графічної інформації в комп'ютер. (*Сканер*)
6. Пристрій для створення малюнків високої точності. (*Плоттер*)



### 4 Закріплення (практичні завдання)

1. Створіть зображення за зразком, використовуючи растровий графічний редактор *Paint*.
2. Завантажте графічний редактор *Paint*: *Пуск* → *Усі програми* → *Стандартні* → *Paint*.
3. Намалюйте овал. (*Інструмент Еліпс*)
4. Зафарбуйте фіолетовим відтінком. Поставте відблиск пензлем.
5. Для того щоб виноградинка виглядала справжньою, потрібно зробити її об'ємною. Для цього по темному тлу зробіть розпилювачем більш світлий відтінок.
6. Обведіть виноградинку інструментом *Виокремлення*.

7. Перемістите виноградинку, тримаючи клавішу *Ctrl*. Отримали копію.
8. Викладіть з виноградинок гроно.
9. Гілочку намалюйте *Пензлем*, обравши зелений колір.
10. Продемонструйте результати своєї роботи вчителю.



### Фізкультхвилинка

### ПІДБИТТЯ ПІДСУМКІВ УРОКУ

#### Завдання для учнів (робота в групах)

Учні об'єднуються у дві (три) групи, кожна з яких отримує аркуш, на якому по вертикалі написаний термін *графіка*. Завдання: доберіть слова, які характеризують поняття «графіка»; занотуйте їх на аркуші; поясніть, як стосуються названі вами слова цього поняття. Час на виконання завдання — 2–3 хвилини. Після завершення представники кожної групи демонструють виконане завдання.

- Г — геометричні
- Р — реклама, растрова
- техніка А — абстракція
- Ф — фрагмент
- І — індустрія розваг
- К — комп'ютер
- А — апаратні засоби

#### Вправа «Кошик ідей»

Учитель звертає увагу учнів на «кошик» і пропонує доповнити його вміст новими поняттями із сьогоднішньої теми.

### ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ

1. Опрацювати матеріал за підручником.
2. Повторити, що таке файл, ім'я файлу, типи файлів.
3. \*Створити в зошиті малюнок, який складається з геометричних фігур.
4. \*Використовуючи різні джерела інформації, скласти розповідь про професію, пов'язану з опрацюванням графічних зображень.

#### План розповіді

1. Назва професії
2. Обов'язки
3. Актуальність цієї професії у вашому регіоні

### РЕФЛЕКСІЯ

Обери колір.

- *Зелений* — сьогодні на уроці не було нічого складного.
- *Жовтий* — сьогодні на уроці деякі завдання були складними.
- *Рожевий* — сьогодні на уроці більшість завдань були складними.
- *Червоний* — сьогодні на уроці всі завдання були складними.