

МАТЕРІАЛИ

до відкритого уроку у формі
інтелектуально-командної гри

"Чемпіонат знавців текстового редактора Word"

Групи № 13, 16

Розробили:
майстри виробничого навчання за
професією «Оператор
комп'ютерного набору, секретар
керівника»
Цюпак О.В.
Коржан Т.В.

Хмельницький, 2013

**Хто добре підготувався до бою,
той його вже наполовину
виграв.**

М.Сервантес

Мета: повторити, закріпити вивчений матеріал, перевірити, відпрацювати й поглибити набуті знання, пробуджувати, задовольняти і розвивати інтерес учнів до обраної професії, колективної творчості, формувати вміння працювати в групі, систематизувати знання й уміння, отримані в процесі вивчення текстового редактора.

Тип уроку: комплексне застосування знань і способів дій.

Устаткування і наочний матеріал:

Плакати

Мультимедійний пристрій

Презентація

Тести за ПК

Персональні комп'ютери

Папір і олівці для учасників і журі.

Табличка "Журі" .

Таблички з назвою команд .

Картки-запитання для конкурсів.

Картки-завдання для конкурсів

Попередня підготовка до гри:

1. Розбити групу на 2 команди .
2. Вибрати назву.
3. Вибрати капітана.
4. Підготувати призи .
5. Запросити журі.

Час на проведення заходу: 1 год. 15 хв.

ПЛАН ЗАХОДУ:

Тур1

Конкурс 1: Конкурс знавців клавіатури.

Конкурс 2: Загадки

Тур 2

Конкурс 1: Конкурс капітанів

Конкурс 2: Конкурс Ромашка

Тур 3

Конкурс 1: Електронна дуель

Конкурс 2: Домашнє завдання

Тур 4

Конкурс 1: Комп'ютерні художники

Конкурс 2: Конкурс ерудитів

Тур 5

Конкурс 1: Швидкість мислення

Хід гри

Організаційна частина – 5хв.:

ВЕДУЧИЙ 1.

Доброго дня, шановні гості і учасники! Цей тиждень у нас присвячений професії Оператора Комп'ютерного Набору. І сьогодні ми з вами зібрались у цьому класі, щоб провести командну гру та отримати заряд гарного настрою.

Ведучий 2. Минають дні, минають роки,
Прогрес крокує повсякчас,
І вже новиночки науки
Прийшли в училище й до нас!

ВЕДУЧИЙ 1.

Просторий клас, а в нім машини
І кожному – як би пізнати
Світ, що несе в собі таїни,
Твій розум прагне розгадати.

Ведучий 2.
Тож не барімося, до діла
І зараз свято проведем,
Та операторів умілих
Сьогодні тут ми віднайдем.

ВЕДУЧИЙ 1. Раді вітати вас на інтелектуально-командній грі "Чемпіонат знавців текстового редактора Word". Сьогодні ми будемо свідками такого змагання серед учнів нашого училища. Я гадаю, що ця зустріч принесе нам максимум задоволення.



Ведучий 2. Фахівцем своєї справи людину робить її власна діяльність. Треба лише, щоб вона вміла учитися, вчитися все життя. Для цього має бути любов до справи, яку Ви обрали, вміння знаходити знання, яких не вистачає; знати, де їх можна знайти і як ними скористатися. Щоб набути навичок такого пошуку розвиваймо вміння мислити, працювати в команді, для цього ми сьогодні зібрались тут для проведення командної гри між групами 13 і 16 першого курсу

ВЕДУЧИЙ 1. Дозвольте познайомити вас з

командами, які сьогодні будуть змагатись:

Перша команда (Ctrl+Alt+Delete) (13 група). Вітаємо команду!
(Команда піднімається-сідає).

Команда F1 (16 група) Привітаймо!

Ведучий 2. Ніяка гра не може починатися без її головних учасників, тому мені хочеться познайомити вас з нашими інтелектуалами – найсміливішими найрозумнішими учнями, яких обрали команди своїми капітанами.

Знайомтеся та вітайте капітанів команди: команда **Ctrl+Alt+Delete** капітан команди (Прізвище). (*Капітан піднімається і стоячи оголошує назву і девіз своєї команди*).

Дозвольте представити вам і капітана команди **F1**. (Капітан піднімається і стоячи оголошує назву і девіз своєї команди: ***Допоможемо програти гідному супернику***). Привітаймо їх!

Наснаги вам, шановні конкурсанти! Чи готові команди до проведення гри?
Учні –Готові!.

ВЕДУЧИЙ 1.

Команди готові. Але гра не відбудеться без тих, хто зможе компетентно оцінити гравців. За ходом гри слідкуватиме журі, що лічитиме зароблені командами бали та стежитиме за часом, відведеним для конкурсів.

Ведучий 2.

Щоб змагання було чесним,

Оберем журі почесне.

То гляньмо разом з вами, друзі,

Хто буде в цім почеснім крузі. (*Представлення журі*).

У складі журі ваші старші товариші: **Ключко Ярослава та Лімпак Юлія**
Кажуть, що перемога залежить від підтримки вболівальників. Свою підтримку учасникам будуть надавати одногрупники.

ВЕДУЧИЙ 1.

Усі приготування зроблено, тож тепер ознайомимо вас з правилами проведення гри: Гра складатиметься з 9 конкурсів, кожен з яких оцінюватиметься відповідною кількістю балів. Про це буде оголошено перед початком кожного конкурсу.

Отож, ми розпочинаємо нашу гру.

Ведучий 2. Розпочинає I ТУР нашого чемпіонату Конкурс (1) знавців клавіатури

З кожної команди по одному учаснику сідають за ПК і друкують на швидкість, за допомогою клавіатурного тренажера Key.

Час на виконання – 5 хв. Максимальна кількість балів – 12 балів.
(Гуменна Віка та Єфремова Ілона)

ВЕДУЧИЙ 1. Поки учасники змагаються на швидкість, ми з вами проведемо Конкурс (2) «Загадки»

Зачитую загадки, а учасники команд повинні дати відповідь. За кожну правильну відповідь команда отримує 1 бал.

Час на виконання – 5 хв. Максимальна кількість балів – 12 балів.

КОНКУРС ЗАГАДКИ

1. Я ніколи не сиджу,
А ходжу, ходжу, ходжу.
І хоч міцно я прикутий –
Все одразу покажу
2. Можу мати гарнітуру
Стиль, забарвлення, фігуру

КУРСОР

Символ, вигляд і масштаб на папері потрібний знак	ШРИФТ
3. Ми –сімя Живем в клітинці Часто ходим по лінійці Відстань кожному покажем Про позиції розкажем	ТАБУЛЯТОРИ
4. Хто мене в запасі має Той завжди напевно знає Коли текст ти набираєш То мене ти і вмикаєш	НЕДРУКОВАНИЙ СИМВОЛ
5. Можу я його розбити Можу з двох один зробити Меню формат його покаже Й відступ нам конкретно вкаже	АБЗАЦ КОЛОНКИ
6. Три брати на лінійці стоять один на одного дивляться та іншим шлях вказують	БІГУНКИ
7. Не старіє, не вмирає, а все нищить, забирає.	Клавiші DELETE чи BACKSPASE
8. Я складаюсь з комірок, Маю стовпчик і рядок. Можна вставити малюнки Та провести обрахунки	ТАБЛИЦЯ
9. Вийде на доріжку, Всім підставить ніжку.	КОМА
10. Я важливий елемент і для тексту лиш фрагмент на початку я стою тексту назву надаю	ЗАГОЛОВОК
11. Часто так в житті буває, що компютер "зависає" Щоб роботу врятувати Треба клавiші обрати	Ctrl +Alt+Del контрл Shift ескейп
12. Я пишу листи і вірші, Мої тексти найгарніші. Хай підтвердить весь народ, Як усім потрібен ...	WORD



Ведучий 2. Підведемо підсумки I ТУРУ. Надаю слово шановному журі (за конкурс знавців клавіатури команда **Ctrl+Alt+Delete** отримує ____ балів); команда **F1** ____ балів. Підводимо підсумок I ТУРУ. **ВЕДУЧИЙ 1.** Ось і надійшов час для наступного II ТУРУ конкурсу (1) **капітанів.** У нас комп'ютери готові А ви скоріш за них сідайте, і Word програму відкривайте.



Ведучий 2. Капітани команд виконують практичне завдання у текстовому редакторі – форматують документ за зразком.

Час на виконання – 10 хв.

Максимальна кількість балів – 12 балів.

ВЕДУЧИЙ 1. А тим часом члени наших команд беруть участь у конкурсі 2. «Ромашка».

Кожній команді на стіл ставиться ромашка і учасники по черзі витягують пелюстки і відповідають на питання.

Час на виконання – 10 хв. Максимальна кількість балів – 8 балів.

1. Яким чином змінити розміри полів та орієнтацію паперу?	1. Що таке експрес-таблиці?
2. Вставка нумерації сторінок.	2. Вставка колонтитула.
3. Що таке табуляція.	3. Створення маркірованого списку.
4. Створення нумерованого списку.	4. Що ми називаємо інтервальною відстанню?
5. Як змінити маркери в маркірованому списку.	5. Як застосувати до слова верхній індекс...
6. Щоб встановити границю на сторінку потрібно...	6. Як зробити абзацний відступ.
7. Як об'єднати комірки в таблиці.	7. Способи створення таблиці.
8. Види формул в таблицях.	8. Способи виділення в текстовому редакторі.

Ведучий 2. Підведемо підсумки II ТУРУ. Надаю слово шановному журі (за конкурс капітанів команда **Ctrl+Alt+Delete** отримує _____ балів); команда **F1** отримує _____ балів. За конкурс "Ромашка" команда **F1** отримує _____ балів; команда **Ctrl+Alt+Delete** _____ балів.

Загальна кількість балів за II ТУР складає _____

ВЕДУЧИЙ 1. Переходимо до наступного III ТУРУ нашого змагання. І першим конкурсом є «Електронна дуель».

По одному представнику з команд потрібно пройти перевірку знань за допомогою тестової програми.

Час на виконання – 10 хв. Максимальна кількість балів – 12 балів.

(Ляшук Тетяна та Мельник Ольга)



Ведучий 2. А тим часом, поки відбувається дуель, ми опрацюємо з вами **Конкурс 2. «Домашнє завдання»**. Команди ставлять один одному заздалегідь підготовлені питання: по 5 питань. Якщо команда не дає відповідь на питання, то відповідає команда-суперник і бал зараховується їй.

Час на виконання – 10 хв. Максимальна кількість балів – 5 балів.

16 ГРУПА:

1. На вертикальній лінійці-прокрутці знаходяться...
2. Що таке шаблон?
3. Назвати комбінацію клавіш, для вирівнювання тексту за правим краєм...
4. Як виділити фрагмент тексту від курсору до початку тексту?
5. Як встановлюються переноси тексту?

13 ГРУПА:

1. Як вставити табуляцію з вертикальною рисою?
2. Як створити і записати адресну формулу в таблиці текстового редактора?
3. Що таке тезаурус, як застосувати тезаурус до українського слова "навчання"?
4. Як змінити колір вікна у Word?
5. Якими клавішами збільшити чи зменшити рівні в багаторівневому списку?

А тепер **підсумуємо бали**, які принесли своїм командам її учасники у **III ТУРІ**. Надаю знову слово шановному журі (за конкурс "Електронна дуель" команда **F1** отримує _____ балів); команда **Ctrl+Alt+Delete** _____ балів.

За конкурс "Домашнє завдання" ...команда **F1** _____ балів, команда **Ctrl+Alt+Delete** _____ балів. Загальна кількість балів за III ТУР _____



ВЕДУЧИЙ 1. Переходимо до 1У ТУРу нашого чемпіонату. Давайте уявимо себе художниками та проведемо конкурс «Комп'ютерні художники». Але малювати ми будемо не на папері а в текстовому редакторі.

З кожної команди одному представнику потрібно намалювати Вітальну листівку до 8 Березня, використовуючи графічні можливості текстового редактора.

Час на виконання – 10 хв. Максимальна кількість балів – 12 балів. (Василець

Анастасія та Чорна Любов) Зберегти на флешку листівки

Ведучий 2. Поки проходить творчий конкурс, учасникам команд надається можливість виявити свою ерудицію та пройти випробування на **Конкурсі (2) ерудитів.**

Пропоную представникам команд вибрати конверт з завданням, у якому знаходяться тематичні питання.

Час на виконання – 10 хв. Максимальна кількість балів – 12 балів.

На обдумування кожного питання команді надається 10 секунд. Ви разом обговорюєте, а потім хтось один відповідає.

Гравці протилежної команди можуть відповідати на питання, якщо відповідь відсутня.

Конверт 1 «Робота з таблицями»

1. Яким чином намалювати таблицю?
2. Як розбити комірки таблиці?
3. Призначення функції Sum(Left)?
4. Як встановити ширину стовпця таблиці 2 см?
5. Як виділити стовпчик і рядок таблиці?
6. Як додати новий рядок в кінці таблиці?
7. Як знищити таблицю?
8. Як відбувається вставлення таблиці?
9. Як вирівнюється вміст комірок?
10. Переміщення по заповненій таблиці відбувається за допомогою...

Конверт 2 «Робота з текстом»

1. Які є вирівнювання тексту?
2. Як встановити відступи між абзацами 6 пт.?
3. Як застосувати до абзацу стиль?
4. Яким чином змінити колір тексту?
5. Як застосувати до сторінки фон?
6. Перевірка орфографії документу виконується...
7. Вставка автотексту відбувається...
8. Як встановити рамку на сторінку?
9. Які видозміни можна застосувати до шрифту?
10. Як встановити розмір шрифту 15 пт.?

Конверт 3 "Робота з графікою"

1. Повернути текст в графічному надписі вертикально можна командою...
2. Які категорії фігур є в підменю фігури?
3. Як створити надпис Word Art?
4. Якою командою створюється обтікання малюнка?
5. Організаційна діаграма вставляється командою...
6. Малюнок вставляється командою...
7. Як намалювати штрих пунктирну стрілочку синього кольору?
8. Як малюнок вставити в текстову рамку?
9. Групувати графічні об'єкти потрібно так...
10. Щоб поставити межу малюнку подвійною лінією потрібно..

Конверт 4 "Вікно Word"

1. Можливості текстового редактора
2. Як зберегти документ
3. Робоча область вікна текстового редактора складається з
4. Щоб відкрити раніше створений документ потрібно
5. Режим вставки
6. Вставка розриву сторінки
7. Щоб відкрити Word потрібно....
8. Вікно Word складається з елементів...
9. У рядку стану текстового редактора знаходиться...

10. Формати збереження файлів...

ВЕДУЧИЙ 1. Зачитую питання (почергово з ведучим 2).

Переглянути листівки на медіапроекторі

Ведучий 2. Підведемо підсумок ІУ ТУРУ. Слово журі. Команда **F1** отримує _____ балів; команда **Ctrl+Alt+Delete** отримує _____ балів. За конкурс "Домашнє завдання команда **F1** отримує _____ балів; команда **Ctrl+Alt+Delete** _____ балів. Загальна кількість балів за ІУ УР _____



ВЕДУЧИЙ 1. Переходимо до завершального V ТУРУ нашого чемпіонату. Конкурс «Швидкість мислення». Час на виконання – 10 хв. Максимальна кількість балів – 16 балів.

З'єднайте половинки слів так, щоб вийшло 16 слів-термінів.

1. Автозаміна

З	ФІГУРА
ІНТЕР	СОК
ТАБУ	МАС
ФОРМАТ	ТЕЗА
БІГ	УНОК
УРУС	ПАРА
МЕТРИ	ЗАМІНА
КОЛОН	ВИ
ФРАГ	ЛЯЦІЯ
РОЗ	МЕНТ
ШТАБ	МІТКА
ТЕКСТ	АВТО
АВТО	ВАЛ
СПИ	ТИТУЛ
НОСКИ	МІСТ
АВТО	АВТО

2. Автотекст
3. Автофігура
4. Автоформат
5. Бігунок
6. Виноски
7. Зміст
8. Інтервал
9. Колонтитул
10. Масштаб
11. Параметри
12. Розмітка
13. Список
14. Табуляція
15. Тезаурус
16. Фрагмент

музична пауза.

Ведучий 2.

Капітани команд зачитують слова, які знайшли, за кожне відгадане слово команда отримує по 1 балу. *Капітани зачитують слова.*

Зробимо підсумок набраних балів за цей тур.

У цей час звучить

ВЕДУЧИЙ 1.

Поки йде остаточний підрахунок набраних балів у всіх турах, пропонуємо всім присутнім переглянути презентацію на тему «Текстовий редактор Word, його можливості та використання».

(Йде презентація)

Ведучий 2.

Корисне і цікаве – на кожному кроці
Нестиме заряд позитивних емоцій,
Ще інтелект і пробудження думки,
А ще спільна праця і дружні стосунки.

Пауза

Ось і настала вирішальна мить, коли нарешті ми дізнаємось, хто став переможцем чемпіонату. Журі вже готове оголосити результати гри:

Команда **F1** отримує _____ балів, команда **Ctrl+Alt+Delete** отримує _____ балів

Отже: за підрахунками балів переможцем вийшла команда _____

ВЕДУЧИЙ 1. А на завершення нашого чемпіонату перед врученням призів, пропонуємо прослухати веселі жарти інформатиків у виконанні учнів команд (*Шаран Аня та Галат Альона*)

1. Не вчися на помилках. Вчися на комп'ютері.
2. Комп'ютер думає так, як думає його господар.
3. Не було печалі – - З youtub'а накачали.
4. Васю, скажи, а коли я копіюю мишкою текст, він де зберігається? - Як де? Звичайно, в мишці!
5. Отримавши двійку по інформатиці, Вовочка видалив сторінку і переформатував щоденник.
6. Як можна заробити, маючи тільки комп'ютер і прагнення заробити? - Продати комп'ютер!
7. Купили донечці веб-камеру - і тепер рівно одна третина кімнати ідеально прибрана...
8. У кабінеті лікаря: - Очі почервоніли, опухлі, скарги на різь...- Весняний кон'юнктивіт?- Безлімітний інтернет...
9. Петро Петрович! А чому в компі на стіл викладають шпалери, а не скатертину?!- Монітор вертикальний - скатертина сповзе!!!
10. Прокидаюся - сідаю за комп'ютер, приходжу на роботу - сідаю за комп'ютер, повертаюся додому - сідаю за комп'ютер, відчуваю себе зовнішнім пристроєм... Схоже, я флешка...

Ведучий 2. Солодка мить Нагородження....*Проходить нагородження учасників*

ВЕДУЧИЙ 1. Отже і закінчилась наша гра.

А вам ми хочем щиро побажати:
насаги, прагнення багато знати

Ведучий 2. Дякуємо за увагу.

Майстри виробничого навчання

О.В.Цюпак, Т.В.Коржан