Күні:

Сыныбы:7

Пәні: Информатика

Сабақтың тақырыбы: Мәтінді пішімдеу және редакциялаудың негізгі әдіс - тәсілдері.  
Сабақтың мақсаты:  
Білімділік: Оқушыларға құжаттың құрылымы, мәтінмен жұмысқа дағдыландыру, құжатты құруға, дұрыс сақтауға үйрету;  
Тәрбиелік: Оқушыларды тиянақтылыққа, тәрбиелікке, ұқыптылыққа, сауатты мәтін теруге үйрету;  
Дамытушылық: Теориялық алған білімдерін практика жүзінде орындау дағдыларын ойын элементтерін қолдану арқылы дамыту. Оқушылардың ойлау қабілетін, логикалық - абстракциясын дамыту;  
Сабақтың түрі: жаңа сабақ  
Сабақтың әдісі: сұрақ - жауап  
Сабақтың көрнекілігі: интербелсенді тақта, слайд, оқулық, жұмыс дәптерлері, түрлі - түсті карточалық тапсырмалар, жапсырғыштар, компьютер.  
Сабақтың барысы:  
І. Ұйымдастыру бөлімі: (оқушылармен амандасу, түгендеу, назарларын сабаққа аудару) «Өзіме тілегенді өзгеге тілеймін» шаттық шеңбер.  
ІІ. Үй тапсырмасы: «Ғажайып қоржын» ойыны.  
Ұяшық ішінде өтілген тақырыптар жазылған 9 сұрақ жасырылады. Оқушылар әр бір сұраққа жауап беріп ұпайларын алып отырады.  
1. Алгоритм дегеніміз не?  
2. Алгоритмнің неше қасиеті бар?  
3. Сызықтық алгоритм дегеніміз не?  
4. Тармақталу алгоритмі дегеніміз не?  
5. Модель мен модельдеу сөзінің айырмашылығы?  
6. Блок - схема қалай құрылады?  
7. Вирус дегеніміз не?  
8. Жаңа құжатты қалай құрамыз?  
9. Құжатты қалай сақтаймыз?  
ІІІ. Жаңа сабақ  
Мәтін пернетақтадан енгізіледі. Мәтінді енгізгенде жолдар автоматты түрде төмен жылжып отырады.  
пернесін тек абзац соңында немесе мәтінде бос жол жасау үшін басады. Бас әріпті теру үшін пернесін басып тұрып, қажетті әріпті тереміз. Сонымен қатар айналдыру жолағын да қолдануға болады.  
Мәтінді пішімдеу. Мәтінмен жұмыс істегенде символдардың әлпетін, яғни жартылай қалың, курсив, асты сызылған түрін таңдауға болады. Мұндай мәтінді өзгерту процесі пішімдеу деп аталады.  
Интервал - қаріптер арасындағы интервалды ұлғайтуға немесе кішірейтуге мүмкіндік береді.  
Құжатқа пернетақтада жоқ түрлі символдарды мысалы, математикалық: € ≠ ÷ ∑ α, ақша таңбашаларын т. б көптеген символдарды кірістіруге болады.  
Қаріпті өзгерту үшін Басты - Қаріп тірекеме парағы немесе Қаріп жарнама мәзірінің бұйрықтарын пайдаланады.  
- мәтін түсі  
- мәтінді түрлі түсті маркермен ерекшелеу.  
  
- жартылай қою сырт пішім, курсивтік (көлбеу) сырт пішім, асты сызылған қаріп (тізімнен асты сызылатын түрін таңдауға болады.  
  
- қаріптің түрін таңдауға болатын, ашылатын тізім.  
- қаріптің пункттерде берілген кеглі (мөлшер)  
  
ІҮ. Жаңа сабақты бекіту:  
1 - тапсырма: Екі оқушы бір - біріне пернетақта батырмасының қызметін көрсетуді ұсынады. Бірінші оқушы батырманы айтады, екінші оқушы оның қызметін түсіндіреді.  
2 - тапсырма:  
  
3 - тапсырма: 1. Мәтінді тер. Бірінші жолды бас әріппен және өлшемі 18 - қаріппен, ал қалған мәтінді өлшемі. 14 - қаріппен теріңдер.  
Ақпарат.  
Ақпараттық процестерді зерттейтін ғылым информатика деп аталады. Ақпараттық процестерді жүреге асыратын құрал компьютер.  
Адам мен компьютер арасындағы қарым - қатынас интерфейс деп аталады.  
Сергіту жаттығуы.  
4 - тапсырма: «Қатесін анықта» ойыны. Әр оқушыға жеке - жеке тапсырмалар беріледі. Әр оқушыға мәтін жазылған карточкалар үлестіріледі. Сол мәтіннен қатесін тауып дұрыстап жазулары керек.  
ТНӘМІ----МӘТІН  
ЗЕТЕРЕ----ТЕРЕЗЕ  
ОТИМНРО---МОНИТОР  
ЕПНРЕТҚАТА---ПЕРНЕТАҚТА  
ШЫҚНАТ---ТЫШҚАН  
2 - тапсырма.  
Мен пернетақтамен жұмыс істегенді ұнатамын. Өйткені онда көптеген құжаттарды сақтауға, сканерлеуге болады. Пернетақтаның үш түрі бар: лазерлік, матрицалық, сия бүріккіш. Сақталған құжаттарды ESC пернесін басып жоямын. Функционалдық пернелерге әріптер блогы жатады.  
V. Қорытынды:  
1. Мәтінді пішімдеудің қандай жолдары бар?  
2. Пернетақтада жоқ символды кірістіруге көмектесетін бұйрық қандай?  
3. Enter пернесінің қызметі?  
4. Мәтінді қалай түрлі түсті етуге болады?  
  
VI. Бағалау: Сабаққа жақсы қатысып, тапсырмаларды тез орындаған оқушыларды бағалау.  
VII. Үйге тапсырма