

# **Впровадження нового Державного стандарту базової середньої освіти**

**Предмет: інформатика 5  
клас**



Підготувала  
вчитель інформатики  
ЗОШ I-III ст. №10  
**Чабала Тетяна Михайлівна**

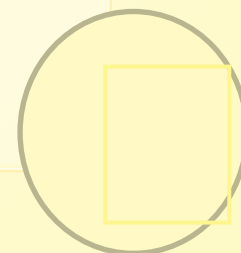
# Сучасні тенденції, що викликають необхідність змін в освіті

- сучасні технології змінили комунікацію, співпрацю, навчання;
- знання знаходяться в мережах, спільнотах, а не лише на паперових носіях та пам'яті людини;
- люди навчаються через створення та підтримку зв'язків із “знаючими” людьми, тому багато видів неявної навчальної діяльності відбуваються поза стінами класних кімнат.



# Які з навичок 21 століття ми вміємо формувати у дітей?

- Інформаційна грамотність
- Висока продуктивність праці
- Винахідливе аналітичне мислення
- Швидкий пошук та обробка інформації
- Ефективне спілкування
- Творче ставлення до справи
- Робота у проектах
- Робота у команді
- Вирішення проблем
- Вміння брати відповідальність на себе
- Життєві компетентності



**Запровадження інформаційно-  
комунікаційних технологій у середній  
школі – це не данина моді,  
а необхідність сьогодення!**



# Інформатика 5-9 клас

Програма розроблена на основі Державного стандарту базової і повної загальної середньої освіти затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 23 листопада 2011р. №1392

Програма вводиться в дію відповідно до наказу МОН від 03.04.2012 року №403

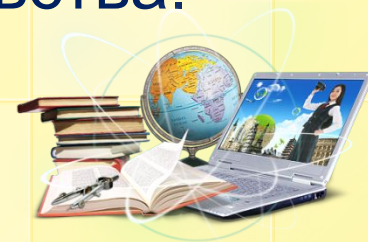
Про затвердження Типових навчальних планів загальноосвітніх навчальних закладів II ступеня з 2013-2014 навчального року



# Мета курсу



Формування і розвиток предметної ІКТ-компетентності та ключових компетентностей для реалізації творчого потенціалу учнів і їх соціалізації у суспільстві, що забезпечить готовність учнів до активної життєдіяльності в умовах інформаційного суспільства та їх спроможність стати не лише повноцінними його членами, а й творцями сучасного суспільства.





# Завданнями навчання інформатики в основній школі є формування в учнів здатності знань, умінь, навичок і способів діяльності:



проводити основні операції над інформаційними об'єктами, зокрема створювати та опрацьовувати об'єкти в різних програмних середовищах



здійснювати пошук необхідних інформаційних матеріалів з використанням пошукових систем, зокрема в Інтернеті



алгоритмічно, логічно та критично мислити



висувати нескладні гіпотези навчально-пізнавального характеру і перевіряти їх при розв'язуванні задач з використанням ІКТ



використовувати засоби ІКТ для обміну повідомленнями та організації співпраці при розв'язуванні навчальних, в тому числі які виникають при навчанні інших предметів, дослідницьких і практичних життєвих завдань



планувати, організовувати та здійснювати індивідуальну і колективну діяльність в інформаційному середовищі



безпечно працювати з інформаційними системами

# Особливості навчання інформатики в основній школі

- Цей курс розглядається як **необхідний інструмент**, який в сучасному інформаційному суспільстві сприятиме більш успішному навчанню учнів, формуванню предметної і **ключових компетентностей** (інформаційно-комунікаційна, навчальна, комунікативна, математична, соціальна, громадянська, здоров'язбережувальна), всебічному розвитку дитини шкільного віку. ІКТ розглядаються в курсі як об'єкт, і як засоби навчання.

- Програма побудована *лінійно-концентрично*. Зміст понять поступово розширюється і доповнюється







# Ключові компетен тності

## **Інформаційно- комунікаційна компетентність**

як ключова – це  
здатність ефективно  
використовувати ІКТ у  
навчальній,  
дослідницькій і  
повсякденній діяльності  
задля вирішення  
інформаційних задач

## **Предметна ІКТ- компетентність –**

здатність учня  
застосовувати в  
конкретній життєвій та  
навчальній ситуації  
набуті знання, уміння,  
навички, способи  
діяльності щодо добору  
відповідних ІКТ та їх  
використання

# Курс “Інформатика” будується за такими змістовними лініями

## Змістовні лінії

Інформація, інформаційні процеси, системи, технології

Комп'ютер, як універсальний пристрій для опрацювання даних

Комп'ютерні мережі

Інформаційні технології створення та опрацювання текстових документів, графічних зображень, числових даних, об'єктів мультимедіа, мультимедіних презентацій, СУБД

Комп'ютерне моделювання, основи алгоритмізації та програмування





# Структура програми “Інформатика” 5 клас

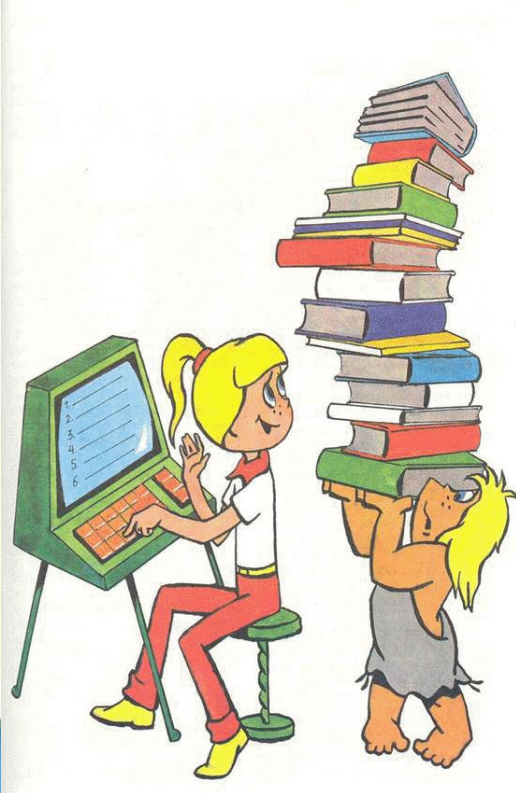
**Відповідно до навчальної програми в 5 класі  
будуть вивчатись наступні розділи:**

| <b>Назва розділу</b>                                       | <b>Кількість<br/>годин</b> |
|--|----------------------------|
| Інформація, інформаційні процеси, системи, технології      | 4                          |
| Комп'ютер, як універсальний пристрій для опрацювання даних | 10                         |
| Створення та опрацювання графічних зображень               | 9                          |
| Створення та опрацювання мультимедійних презентацій        | 9                          |
| Резерв   | 3                          |
| Всього   | 35                         |



# Навчально-методичне забезпечення

- Викладання інформатики в 5 класі здійснюється за програмою “Інформатика 5-9 клас”, за ред. М. Жалдака, Н. Морзе та ін.



*Ривкінд Й.Я.*

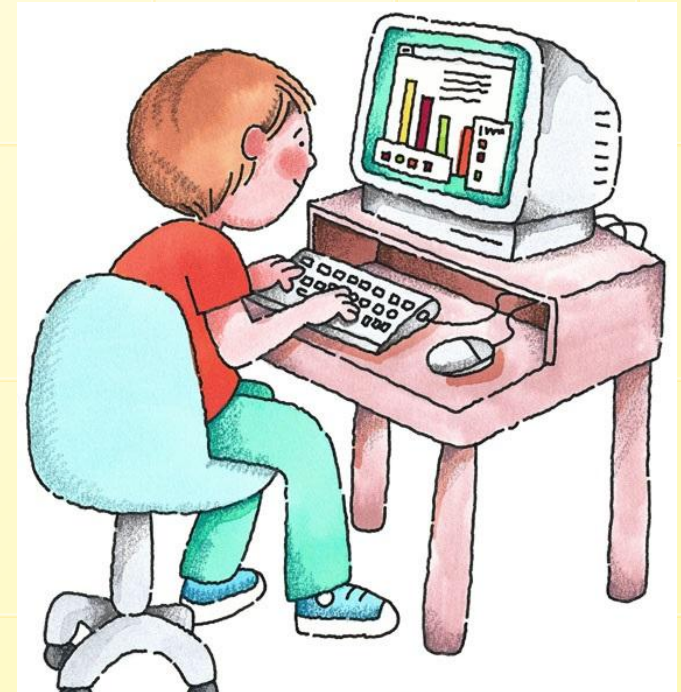


*Морзе Н.В.*



# Огляд програмного забезпечення для можливого використання при викладанні інформатики в 5 класі

- Офіційно безкоштовне програмне забезпечення.
- Програмне забезпечення навчального призначення з грифом МОНМСУ.
- Ліцензійне програмне забезпечення.





# Огляд програмного забезпечення для можливого використання при викладанні інформатики в 5 класі

## Скарбниця знань



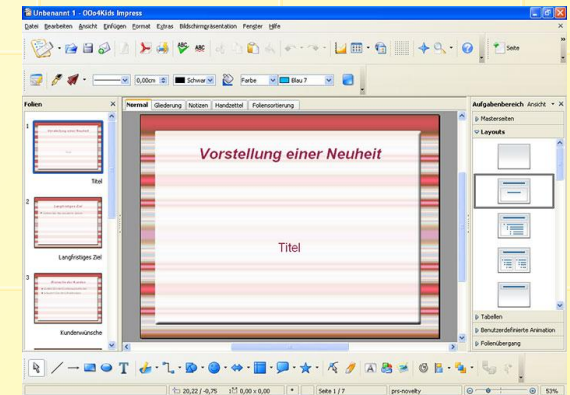
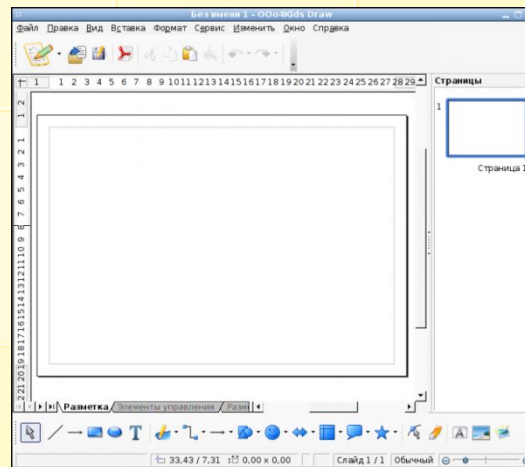
Мета програми “Шукачі скарбів II рівень” полягає у розвитку логічного та алгоритмічного мислення, набутті стійких навичок роботи з найпоширенішими прикладними програмами, розвитку творчих здібностей учнів та підготовці до участі у конкурсах, турнірах.



# Огляд програмного забезпечення для можливого використання при викладанні інформатики в 5 класі

## *OOo4Kids*

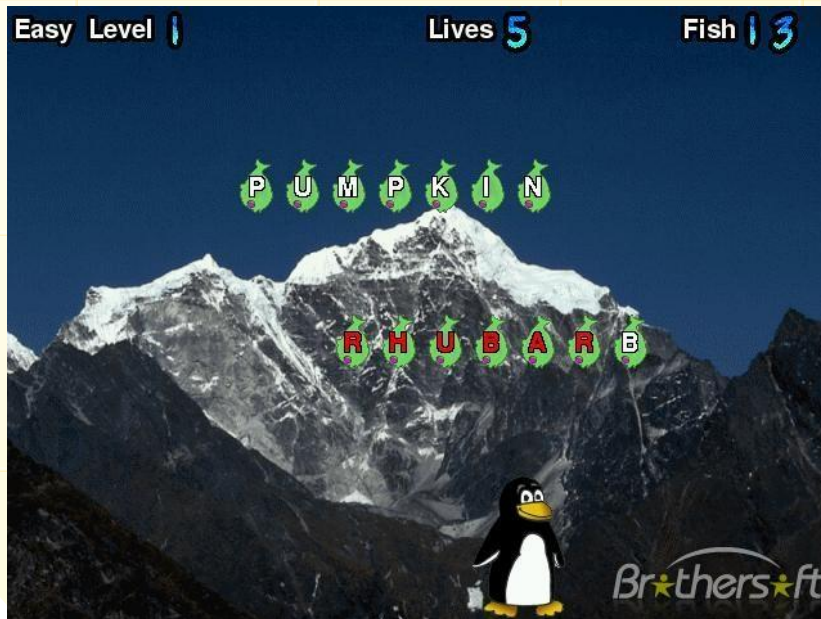
офісний пакет для освітніх цілей. Розроблений на основі OpenOffice і є його полегшеною версією. Призначений для аудиторії у віці від 7 до 12 років.



# Огляд програмного забезпечення для можливого використання при викладанні інформатики в 5 класі

## Клавіатурні тренажери

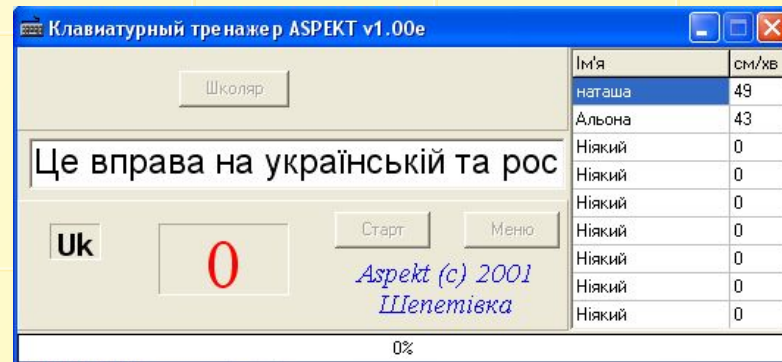
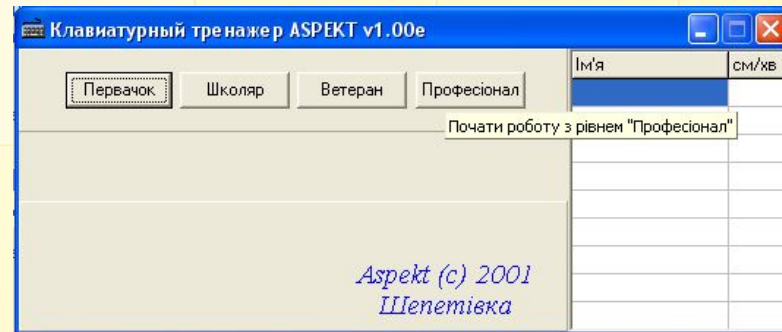
### ТихТуринг



Гра, що навчає машинопису

[soft-free-download.com](http://soft-free-download.com)

### Клавіатурний тренажер Аспект





# Методи навчання

- демонстрація, виконання дій за зразком;
- виклад матеріалу індуктивно (від часткового до загального);
- самостійне виконання завдань за інструкцією;
- завдання практичного змісту з опорою на життєвий досвід;



# Характеристика навчання

- завдання диференційовані за рівнем складності;
- велика кількість завдань дослідницького, проблемного, евристичного, творчого характеру;



8. Розглянь малюнки, знайдені на стінах стоянки «Кам'яна могила» неподалік від Мелітополя. Серед поданих у таблиці повідомлень визнач, яку інформацію




## Досліджуємо



### Вправа 3. Перефарбування графічних об'єктів.

Завдання. Перефарбуй зображення писанок, розміщене на титульному слайді презентації *Писанки*.

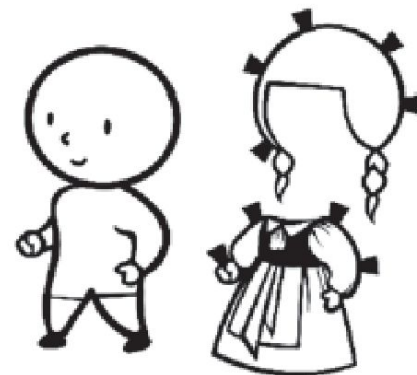
1. Виділи зображення писанок, розміщене на титульному слайді.
2. Перейди на вкладку *Формат* (*Знаряддя для зображення*).
3. Переглянь список, що відкривається при виборі інструментів .
4. Проекспериментуй із різними варіантами перефарбування, різкості й яскравості та вибери той, який підходить для друку на чорно-білому принтері. Поясни свій вибір.
5. Збережи зміни в презентації.

### Проект 1. «Добро починається з тебе»

Учні твого класу вирішили підготувати паперові іграшки для дитячого садочка з вашого мікрорайону.

Діти люблять одягати ляльок в різний одяг. Створи зображення ляльки та одягу. Скористайся таким прикладом.

Придумай національні вбрання для ляльок. Підготуй різні набори. Результати надрукуй та виріж.





# Характеристика навчання

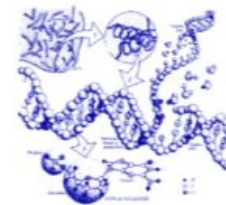
- реалізація міжпредметних та внутрішньо-предметних зв'язків;
- зв'язок з ЖИТТЄВИМ ДОСВІДОМ

| ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА          |   |      |
|----------------------------|---|------|
| №                          | Завдання  | Бали |
| <b>Завдання 4. Писанки</b> |   |      |
| 1                          | Відкрий у середовищі графічного редактора Paint файл Писанки, що зберігається в папці Графічний редактор\Практичні роботи на Робочому столі                                   | 1    |
| 2                          | Використовуючи кольори палітри та інструмент Заливка, розфарбуй зображення за зразком:<br> | 4    |
| 3                          | Збережи результат у файлі з тим самим іменем у папці Зображення   | 1    |

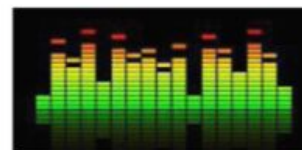


4. Обговоріть у парі, люди яких професій можуть використовувати такі дані:

| Прізвище учня | Оцінка |
|---------------|--------|
| Антонов       | 8      |
| Бочар         | 7      |
| Водян         | 11     |
| Гевко         | 5      |
| Глек          | 10     |



| Валюта | Покупка           | Продажа           | НБУ     |
|--------|-------------------|-------------------|---------|
| USD    | 8.0724<br>-0.0021 | 8.1145<br>-0.0015 | 7.9930  |
| EUR    | 9.7272<br>-0.1008 | 9.9367<br>-0.0305 | 9.7515  |
| RUB    | 0.2431<br>-0.0022 | 0.2531<br>-0.0011 | 0.25017 |



X ст.



# Очікувані результати

**УЧЕНЬ**

**Розвиток  
Компетентність  
Зацікавленість  
Результат**

**ВЧИТЕЛЬ**

**Інноваційність  
Творчість  
Бачення  
перспектив**

**БАТЬКИ**

**Довіра  
Співпраця  
Зацікавленість  
у результатах**

