## ТЕМА1: Середовище програмування Scratch

## Практична робота №1

***Теорія, яку необхідно опанувати перед виконанням роботи:***

1. Інтерфейс програми Scratch.

2. Відомості про координати сцени.

3. Малювання, команди малювання, задання руху об’єкта.

4. Керуючі програми-скрипти.

5. Функції контролю та датчики.

***Завдання:*** *Скласти алгоритм для малювання будиночку (квадрат розміром 200\*200 кроків з різнокольоровими сторонами, дах з кутом нахилу 45 градусів, віконце та двері посередині; після малювання кожного елемента почекати 0,5 секунд або подумати «Хм…» впродовж 1 секунди, намалювавши все сказати «Няв»).*

***Хід роботи***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Операції** | **Дії користувача** |
| 1. | Викликати програму Scratch | *Пуск/Все програми/ Scratch* |
| 2. | Задати алгоритм малювання квадрата | Натиснути кнопку «↔» - *Тільки поворот вліво-вправо*.  Для конструювання програми слід перенести необхідні блоки у поле *Скрипти*.  Група *Рух / Іти в х:-80 у:50 →* група *Рух / Повернутися в напрямку 90 (праворуч) →* група *Олівець / Встановити колір олівця →* обрати з палітри колір на власний розсуд *→* група *Олівець / Встановити розмір олівця 2 →* група *Олівець / Опустити олівець →* група *Рух / Йти 200 кроків →* група *Олівець / Встановити колір олівця →* обрати з палітри інший колір *→* група *Контроль / Чекати 0,5 секунд →* група *Рух / Повернутися в напрямку 180 (вниз) →* група *Рух / Іти 200 кроків →* група *Олівець / Встановити колір олівця →* обрати з палітри інший колір *→* група *Контроль / Чекати 0,5 секунд →* група *Рух / Повернутися в напрямку -90 (ліворуч) →* група *Рух / Іти 200 кроків →* група *Олівець / Встановити колір олівця →* обрати з палітри інший колір *→* група *Контроль / Чекати 0,5 секунд →* група *Рух / Повернутися в напрямку 0 (вверх) →* група *Рух / Іти 200 кроків →* група *Олівець / Підняти олівець →* група *Зовнішність / Думати «Хм…» 1 секунду.* Для того, щоб кожного разу будинок малювався на чистому аркуші на початку алгоритму додати блок очищення: група *Олівець / Очистити.* Для запуску алгоритму на виконання першим блоком додати: група *Контроль / Коли натиснутий прапорець.* Запустити скрипт на виконання, натиснувши на зелений прапорець → у разі необхідності відкоригувати скрипт. |
| 3. | Задати алгоритм малювання даху | Група *Рух / Повернутися на (за годинниковою стрілкою) 45 градусів →* група *Олівець / Встановити колір олівця →* обрати з палітри інший колір *→* група *Олівець / Опустити олівець →* група *Рух / Іти 142 кроків →* група *Рух / Повернутися на (за годинниковою стрілкою) 90 градусів →* група *Контроль / Чекати 0,5 секунд →* група *Рух / Іти 142 кроків →* група *Олівець / Підняти олівець →* група *Зовнішність / Думати «Хм…» 1 секунду.* Запустити скрипт на виконання, натиснувши на зелений прапорець → у разі необхідності відкоригувати скрипт. |
| 4. | Задати алгоритм малювання дверей | Група *Рух / Іти в х:-50 у:-150 →* група *Олівець / Встановити колір олівця →* обрати з палітри інший колір *→* група *Олівець / Встановити розмір олівця 2 →* група *Олівець / Опустити олівець →* група *Рух / Повернутися в напрямку 0 (вверх) →* група *Рух / Іти 150 кроків →* група *Контроль / Чекати 0,5 секунд →* група *Рух / Повернутися в напрямку 90 (праворуч) →* група *Рух / Іти 60 кроків →* група *Контроль / Чекати 0,5 секунд →* група *Рух / Повернутися в напрямку 180 (вниз) →* група *Рух / Іти 150 кроків →* група *Олівець / Підняти олівець →* група *Зовнішність / Думати «Хм…» 1 секунду.* Запустити скрипт на виконання, натиснувши на зелений прапорець → у разі необхідності відкоригувати скрипт. |
| 5. | Задати алгоритм малювання вікна | Група *Рух / Іти в х:35 у:-60 →* група *Рух / Повернутися в напрямку 0 (вверх) →* група *Олівець / Встановити колір олівця →* обрати з палітри інший колір *→* група *Олівець / Опустити олівець →* група *Рух / Іти 60 кроків →* група *Контроль / Чекати 0,5 секунд →* група *Рух / Повернутися в напрямку 90 (праворуч) →* група *Рух / Іти 60 кроків →* група *Контроль / Чекати 0,5 секунд →* група *Рух / Повернутися в напрямку 180 (вниз) →* група *Рух / Іти 60 кроків →* група *Контроль / Чекати 0,5 секунд →* група *Рух / Повернутися в напрямку -90 (ліворуч) →* група *Рух / Іти 60 кроків →* група *Олівець / Підняти олівець →* група *Зовнішність / Думати «Хм…» 1 секунду →* група *Рух / Іти в х:160 у:-100 →* група *Звук / Грати звук «Няв».* Запустити скрипт на виконання, натиснувши на зелений прапорець → у разі необхідності відкоригувати скрипт. |
| 6. | Задати фон сцени | Подвійний клік лівою кнопкою миші по сцені *→* вкладка *Фони* → натиснути кнопку *Імпорт →* у вікні, що відкрилося обрати теку *Outdoors → Ок →* обрати зображення для фону на власний вибір *→ Ок → Редагувати →* у вікні графічного редактора домалювати квіти, сонечко тощо *→ Ок.* |
| 7. | Зберегти проект | *Файл → Зберегти як →* обрати теку для збереження файлу → задати ім’я файлу  *«Будиночок\_Прізвище» → Ок.*  Закрити вікно програми. |

## Практична робота №2

***Теорія, яку необхідно опанувати перед виконанням роботи:***

1. Відомості про координати сцени.

2. Малювання, команди малювання, задання руху об’єкта.

3. Створення нових об’єктів.

4. Керуючі програми-скрипти.

5. Функції контролю та датчики.

***Завдання:*** *Створити власний спрайт (редагувати (розфарбувати, підписати своїми ініціалами) будь-який спрайт з колекції костюмів). Скласти алгоритм для написання спрайтом «ФДПО» і власного прізвища та ініціалів. «ФДПО» слід писати різнокольоровими літерами. Перша літера прізвища та ініціали слід писати різними кольорами та більшим розміром олівця. Після написання «ФДПО» спрайт має сказати фразу «Я студент ФДПО!». Перед написання прізвища та ініціалів запитати «Як тебе звати?» й чекати відповіді, після написання – сказати повне м.’я та по батькові. Супроводжувати скрипт зміною фонів – власних фотографій. Додати звуковий супровід.*

***Хід роботи***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Операції** | **Дії користувача** |
| 1. | Викликати програму Scratch | *Пуск/Все програми/ Scratch* |
| 2. | Створити спрайт | У полі *Новий об’єкт* натиснути кнопку «*Вибрати новий об’єкт з файлу*» *→* у вікні, що відкрилося обрати теку та будь-який спрайт, наприклад, тека *Тварини,* спрайт *Метелик 2 → Ок.* Виділити новий спрайт та перейти на вкладку *Костюми →* натиснути кнопку *Редагувати →* у вікні графічного редактора розфарбувати спрайта та написати на його поверхні (наприклад на крилах метелика) власні ініціали; за потреби змінити розміри спрайта *→ Ок.*  Виділити *Спрайт1* (рудий кіт) → клікнути правою кнопкою миші та обрати з контекстного меню команду *Видалити.* |
| 3. | Задати алгоритм написання «ФДПО» | Виділити новий спрайт → перейти на вкладку *Скрипти.*  Для запуску алгоритму на виконання: група *Контроль / Коли натиснутий прапорець.*  Для написання при кожному запуску скрипта на чистому аркуші: група *Олівець / Очистити.*  Написання літери «Ф»  Група *Рух / Іти в х:-160 у:50 →* група *Олівець / Встановити колір олівця →* обрати з палітри колір на власний розсуд *→* група *Олівець / Встановити розмір олівця 5 →* група *Олівець / Опустити олівець →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:-160 у:160 →* група *Олівець / Підняти олівець →*  група *Рух / Іти в х:-160 у:150 →* група *Олівець / Опустити олівець →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:-190 у:150 →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:-200 у:130 →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:-190 у:110 →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:-160 у:110 →* група *Олівець / Підняти олівець →* група *Рух / Іти в х:-160 у:150 →* група *Олівець / Опустити олівець →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:-130 у:150 →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:-120 у:130 →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:-130 у:110 →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:-160 у:110 →* група *Олівець / Підняти олівець.*  Написання літери «Д»  Група *Рух / Іти в х:-100 у:50 →* група *Олівець / Встановити колір олівця →* обрати з палітри колір на власний розсуд *→* група *Олівець / Опустити олівець →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:-120 у:60 →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:-40 у:60 →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:-60 у:50 →* група *Олівець / Підняти олівець →* група *Рух / Іти в х:-100 у:60 →* група *Олівець / Опустити олівець →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:-100 у:150 →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:-60 у:150 →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:-60 у:60 →* група *Олівець / Підняти олівець.*  Написання літери «П»  Група *Рух / Іти в х:-30 у:50 →* група *Олівець / Встановити колір олівця →* обрати з палітри колір на власний розсуд *→* група *Олівець / Опустити олівець →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:-30 у:150 →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:20 у:150 →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:20 у:50 →* група *Олівець / Підняти олівець.*  Написання літери «О»  Група *Рух / Іти в х:50 у:50 →* група *Олівець / Встановити колір олівця →* обрати з палітри колір на власний розсуд *→* група *Олівець / Опустити олівець →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:40 у:80 →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:40 у:120 →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:50 у:150 →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:80 у:150 →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:90 у:120 →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:90 у:80 →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:80 у:50 →* група *Рух / Плисти 1 секунду в точку х:50 у:50 →* група *Олівець / Підняти олівець.*  Група *Рух / Іти в х:160 у:100 →* група *Зовнішність / Говорити «Я студент ФДПО!» протягом 3 секунд.* |
| 4. | Задати алгоритм написання прізвища та ініціалів | Група *Рух / Іти в х:0 у:-50 →* група *Сенсори / Запитати «Як тебе звуть?» і чекати →* група *Олівець / Встановити колір олівця →* обрати з палітри колір на власний розсуд *→* група *Олівець / Встановити розмір олівця 7 →* група *Олівець / Опустити олівець →* задати команди для написання першої літери прізвища *→* група *Олівець / Підняти олівець →* група *Олівець / Встановити колір олівця →* обрати з палітри колір на власний розсуд *→* група *Олівець / Встановити розмір олівця 4→* група *Олівець / Опустити олівець →* задати команди для написання решти літер прізвища *→* група *Олівець / Підняти олівець* *→* група *Олівець / Встановити колір олівця →* обрати колір такий самий як для першої літери прізвища *→* група *Олівець / Встановити розмір олівця 7 →* група *Олівець / Опустити олівець →* задати команди для написання ініціалів *→* група *Зовнішність / Сказати повне м.’я по батькові.* |
| 5. | Задати скрипт сцени для зміни фонів | Подвійний клік лівою кнопкою миші по сцені *→* вкладка *Фони → Імпорт →* обрати теку із власними фотографіями, або улюбленими зображеннями виділити файл *→ Ок →* аналогічно додати не менше трьох фонів → вкладка *Звуки* *→ Імпорт →* обрати звук на власний розсуд *→*  вкладка *Скрипти →* група *Контроль / Коли натиснутий прапорець →* група *Контроль / Завжди →* помістити всередину блоку *Завжди:* група *Звук / Грати звук* (обраний) *до завершення →* група *Зовнішність / Наступний фон.*  Запустити скрипт на виконання, натиснувши на зелений прапорець → у разі необхідності відкоригувати скрипт. |
| 6. | Зберегти проект | *Файл → Зберегти як →* обрати теку для збереження файлу → задати ім’я файлу  *«ФДПО\_Прізвище» → Ок.*  Закрити вікно програми. |

## Практична робота №3

***Теорія, яку необхідно опанувати перед виконанням роботи:***

1. Задання руху об’єкта.

2. Керуючі програми-скрипти.

3. Функції контролю та датчики.

4. Графічні та звукові файли об’єктів.

5. Створення анімаційних об’єктів.

***Завдання:*** *Змоделювати сюжет «Акваріум» з рухливими водоростями, повітряними бульбашками, рибками (зміна положення водоростей та бульбашок за рахунок зміни фону сцени; рибки (мінімум 3) рухаються з різною швидкістю в різних напрямках відбиваючись від країв сцени; деякі рибки під час руху змінюють вигляд; одна рибка (акула) наздоганяє і з’їдає рибку).*

***Хід роботи***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Операції** | **Дії користувача** |
| 1. | Викликати програму Scratch | *Пуск/Все програми/ Scratch* |
| 2. | Задати фон сцени та скрипт для рухливих водоростей і бульбашок | Подвійний клік лівою кнопкою миші по сцені *→* вкладка *Фони → Імпорт →* обрати теку *Природа /* фон *Під водою* *→ Ок →* вкладка *Фони / Копіювати →* для обох фонів у вікні графічного редактора (кнопка *Редагувати*) намалювати водорості у різних напрямках та бульбашки *→ Ок*  *→* вкладка *Звуки → Імпорт →* тека *Ефекти* / звук *Бульбашки* *→ Ок*  *→*  вкладка *Скрипти →* група *Контроль / Коли натиснутий прапорець →* група *Контроль / Завжди →* помістити всередину блоку *Завжди:* група *Звук / Грати звук* Бульбашки *→* група *Зовнішність / Наступний фон →* група *Контроль / Чекати 0,5 секунди.* |
| 3. | Додати рибку (Спрайт 1) | Виділити *Спрайт 1* (Рудий кіт за умовчуванням) *→* права кнопка миші → *Видалити → Вибрати новий об’єкт з файлу →* тека *Тварини /* об’єкт *Рибка3 → Ок*  *→* натиснути кнопку «↔» - *Тільки поворот вліво-вправо* *→* зменшити розміри рибки: натиснути кнопку *Стиснути Спрайт,* коли покажчик миші набуде форми стрілок – натискати лівою кнопкою по спрайту доки рибка не стане потрібного розміру *→* вкладка *Скрипти →* група *Контроль / Коли натиснутий прапорець →* група *Контроль / Завжди →* помістити всередину блоку *Завжди:* група *Рух / Іти 1 кроків →* група *Рух / Якщо край, то відштовхнутись.* |
| 4. | Додати рибку (Спрайт 2) | *Вибрати новий об’єкт з файлу →* тека *Тварини /* об’єкт *Рибка4 → Ок*  *→* натиснути кнопку «↔» - *Тільки поворот вліво-вправо* *→* зменшити розміри рибки: натиснути кнопку *Стиснути Спрайт,* коли покажчик миші набуде форми стрілок – натискати лівою кнопкою по спрайту доки рибка не стане потрібного розміру *→* вкладка *Скрипти →* група *Контроль / Коли натиснутий прапорець →* група *Контроль / Завжди →* помістити всередину блоку *Завжди:* група *Рух / Іти 5 кроків →* група *Рух / Якщо край, то відштовхнутись →* група *Рух / Повернутись на 15 градусів* (останній блок можна додати і видалити). |
| 5. | Додати рибку (Спрайт3) | *Вибрати новий об’єкт з файлу →* тека *Тварини /* об’єкт *Рибка1-а → Ок*  *→* натиснути кнопку «↔» - *Тільки поворот вліво-вправо* *→* вкладка *Скрипти →* група *Контроль / Коли натиснутий прапорець →* група *Контроль / Завжди →* помістити всередину блоку *Завжди:* група *Рух / Іти 2 кроків →* група *Рух / Якщо край, то відштовхнутись →* група *Рух / Повернутись на 15 градусів* (останній блок додати і видалити).  Задати зміну костюмів рибки зручніше окремим скриптом: *→* вкладка *Костюми → Імпорт →* з теки *Природа* обрати костюм *Рибка1-б → Ок →* вкладка *Скрипти →* група *Контроль / Коли натиснутий прапорець →* група *Контроль / Завжди →* помістити всередину блоку *Завжди:* група *Зовнішність / Перейти до костюму Рибка1-а →* група *Контроль / Чекати 0,3 секунд →* група *Зовнішність / Перейти до костюму Рибка1-б →* група *Контроль / Чекати 0,3 секунд.* |
| 6. | Додати акулу (Спрайт 4) | *Вибрати новий об’єкт з файлу →* тека *Тварини /* об’єкт *Акула1-а → Ок*  *→* натиснути кнопку «↔» - *Тільки поворот вліво-вправо* *→* вкладка *Костюми → Імпорт →* з теки *Природа* обрати костюм *Акула1-б → Ок.*  Задати скрипт для руху акули так, щоб щоразу при запуску скрипту на виконання акула починала рух з правого верхнього кута акваріуму:  вкладка *Скрипти →* група *Контроль / Коли натиснутий прапорець →* група *Рух / Іти в х:230 у:170 →* група *Контроль / Завжди →* помістити всередину блоку *Завжди:* група *Рух / Іти 2 кроків →* група *Рух / Якщо край, то відштовхнутись.*  Задати скрипт для зміни костюмів акули та імітації поїдання однієї з рибок (можна окремим скриптом):  група *Контроль / Коли натиснутий прапорець →* група *Контроль / Завжди →* помістити всередину блоку *Завжди:* група *Контроль / Якщо →* поміститивсередину блоку *Якщо* умову *(*група *Оператори / []<[] →* ліворуч від знаку <: група *Сенсори / Відстань до Спрайт1;* праворуч від знаку <: *80) →* висновок *(*група *Зовнішність / Перейти до костюму Акула1-б) →* група *Контроль / Чекати 0,5 сек. →* група *Зовнішність / Перейти до костюму Акула1-a).* |
| 7. | Редагувати скрипт для Спрайту1, щоб рибка зникала, коли її з’їдає акула | Виділити *Спрайт1* *→* вкладка *Скрипти →* після блоку *Коли натиснутий прапорець →* група *Зовнішність / Показатись →* у блок *Завжди* після блоку *Якщо край, то відштовхнутись →* група *Контроль / Якщо →* поміститивсередину блоку *Якщо* умову *(*група *Оператори / []<[] →* ліворуч від знаку <: група *Сенсори / Відстань до Спрайт4;* праворуч від знаку <: *50) →* висновок *(*група *Зовнішність / Сховатись)* |
| 8. | Зберегти проект | *Файл → Зберегти як →* обрати теку для збереження файлу → задати ім’я файлу  *«Акваріум\_Прізвище» → Ок.*  Закрити вікно програми. |

## Завдання для самостійної роботи

Розробити проект дитячої казки у Scratch (на власний вибір) використовуючи спрайти, зміну фонів, звук.

Створити у Scratch комп’ютерну гру «Лабіринт».

## ТЕМА2: Використання Web-технологій в навчальному процесі

## Практична робота №1

***Теорія, яку необхідно опанувати перед виконанням роботи:***

1. Дидактичні властивості Інтернет.

2. Основні відомості про системи колективної розробки контенту.

3. Створення та колективне редагування Google-документів.

***Завдання:*** *Створити власний Google-акаунт. Створити для спільного доступу Google-презентацію «Альбом групи» та Google-документ «Анкета друзів».*

***Хід роботи***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Операції** | **Дії користувача** |
| 1. | Створити Google-акаунт | Відкрити будь-який браузер → перейти на сайт[*https://www.google.com.ua*](https://www.google.com.ua) *→* кнопка *Увійти →* (якщо маєте свій обліковий запис Google увійти до нього: ввести адресу та пароль ) → натиснути на посилання *Створити обліковий запис →* заповнити реєстраційну форму → кнопка *Наступний крок →* ознайомитися з умовами реєстрації та натиснути кнопку *Прийняти.* |
| 2. | Створити Google-презентацію «Альбом групи» (документ створює староста, відкриває доступ для редагування за посиланням) | Натиснути кнопку *Google-додатки* (у правому верхньому куті вікна Google) *→* обрати з меню пункт *Документи →* у вікні, що відкрилося з головного меню (кнопка у верхньому лівому куті вікна)обрати *Презентації →* у вікні *Google Презентації* кнопка *Створити презентацію* ( «+» у правому нижньому куті вікна).  Створити титульний слайд: заголовок – «Альбом групи», підзаголовок – вказати номер групи.  Створити колонтитули : *Вставити → Номери слайдів → Застосувати.*  Відкрити доступ до файлу: кнопка *Спільний доступ* (або *Файл → Спільний доступ*) → у діалоговому вікні, що відкрилося задати назву документу *«Альбом групи \*\*\*» → Зберегти → Отримати посилання для спільного доступу →* обрати з розкривного списку *Усі, хто має посилання можуть редагувати → Копіювати посилання → Готово →* закрити вікно презентації → закрити вікно браузера.  Розповсюдити посилання для всіх студентів групи. |
| 3. | Створити індивідуальні слайди презентації (кожен студент створює в презентації свій слайд (слайди повинні містити: фото групи з власних колекцій з текстовими коментарями до них); оформлення та анімаційні ефекти кожен налаштовує для своїх слайдів індивідуально; для ідентифікації автора слайдів кожен студент на своїх слайдах у вигляді колонтитулу вказує прізвище та ініціали | Відкрити вікно браузера *→* відкрити презентацію *«Альбом групи \*\*\*»* (перейти за посиланням) *→* додати слайд (кнопка *Новий слайд «+»* на панелі інструментів) → додати фото *(Вставити → Зображення* (або кнопка *Зображення* на панелі інструментів) → *Виберіть зображення для завантаження* → у вікні, що відкрилося обрати теку та файл, що слід завантажити → *Відкрити → Вибрати →* за потреби змінити розміри та розташування зображення на слайді) *→* підписати фото *(Вставити → Текстове вікно* (або кнопка *Текстове вікно* на панелі інструментів) → у потрібному місці (наприклад, під зображенням) намалювати текстове поле та ввести відповідний текст, відформатувати текстові дані за допомогою відповідних кнопок (*Колір заповнення, Колір межі, Шрифт, Розмір шрифту, Колір шрифту* тощо) на панелі інструментів або меню *Формат*) → налаштувати ефекти анімації для об’єктів слайда (меню *Вставити → Анімація* → обрати об’єкт для якого буде створено анімацію → налаштувати ефекти, швидкість тощо) → змінити оформлення слайду (меню *Слайд* → *Змінити фон* → обрати колір фону або фонове зображення → *Готово*) → додати в колонтитули ПІБ (виділити на своєму слайді колонтитул з номером слайду → видалити номер та ввести ПІБ)→ переглянути та, за потреби, відредагувати слайд → зберегти → закрити вікно презентації → закрити вікно браузера. |
| 4. | Створити Google-документ «Анкета друзів»  (документ створює староста, відкриває доступ для редагування за посиланням) | Відкрити вікно браузера *→* перейти на сайт[*https://www.google.com.ua*](https://www.google.com.ua) *→* кнопка *Увійти →*  ввести адресу свого акаунту та пароль *→*  натиснути кнопку *Google-додатки* (у правому верхньому куті вікна Google) *→* обрати з меню пункт *Документи →* у вікні, що відкрилося кнопка *Створити документ* ( «+» у правому нижньому куті вікна).  Створити титульну сторінку: по середині сторінки розмістити заголовок – «Анкета друзів \*\*\* групи» *→* додати фото групи(*Вставити* → *Зображення* → *Виберіть зображення для завантаження* → у вікні, що відкрилося обрати теку та файл, що слід завантажити → *Відкрити → Вибрати →* налаштувати розміри та розташування зображення → оформити сторінку на власний розсуд.  Відкрити доступ до файлу: кнопка *Спільний доступ* (або *Файл → Спільний доступ*) → у діалоговому вікні, що відкрилося задати назву документу *«Анкета друзів \*\*\* групи» → Зберегти → Отримати посилання для спільного доступу →* обрати з розкривного списку *Усі, хто має посилання можуть редагувати → Копіювати посилання → Готово →* закрити вікно документа → закрити вікно браузера.  Розповсюдити посилання для всіх студентів групи. |
| 5. | Заповнити анкету(кожен студент створює в документі свою сторінку (на сторінці має бути фото автора, короткі автобіографічні відомості, відомості про свої захоплення та вподобання). Оформлення (заливка, рамка, шрифт) кожен створює для своєї сторінки; для ідентифікації автора сторінок кожен на своїх сторінках у вигляді виноски вказує прізвище та ініціали | Відкрити вікно браузера *→* відкрити документ *«Анкета друзів \*\*\* групи»* (перейти за посиланням) *→* додати нову сторінку (*Вставити → Розрив сторінки) →* додати текстову інформацію про себе, відформатувати текст (відповідні кнопки на панелі інструментів або меню *Формат*) → додати фото (*Вставити* → *Зображення* → *Виберіть зображення для завантаження* → у вікні, що відкрилося обрати теку та файл, що слід завантажити → *Відкрити → Вибрати*) *→* оформити сторінку на власний розсуд *→* додати виноску з ПІБ (*Вставити* *→ Виноска →* ввести своє прізвище та ініціали) → зберегти → закрити вікно документа → закрити вікно браузера. |

## Практична робота №2

***Теорія, яку необхідно опанувати перед виконанням роботи:***

1. Дидактичні властивості Інтернет.

2. Онлайн-сервіси для створення дидактичної наочності.

***Завдання:*** *Створити дидактичну наочність до певної навчальної теми (на вибір): хмаринку слів (Tagxedo), кросворд (Crossword puzzle maker).*

***Хід роботи***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Операції** | **Дії користувача** |
| 1 | Відкрити онлайн-сервіс для створення хмаринки слів Tagxedo | Відкрити браузер Internet Explorer → перейти за посиланням  <http://www.tagxedo.com/> *→* якщо на вашому комп'ютері не встановлено MS Silverlight, встановити його |
| 2 | Створити хмаринку слів | У вікні програми *Tagxedo*, що відкрилося натиснути кнопку *Створити (Create) →* додати слова, які будуть написані в хмаринці (пункт *Завантажити (Load)* головного меню)одним із трьох способів: із текстового файлу (обрати потрібний файл у полі *File/Browse*), зі сторінки інтернету (задати посилання на сторінку в полі *Webpage*) або ввести з клавіатури(ввести слова в поле *Enter Text*) *→ Відправити (Submit) →* Закрити вікно → задати тему (обрати з розкривного списку пункту меню *Тема (Theme)) →* редагувати кольорову схему в межах обраної теми (пункт меню *Кольори (Colors)) →* змінити шрифт (пункт меню *Шрифт (Font)) →* задати направлення слів (обрати з розкривного списку пункту меню *Направлення (Оrientation)) →* за потреби змінити вигляд макету (пункт меню *Макет (Layout)) →* обрати форму хмаринки (обрати з розкривного списку пункту меню *Форма (Shape)) →* задати додаткові налаштування (пункт меню *Параметри макета (Word| Layout Options ))* (наприклад, вкладка *Word* **-** якщо у хмаринці необхідно відображати знаки пунктуації або цифри, обрати *Yes*біля відповідних пунктів; вкладка *Layout***-** можна змінити *Emphasis***-** акцент, тобто максимальний розмір слів у хмарі, максимальну кількість слів *- Maximum Word Count;* вкладка *Skip*відкриває перелік всіх слів, що зустрічаються у хмаринці, частину з них можна пропустити) *→ Прийняти (Accept) →* зберегти проект (пункт меню *Зберегти (Save)*) *→* ввести ім’я файлу *«Хмаринка\_Прізвище»* та обрати теку для збереження файлу *→ Зберегти →* закрити вікно браузера. |