

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Учебно-тематический план	7
1.3. Содержание программы	10
1.4. Планируемые результаты	12

Раздел 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график	14
2.2. Условия реализации программы	15
Материально-техническое обеспечение	15
Методические материалы	16
2.3. Оценочные материалы	17
2.4. Список используемой литературы	18
Приложение 1	19

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Первые шаги в информатику» по содержанию является социально-педагогической; по функциональному предназначению – учебно-познавательной; по форме организации – индивидуально ориентированной, групповой; по времени реализации 1 год.

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Первые шаги в информатику» разработана с учетом: - Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказа Минтруда России от 05.05.2018 N 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

- Постановления Правительства Российской Федерации от 15.08.2013 г. № 706 г. Москва «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг»;

- Приказа Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

- Устава муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Центр детского творчества «Креатив» (далее - МБУ ДО ЦДТ «Креатив»);

- Лицензии на образовательную деятельность МБУ ДО ЦДТ «Креатив»;

- Образовательной программы «Кузница талантов» МБУ ДО ЦДТ «Креатив».

Программа «Первые шаги в информатику» составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей обучающихся и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть учебные места для всех обучающихся и одно рабочее место – для преподавателя.

В возрасте от 8 - 15 лет обучающимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходства и различия, определять причину и следствие. Ребятам интересны занятия, в ходе которых можно высказать свое мнение и суждение, а также самому решать проблему, участвовать в дискуссии, отстаивать и доказывать свою правоту. В этом возрасте происходит изменение характера познавательной деятельности. Ребенок становится способным к более сложному аналитико-синтетическому восприятию предметов и явлений. У него формируется способность самостоятельно мыслить, рассуждать, сравнивать, делать относительно глубокие выводы и

обобщения. Для данного возраста характерно интенсивное развитие произвольной памяти, возрастание умения логически обрабатывать материал для запоминания. Внимание становится более организованным, все больше выступает его преднамеренный характер. Стоит обратить внимание на такую психологическую особенность данного возраста, как избирательность внимания. Это значит, что дети откликаются на необычные, захватывающие занятия, а быстрая переключаемость внимания не дает возможности сосредоточиться долго на одном и том же деле. Однако, если создаются трудно преодолимые и нестандартные ситуации, ребята занимаются работой с удовольствием и длительное время. Учитывая все эти особенности, на занятиях меняются формы работы создаются нестандартные ситуации.

Данная программа предусматривает приобщение обучающихся к культурным, базовым национальным ценностям российского общества, общечеловеческим ценностям в контексте формирования у них гражданской идентичности и обеспечивает:

- создание системы воспитательных мероприятий, позволяющих обучающемуся осваивать и на практике полученные знания;
- формирование у обучающегося активной жизненной позиции;
- приобщение обучающегося к общечеловеческим ценностям.

Новизна программы

Концепция программы «Первые шаги в информатику» ориентирована на развитие мышления и творческих способностей обучающихся. Новизна программы обусловлена своей направленностью на реализацию развития гибкости мышления детей, соответствующую современной теории психологии обучения и развития детей, теории и методике обучения информатике.

Данный программа носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением.

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс. Необходимо помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике.

Программа «Первые шаги в информатику» рассчитана для детей 8-15 лет. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Отличительные особенности данной образовательной программы заключаются в том, что программные средства, используемые в программе, обладают разнообразными графическими возможностями. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание.

При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку. В качестве базового стандарта программного обеспечения рассматриваются: текстовый редактор WORD; графический редактор PAINT; POWERPOINT.

Все образовательные блоки предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование деятельностно-практического опыта. Практические задания способствуют развитию у детей творческих способностей, умения создавать проекты. Программа позволяет использовать и нетрадиционные формы работы. На занятиях большую роль играет демонстрационный материал, который представлен в виде презентаций. Наглядный материал в виде презентаций готовят и сами обучающиеся. Это позволяет развивать у обучающегося творческие способности, умение работать коллективно, умение работать с разными источниками информации, выступать перед аудиторией, отстаивать свою точку зрения, защищая свои проекты.

Цель: развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.

Задачи:

- познакомить обучающихся с основными свойствами информации, научить их приемам организации информации и планирования деятельности, в частности и учебной, при решении поставленных задач;
- дать обучающимся представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- дать обучающимся первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить обучающихся работать с программами WORD, PAINT, POWERPOINT;
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий;
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Рекомендуемое количество часов на освоение программы

Образовательная программа рассчитана на 1 год обучения (144 часа из них: 30 часов отводятся на теорию, а 114 часов – на овладение практическими навыками). Занятия проводятся два раза в неделю по 2 часа. Во время занятия обязательно проводятся физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Для успешной деятельности каждому обучающемуся необходимо работать на отдельной машине, сохраняя на ней все свои работы: пробные и творческие.

Формы занятий:

Занятия по программе «Первые шаги в информатику» являются групповыми. Мобильный класс оборудован 10 учебными ноутбуками, количество обучающихся в группе 10 человек. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причем большее количество времени занимает практическая часть.

В процессе реализации программы «Первые шаги в информатику» используются различные формы и методы работы (конкурсные работы обучающихся, презентации и т.д.). Теоретические знания оцениваются через творческие и зачетные работы после изучения каждого раздела и в конце учебного года (уроки-игры, выставки работ обучающихся, тестирование). Основная форма работы по программе – занятия с группой обучающихся с использованием традиционных форм и методов образовательного процесса, позволяющих эффективно использовать компьютеры в образовании.

Данная образовательная программа может быть частично реализована с использованием дистанционных технологий. Обучение в дистанционной форме осуществляется в дни непосещения занятий обучающимися по причине неблагоприятных погодных условий, на период карантина, в методические дни, обусловленные производственной необходимостью, состояния здоровья обучающихся.

1.2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теоретические занятия	Практические занятия	
1	Введение	2	1	1	
1.1	Инструктаж по ТБ. Введение в предмет. Знакомство с предметом. Основные устройства ПЭВМ.	1	1	0	Беседа
1.2	Операционная система Windows. Знакомство с клавиатурой.	1	0	1	Беседа
2	Компьютерная графика	10	1	9	
2.1	Графический редактор Paint: инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы.	2	1	1	Наблюдение Беседа
2.2	Графический редактор Paint: разработка и редактирование изображений.	2	0	2	Наблюдение Беседа
2.3	Графический редактор Paint: составление рисунка из геометрических фигур.	2	0	2	Наблюдение Беседа
2.4	Графический редактор Paint: копирование элементов рисунка.	2	0	2	Наблюдение Беседа
2.5	Итоговая работа по теме Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»).	2	0	2	Творческие и зачетные работы Беседа
3	Текстовый редактор	48	10	38	
3.1	Текстовый редактор Word. Освоение клавиатуры.	1	0	1	Наблюдение Беседа
3.2	Отработка навыков по набору текста.	1	0	1	Наблюдение Беседа
3.3	Использование «горячих» клавиши	4	0	4	
3.4	Текстовый редактор Word: редактирование документа.	2	1	1	Наблюдение Беседа
3.5	Текстовый редактор Word: шрифт, цвет текста.	2	0	2	Наблюдение Беседа

3.6	Текстовый редактор Word: вставка рисунков, надписи WordArt.	4	2	2	Наблюдение Беседа
3.7	Текстовый редактор Word: поздравительная открытка.	4	0	4	Творческое задание
3.8	Текстовый редактор Word: титульная страница книги.	2	0	2	Наблюдение Беседа
3.9	Текстовый редактор Word: копирование текста.	2	0	2	Наблюдение Беседа
3.10	Контрольное упражнение. Создание грамоты.	2	0	2	Зачетные работы Беседа
3.11	Текстовый редактор Word: построение таблиц.	4	1	3	Наблюдение Беседа
3.12	Текстовый редактор Word: работа с таблицами и формулами.	2	1	1	Творческое задание Беседа
3.13	Текстовый редактор Word: работа с графиками и диаграммой .	4	1	3	Наблюдение Беседа
3.14	Текстовый редактор Word: вставка символов.	2	0	2	Творческое задание
3.15	Составление кроссвордов.	4	1	4	Творческое задание
3.16	Текстовый редактор Word: работа с рисунками SmartArt.	2	1	1	Наблюдение Беседа
3.17	Текстовый редактор Word: работа с фигурами.	2	1	1	Наблюдение Беседа
3.18	Итоговая работа по теме. Создание календаря.	2	0	2	Творческие и зачетные работы
3.19	Конвертация документов из PDF в Word	2	0	2	Наблюдение Беседа
4	Мастер созданий буклетов и брошюр	22	2	20	
4.1	Программа Publisher. Брошюра. Оформление.	8	1	7	Наблюдение Беседа
4.2	Программа Publisher. Буклет. Оформление.	8	1	7	Наблюдение Беседа
4.3	Создание буклета «Здоровый образ жизни».	6	0	6	Сам. работа
5	Компьютеры в океане информации	4	4	0	

5.1	Информация. Количество информации.	2	2	0	Беседа
5.2	Получение, обработка, передача, хранение информации.	1	1	0	Беседа
5.3	Компьютерные вирусы, антивирусные программы.	1	1	0	Беседа
6	Компьютерные презентации Power Point	32	8	24	
6.1	Графический редактор Power Point: инструментарий программы Power Point. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы.	2	1	1	Наблюдение Беседа
6.2	Создание презентации «Фотоальбом»	2	1	1	Наблюдение Беседа
6.3	Разработка презентаций.	8	1	7	Творческие задания
6.4	Использование анимации в презентации.	4	1	3	Наблюдение Беседа
6.5	Интерактивная презентация. Гиперссылка.	2	1	1	Наблюдение Беседа
6.6	Поиск информационных ресурсов в сети интернет.	6	1	5	Наблюдение Беседа
6.7	Проектная работа «Мой класс», «Моя семья».	8	2	6	Сам. работа
7	Компьютерные коммуникации	24	4	20	
7.1	Локальные и глобальные компьютерные сети.	1	1	0	Наблюдение Беседа
7.2	Электронная почта.	10	1	9	Творческие и зачетные работы
7.2	Графический редактор Canva	13	2	11	Творческие и зачетные работы
8	Итоговое занятие	2	0	2	Тестовое задание
	ИТОГО	144	30	114	

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Введение

Теория: Инструктаж по техника безопасности. Введение в образовательную программу. Знакомство с компьютером. Основные устройства ПЭВМ. Операционная система Windows. Знакомство с клавиатурой. Манипулятор мышь. Правила обращения с мышью

Практика: Получение навыков работы с мышью и клавиатурой.

Раздел 2. Компьютерная графика

Теория: Графический редактор Paint: инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы.

Практика: Назначение, возможности, панель инструментов графического редактора Paint, разработка и редактирование изображений. Цвет рисунка. Составление рисунка из геометрических фигур, копирование элементов рисунка.

Раздел 3. Текстовый редактор

Теория: Текстовый редактор Word. Освоение клавиатуры. Назначение, запуск, закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Вставка рисунков, надписи WordArt построение таблиц в текстовом редакторе Word.

Практика: Отработка навыков по набору текста в редакторе Word. Создание, сохранение и переименование документа. Создание, редактирование и форматирование документа. Виды шрифта. Изменение цвета шрифта. Основные операции с текстом: внесение исправлений в текст, проверка орфографии, редактирование и форматирование текста. Вставка рисунка, надписи WordArt. Операции с текстом: внесение исправлений в текст, проверка орфографии, редактирование и форматирование текста. Копирование и перемещение текста. Создание формул. Таблицы в Word. Построение и редактирование таблиц. Работа с рисунками SmartArt

Раздел 4. Мастер созданий буклетов и брошюр

Теория: Программа Брошюра. Оформление. Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты Publisher Виды буклетов. Структура буклетов.

Практика: Работа в программе Publisher. Создание брошюры и буклета.

Раздел 5. Компьютеры в океане информации

Теория: Информация. Виды информации. Количество информации. Получение, обработка, передача, хранение, преобразование информации. Безопасность компьютера. Компьютерные вирусы. Антивирусные программы.

Раздел 6. Компьютерные презентации PowerPoint

Теория: Запуск и сохранение презентаций. Структура презентации. Рабочее поле PowerPoint. Работа с фоном. Ввод текста. Шрифты.

Практика: Создание слайдов. Вставка объектов WordArt. Вставка картинок, фотографий. Настройка анимаций. Использование анимации в презентации. Работа со слайдами. Режим смены слайдов. Копирование, перемещение. Гиперссылка. Звук и видео в презентации. Демонстрация презентаций.

Раздел 7. Компьютерные коммуникации

Теория: Локальные и глобальные компьютерные сети. Краткая история Интернета. Обзор основных служб. Поисковые системы. Электронная почта. Графический редактор Canva.

Практика: Выход в интернет. Поиск информации в Интернете. Создание электронной почты. Общие принципы работы с электронной почтой, отправка и получение сообщений. Создание открыток в графическом редакторе Canva.

Раздел 8.

Практика: Итоговое занятие - тестовое задание.

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Результаты освоения программного материала оцениваются по трём базовым уровням и представлены соответственно личностными, метапредметными и предметными результатами.

Личностные результаты:

- дисциплинированность, трудолюбие, упорство в достижении поставленных целей;
- умение управлять своими эмоциями в различных ситуациях;
- умение оказывать помощь своим сверстникам.

Метапредметные результаты.

Регулятивные универсальные учебные действия:

- умение определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- умение находить ошибки при выполнении заданий и уметь их исправлять;
- умение объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;
- умение следовать при выполнении задания инструкциям учителя;
- умение понимать цель выполняемых действий.

Познавательные универсальные учебные действия:

- перерабатывать полученную информацию, делать выводы;
- осуществлять поиск информации с помощью ИКТ.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение договариваться и приходить к общему решению, работая в паре, группе;
- координировать различные позиции во взаимодействии с одноклассниками;
- принимать общее решение;
- контролировать действия партнёра в парных упражнениях;
- умение участвовать в диалоге, соблюдать нормы речевого этикета, передавать в связном повествовании полученную информацию.

Предметные результаты.

должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- что такое информация; виды информации; средства получения, хранения, передачи информации;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINТ;
- возможности текстового редактора WORD;
- иметь представление о компьютерных вирусах;
- иметь представление об антивирусных программах;
- назначение и работу программы Power Point;
- понятия локальных и глобальных сетей;

- основы Интернет;
- работу электронной почты;
- ***должны уметь:***
- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском и английском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами Word, Paint, Power Point;
- работать с электронной почтой;
- создавать презентацию, используя все возможности Power Point;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Форма обучения	Общая продолжительность (календарных дней)	Режим занятий (кол-во час.) в день	Количество часов	Теория (кол-во час.)	Практика (кол-во час.)	Сам. Работа (кол-во час.)	Промежуточная аттестация (кол-во час, вид ПА)	Итоговая аттестация (кол-во час, вид ИА)
очная	258	2	144	30	114	20	2 Творческое и зачетные работы	2 Тестовое задание

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение

Программа реализуется в МБУ ДО ЦДТ «Креатив», ул. Ленина, 7, кабинет №5.

Оборудование учебного кабинета:

№ п.п	Наименование оборудования, программного обеспечения	Штук	Примечание
1.	Стол для педагога	1	
2.	Стул педагога	1	
3.	Ученический стол	5	
4.	Стул ученический	10	
5.	Мобильный компьютерный класс (10+1). Ноутбук учителя Core i3 6006U/4Gb/500Gb/DVD-RW/Intel HD Graphics 520/15.6»/HD (1366x768)/Win10/black/WiFi/BT/Cam – 1 шт.; Ноутбук ученика Celeron N3060/2Gb/500Gb/DVD-RW/Intel HD/15.6»/HD (1366x768)/Win10/black/WiFi/BT/Cam – 10 шт.; Тележка-сейф УТЗБ-15, беспроводная точка доступа и программное обеспечение для	1	Мобильный класс позволяет педагогу управлять компьютерами учащихся непосредственно со своего рабочего места, транслировать содержание своего экрана учащимся и/или содержание экранов учащихся друг другу. Решает задачу развивающего, проблемно-исследовательского и проектного метода обучения, посредством внедрения в систему образования современных интерактивных технологий и их использования: * совершенствование форм подачи учебного материала; * повышение интереса со стороны учащихся и мотивация к обучению;

	совместной работы.		* оптимизация методов преподавания с учетом возможностей инновационных технологий; * рост компетентности преподавателей; * повышение качества образовательного процесса.
6.	Магнитно-маркерная доска 120X180	1	Маркерная доска нужна во время презентаций или для отображения материала, который нужно наглядно представить (наносить на них рисунки и тексты различными цветными маркерами, прикрепить дополнительные материалы при помощи магнитов, непосредственно во время докладов или презентации). Использование белой маркерной доски в качестве интерактивного экрана проектора.
7.	Шкаф книжный	1	

Информационное обеспечение:

- Операционная система
- Файловый менеджер
- Антивирусная программа
- Программа-архиватор
- Текстовый редактор, растровый редактор, векторный и графический редакторы
- Программа разработки презентаций
- Браузер

Кадровое обеспечение:

Программу реализует педагог дополнительного образования, соответствующий установленным требованиям к педагогическим работникам.

Методические материалы

Сборник практических заданий Microsoft Windows, Word, Excel
<https://www.metod-kopilka.ru/page-textbook-45.html>
 презентация создание эл. почты <https://infourok.ru/prezentaciya-na-temusozdanie-elektronnoy-pochti-1054664.html>

Методики преподавания:

Словесные методы обучения

- **Рассказ** – этот метод предполагает устное повествовательное изложение учебного материала, не прерываемое вопросами к обучаемым. В работе используется рассказ-вступление который подготавливает учащихся к восприятию нового учебного материала, а так же рассказ-заключение обычно проводится в конце занятия. Преподаватель в нем резюмирует главные мысли, делает выводы и обобщения, дает задания для дальнейшей самостоятельной работы по этой теме.

- **Беседа** организуется с помощью тщательно продуманной системы вопросов, постепенно подводящих обучающихся к усвоению системы фактов, нового понятия или закономерности. Метод беседы предполагает разговор преподавателя с обучающимися.

Наглядные методы обучения

- Наглядные методы достаточно важны для обучаемых, имеющих визуальное восприятие действительности. Современная дидактика требует наиболее рациональных вариантов применения средств наглядности, позволяющих достичь большего образовательного и воспитательного, а так же развивающего эффекта.

Практические методы обучения

Во время использования практических методов обучения применяются приемы: постановки задания, планирования его выполнения, оперативного стимулирования, регулирования и контроля, анализа итогов практической работы, выявления причин недостатков, корректирования обучения для полного достижения цели.

2.3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для изучения образовательных результатов разработаны оценочные материалы: тестовое задание (Приложение 1).

2.4. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 1996.
2. Гигиенические требования к использованию ПК в начальной школе// Начальная школа, 2002. - № 5. – с. 19 - 21.
3. Завьялова О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2005. - № 11. – с. 120-126.
4. Кершан Б. и др. Основы компьютерной грамотности. - М.: Мир, 1989.
5. Концепция модернизации российского образования на период до 2010 года (Приложение к приказу Минобразования России от 11.02.2002 № 393)
6. Максимова Л. Г. Социально-культурологический подход в преподавании
7. Малых Т.А. Наши дети во всемирной паутине Интернета // Начальная школа
8. Малых Т.А. Информационная безопасность молодого поколения //
9. Малых Т.А. Ребенок у компьютера: за или против// Воспитание школьников. -
10. Молокова А.В. Комплексный подход к информатизации начальной школы// Начальная школа, 2005. - № 1. – с. 119-123.
11. Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1999. - с.336. 1.

Список литературы, рекомендуемый для обучающихся

1. Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс. под ред. Н.В. Макаровой, СПб. издательство «Питер», 2004 .
2. Зарецкий А.В. Мой друг компьютер. Детская энциклопедия М.:2010
3. Соболев А. Игры с Чипом. М.: Детская литература, 1991

ТЕСТОВОЕ ЗАДАНИЕ

1.Windows-98— это:

- 1)графическая оболочка;
- 2).операционная система;
- 3)графический редактор
- 4).экспертная система.

2.Графическими примитивами являются:

- 1)Линия, Эллипс, Прямоугольник;
- 2)Карандаш, Кисть, Ластик;
- 3)Выделение, Копирование, Вставка;
- 4).наборы цветов.

3.Правая кнопка мыши позволяет вызвать меню следующего вида

- 1)ниспадающее;
- 2)контекстное;
- 3) горизонтальное;
- 4) главное.

4. После нажатия кнопки Пуск появляется:

- 1)надпись «Выключить компьютер»
- 2) офисная панель
- 3) главное меню
- 4) панель инструментов.

5.Кнопка П позволяет окно:

- 1)закрыть;
- 2)развернуть;
- 3)вернуть;
- 4) открыть.

6. Специальная область оперативной памяти, в которой временно могут храниться объекты windows, называется

- 1)корзина
- 2)буфер обмена
- 3)табулятором
- 4)панель задач

7.Для создания шаблона бланка со сложными форматирования необходимо вставить в документ

- 1)рисунок
- 2)кадр
- 3)таблицу
- 4)рамку

8.Изменение параметров шрифта, абзаца, страницы и других частей текста, называется

- 1)редактированием
- 2)фрагментированием
- 3)форматированием

4) табулированием

9. Строка или фрагмент текста, заканчивающийся нажатием клавиши Eптег, называется:

- 1)отступом;
- 2)абзацем;
- 3) колонтитулом;
- 4) сноской.

10.Если символы имеют одинаковую ширину, то шрифт называется:

- 1)пропорциональным
- 2)моноширинным
- 3) рубленным;
- 4)декоративным.

11.Расстояние между базовыми линиями соседних строк называют:

- 1)гарнитурой;
- 2)кеглем;
- 3)интерлиньяжем;
- 4)кернингом.

12.Объект, позволяющий вносить формулы в документы Word, называется:

- 1)Microsoft Graph;
- 2)Microsoft Map;
- 3)Microsoft Equation
- 4)Microsoft Excel.

13.Команда Формат в современных текстовых процессорах позволяет осуществить:

- 1)сохранение документа в папке;
- 2)вставку таблицы;
- 3)выбор параметров абзаца и шрифта;
- 4)вставку рисунка.

14.Выбрать последовательность действий, необходимую для копирования фрагментов текста из одной области в другую:

- 1)выделить фрагмент; Правка/Копировать;
- 2)выделить фрагмент; Правка/Копировать; Правка/Вставить;
- 3)выделить фрагмент; Правка/Копировать; установить курсор в нужное место; Правка/Вставить;
- 4)выделить фрагмент; Правка/Копировать; Правка/Вставить; снять выделение.

15.Для отмены предыдущей операции необходимо:

- 1)клавишей Delete удалить лишние объекты;
- 2)закрыть документ без сохранения и вновь открыть его;
- 3)выбрать команду Правка/Отменить;
- 4)клавишей Backspace удалить лишние объекты.

16.Переход из ячейки в ячейку в таблице осуществляется нажатием клавиши (комбинации клавиш):

- 1)Tab+Enter;
- 2)Enter
- 3)Shift+Ctrl;
- 4)Tab.

17. Многоуровневый список создается последовательностью команд

- 1)выделить фрагмент; Вставка/Список/Ok;
- 2)выделить фрагмент; Вставка/Список/Многоуровневый/Ok;
- 3)выделить фрагмент; Вставка/Список/Ok; по низить уровень элементов;
- 4)выделить фрагмент; Вставка/Список/Многоуровневый/Ok; понизить уровень элементов.

18. Дан текст:

АНАГРАММЫ (1)

Анаграммы — загадки с перестановкой букв в слове для образования другого слова.(2)

Я — дерево в родной стране,
 Найдешь в лесах меня ты всюду,
 Но слоги переставь во мне —
 И воду подавать я буду (3)
 (Сосна — Насос) (4)

Выберите правильные параметры форматирования первого и второго абзацев:

№ абзаца	Параметры форматирования			
	1)	2)	3)	4)
1	Шрифт 16, обычный, все прописные, по центру	Шрифт 26, обычный, все строчные, по левому краю	Шрифт 16, полужирный, все прописные, по ширине	Шрифт 16, курсив, все прописные, по центру
2	Шрифт 12, обычный, отступ первой строки	Шрифт 14, курсив, все строчные, отступ первой строки	Шрифт 12, обычный, как в предложениях, отступ первой строки	Шрифт 14, Arial, начинать с прописных, отступ первой строки

ответы

Текстовый редактор
 В-1

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
2	1	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4	1

1-6 правильных ответов – программа не усвоена

7-9 правильных ответов – минимальный уровень знаний

10-14 правильных ответов – средний уровень знаний

15-18 правильных ответов - максимальный уровень знаний