5 класс. Компьютерный практикум

Оглавление

5 класс. Компьютерный практикум 1
Работа 1. Знакомимся с клавиатурой 2
Работа 2. Осваиваем мышь 3
Работа 3. Запускаем программы. Основные элементы окна программы 4
Работа 4. Знакомимся с компьютерным меню 6
Работа 5. Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор 7
Работа 6. Вводим текст 9
Работа 7. Редактируем текст 12
Работа 8. Работаем с фрагментами текста 14
Работа 9. Форматируем текст 16
Работа 10. Знакомимся с инструментами графического редактора 18
Работа 11. Начинаем рисовать 22
Работа 12. Создаём комбинированные документы 24
Работа 13. Работаем с графическими фрагментами 26
Работа 14. Создаём анимацию на заданную тему 29

Работа 1. Знакомимся с клавиатурой

1. Займите правильное положение перед компьютером.
2. Рассмотрите клавиатуру компьютера.
3. Запустите программу **KWrite**.
4. Найдите курсор, отмечающий место ввода символа с клавиатуры. Наберите свои имя и фамилию. Чтобы имя и фамилия начинались с прописной буквы, используйте клавишную комбинацию **Shift** + {буква}. Клавиша **Backspace** поможет удалить ошибочно введенный символ, стоящий слева от курсора; клавиша **Delete** – символ, стоящий справа от курсора.
5. С помощью клавиши **Enter** перейдите на новую строку. Зафиксируйте режима ввода прописных букв клавишей **Caps Lock** и наберите слово **ИНФОРМАТИКА**. Отмените режим ввода прописных букв, нажав клавишу **Caps Lock** повторно, и наберите еще раз слово **информатика**.
6. Экспериментально установите, какая комбинация клавиш **Alt слева** + **Shift** или **Control** + **Shift** используется на вашем компьютере для переключения клавиатуры с режима ввода русских букв на режим ввода латинских букв и обратно. Для этого:
   - нажмите одновременно **Alt слева** и **Shift**;
   - поочередно нажмите клавиши с буквами **Ф**, **Ы**, **В**, **А**;
   - если на экране появились символы «asdf», то вы переключили клавиатуру на ввод латинских символов;
   - если на экране появились символы «фыва», то нажмите одновременно на клавиши **Ctrl** + **Shift** и повторите проверку;
   - верните режим ввода русских букв повторным нажатием той же комбинации клавиш.
7. Переключите клавиатуру с режима ввода русских букв на режим ввода латинских букв и наберите названия клавиш, с помощью которых вы это сделали.
8. С помощью символов изображенных в верхней части цифровых клавиш, выполните один из следующих рисунков:

```
=:~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~:=          ^^
=:~%%%%%%%%%%%%%%~:=        ////0\\          #
=:~%#######@ @#######%~:=   \\\\\\\\          #
=:~%######@ @ @######%~:=             #############
=:~%#######@ @#######%~:=             #############
=:~%%%%%%%%%%%%%%~:=                  #           #
=:~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~:=          =           =
                                %%%%%%%%%%%%%%
```

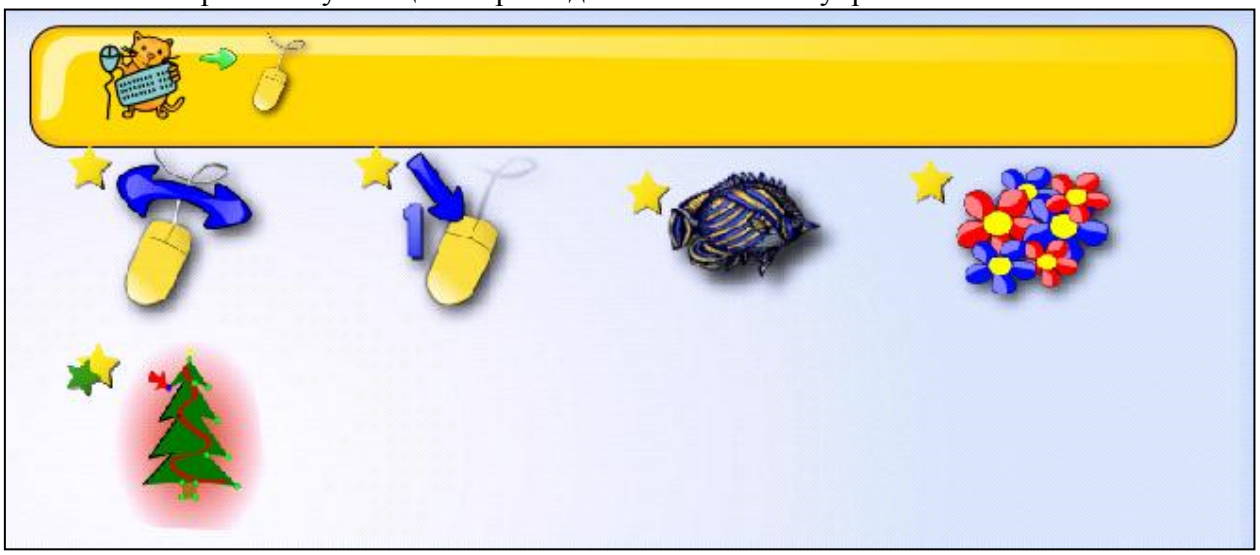
Нужные символы получаются с помощью комбинации клавиш **Shift** + {цифра}. При этом важно, режим ввода каких букв (русских или латинских) действует в данный момент.

Теперь мы умеем:

- ☑ использовать комбинации клавиш;
- ☑ переключать алфавиты (русский / латинский);
- ☑ вводить прописную букву в режиме ввода строчных букв;
- ☑ переключать режимы ввода букв (строчные / прописные);
- ☑ вводить специальные символы.

Работа 2. Осваиваем мышь

1. Займите своё рабочее место за компьютером.
2. Рассмотрите *Рабочий стол*, обратите внимание на имеющиеся на нём значки, а также полоску в нижней части экрана – *Панель рабочего стола*.
3. Положите ладонь на мышь так, чтобы указательный и средний пальцы свободно легли на кнопки мыши.
4. Подвигайте мышь по коврику, наблюдая за экраном монитора.
5. Поднимите мышь, подвигайте ею в воздухе, наблюдая за экраном монитора.
6. Найдите *Часы* на *Панели рабочего стола*. Проверьте точность установленного на компьютере времени.
7. Наведите указатель мыши на *Часы* и дождитесь появления всплывающей подсказки с установленной на компьютере датой (число, месяц, год). Проверьте её правильность.
8. Найдите *индикатор клавиатуры*. Наведите указатель мыши на индикатор клавиатуры и определите, режим ввода русских или латинских букв установлен на вашем компьютере в данный момент.
9. Обратите внимание на кнопку панели с изображением большой буквы К ( ). Это кнопка запуска приложений или К-меню. Если на неё нажать, то появится меню, через которое запускаются все программы, установленные на вашем компьютере. Последовательно щелкая левой кнопкой мыши на и строках **Игры**, **Детские игры**, появляющихся меню, откройте **Сборник обучающих игр (GCompris)**.
10. В сборнике обучающих игр найдите и выполните упражнения с мышью.



11. В сборнике обучающих игр среди головоломок найдите игру «Собери рисунок». Выполните несколько предлагаемых заданий.
12. Завершите работу со сборником обучающих игр.

Теперь мы умеем:

- ☑ перемещать указатель мыши;
- ☑ выполнять щелчок левой кнопкой мыши;
- ☑ перетаскивать объекты с помощью мыши.

Работа 3. Запускаем программы. Основные элементы окна программы

1. Откройте *К-меню*, щелкнув на кнопке . В разделе *Все приложения* открывшегося меню выберите пункт *Служебные*. Щелкните на названии программы **KWrite** ( ).

2. В раскрывшемся окне программы **KWrite** найдите следующие элементы: строку заголовка, строку меню, закрывающую кнопку, сворачивающую кнопку, рабочую область, рамку окна.

3. Обратите внимание на изменения, произошедшие с *Панелью рабочего стола* – в зоне, называемой *Панелью задач*, появилась кнопка, соответствующая запущенной на выполнение программе Безымянный - KWrite.

4. Чтобы лучше рассмотреть содержимое окна, его увеличивают щелчком на разворачивающей кнопке . Разверните окно.

5. Развернутое окно заполняет собой весь экран. При этом вместо разворачивающей кнопки появляется восстанавливающая кнопка . Щелкните по этой кнопке и убедитесь в том, что восстановился исходный размер окна.

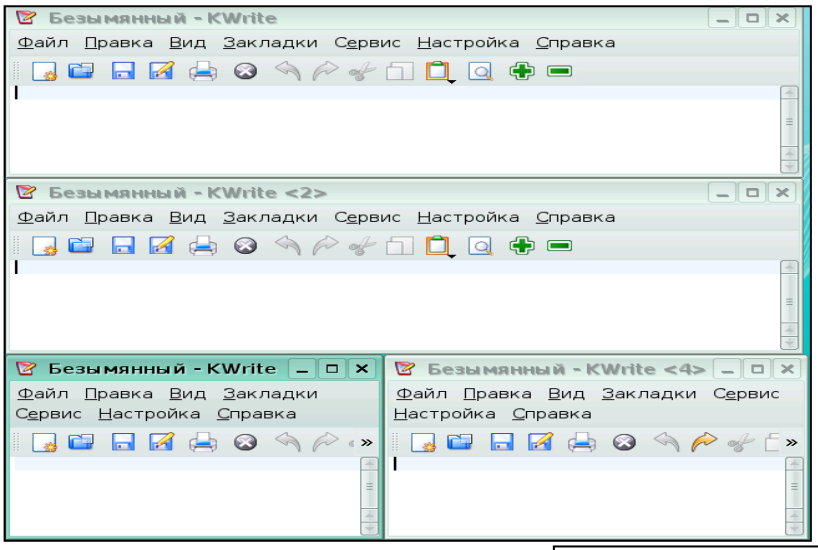
6. Когда окно не используется, его можно убрать с рабочего стола и оставить только в виде кнопки на *Панели задач*. Для этого надо щелкнуть по сворачивающей кнопке . При этом программа еще работает, но места на экране уже не занимает. Сверните окно в кнопку на панели задач.

7. Чтобы восстановить окно на *Рабочем столе*, нужно щелкнуть на кнопке, которая представляет программу на *Панели задач*. Восстановите исходное положение и размер окна.

8. Если окно не развернуто (не занимает весь экран), его можно перемещать по рабочему столу. Для этого наведите указатель мыши на строку заголовка окна. Окно перетаскивают по рабочему столу при нажатой кнопке мыши. После освобождения кнопки оно принимает новое положение.

9. Если окно не развернуто, его размер и форму можно изменять. Для этого наведите указатель мыши на границу окна. Указатель примет вид двунаправленной стрелки. Удерживая левую кнопку мыши в нажатом положении, можно растянуть рамку окна, как в высоту, так и в ширину. Измените размеры окна по своему усмотрению. Когда окно примет нужный размер, отпустите кнопку мыши.

10. Откройте еще три окна программы **KWrite**. Измените их размеры и расположите окна на *Рабочем столе* следующим образом:



11. Окно может иметь полосы прокрутки. Это говорит о том, что размер окна слишком мал, чтобы полностью отразить всё содержимое. Каждая полоса прокрутки имеет ползунок. Перетаскивая ползунки по полосе прокрутки, можно просмотреть в окне всю рабочую область. Небольшое смещение рабочей области выполняют щелчками на кнопках прокрутки. В одном из открытых окон выполните следующие действия:

- нажимайте клавишу **Enter**, пока не активизируется вертикальная полоса прокрутки;
- нажимайте клавишу пробел, пока не активизируется горизонтальная полоса прокрутки;
- перетащите вверх ползунок вертикальной полосы прокрутки;
- перетащите влево ползунок горизонтальной полосы прокрутки;
- вернитесь к курсору, щелкая на кнопках прокрутки.

12. Когда работа с программой закончена, программу останавливают, закрывая её окно. Щелкнув на закрывающей кнопке, закройте программу **KWrite**.

Теперь мы умеем:

- ☑ запускать программу KWrite;
- ☑ изменять форму представления окна программы;
- ☑ перемещать окно программы по Рабочему столу;
- ☑ изменять размеры окна программы;
- ☑ закрывать окно программы KWrite (завершать работу с программой).

Работа 4. Знакомимся с компьютерным меню

1. Откройте программу **KWrite**. Наберите текст **Я осваиваю компьютер**.
2. Найдите строку меню и прочитайте названия содержащихся там раскрывающихся меню.
3. Щелчком мыши раскройте меню *Файл*. Перемещайте указатель мыши вдоль строки меню, поочередно открывая другие меню. Закройте меню, щелкнув на его названии еще раз или нажав клавишу **ESC**.
4. Определите, в каком раскрывающемся меню были недоступные для выполнения команды.
5. Выберите щелчком мыши пункт *Скрыть/Показать панель инструментов* меню *Настройка*. Обратите внимание на изменения в окне программы. Отмените выполненную команду.
6. Определите, команды каких раскрывающихся меню содержат клавиатурные комбинации. Найдите клавиатурную комбинацию, соответствующую команде *Выделить все*.
7. Воспользуйтесь клавиатурной комбинацией **Control** + **F**. Определите элементы управления, имеющиеся в открывшемся диалоговом окне. Закройте диалоговое окно кнопкой *Закрыть*.
8. Определите назначение кнопок и на панели инструментов.
9. Завершите работу программы **KWrite**, не сохраняя изменений в документе *Безымянный* (кнопка *Отклонить*).
10. В сборнике обучающих игр (GCompris) в разделе «Упражнения с клавиатурой» найдите игру «Падающие буквы». Выполните предлагаемые задания.
11. В сборнике обучающих игр (GCompris) в разделе «Упражнения с клавиатурой» найдите игру «Падающие слова». Выполните предлагаемые задания.
12. Завершите работу программы.

Теперь мы умеем:

- ☑ набирать текст в программе KWrite;
- ☑ просматривать содержимое раскрывающихся меню строки меню программы KWrite;
- ☑ выполнять отдельные команды с помощью меню;
- ☑ завершать работу программы KWrite без сохранения изменений.

Работа 5. Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор

1. Запустите программу **KCalk** (*К-Меню – Служебные – Калькулятор (KCalk)*).
2. Расположите окно калькулятора в центре экрана и рассмотрите его элементы.
3. Сверните окно калькулятора. Восстановите его на прежнем месте.
4. Воспользуйтесь командами *Показать / Скрыть все дополнительны кнопки* меню *Настройка*.
5. С помощью справочной системы узнайте о назначении кнопок **C** и **AC**.
6. Выполните следующие простые вычисления: 10 + 40, 55 – 15, 10 · 3, 100 : 5.
7. Попытайтесь выявить закономерность в ответах, получаемых при вычислении следующих примеров: 1 · 11, 11 · 11, 111 · 111, 1111 · 1111, 11111 · 11111 и так далее.
8. Вычислите с помощью калькулятора значения следующих арифметических выражений: 1 · 9 + 2, 12 · 9 + 3, 123 · 9 + 4, 1234 · 9 + 5. Попытайтесь самостоятельно продолжить цепочку примеров, дающих аналогичные результаты.
9. Задумайте любое число, не превышающее 100. С помощью калькулятора выполните следующую цепочку преобразований:
   - умножьте задуманное число на себя;
   - к ответу дважды прибавьте задуманное число;
   - полученный результат разделите на задуманное число;
   - из ответа вычтите задуманное число.

   Если вы точно следовали указаниям, то у вас должно получиться число 2.
10. Задумайте любое трёхзначное число. С помощью калькулятора выполните следующую цепочку преобразований:
   - умножьте задуманное число на 3;
   - к ответу прибавьте 9;
   - к ответу прибавьте 15;
   - из ответа вычтите 3;
   - разделите ответ на 3;
   - из ответа вычтите задуманное число.

   У вас должно получиться число 7. Можно задумать другое число и повторить все действия с самого начала. Результат будет тот же. Можете ли вы это объяснить? Придумайте свою цепочку преобразований произвольного числа, такую, чтобы в результате всегда получалось число 5.
11. Задумайте произвольное число. С помощью калькулятора выполните следующую цепочку преобразований:
   - Прибавьте к задуманному числу 25;
   - к ответу прибавьте еще 125;
   - из ответа вычтите 36;
   - из ответа вычтите задуманное число;
   - ответ умножьте на 5;
   - ответ разделите на 2.

   У вас должно получиться число 285. Объясните, почему у всех получился один и тот же ответ, хотя исходные числа были различными.
12. Если умножить число 777 на число 143, то получится шестизначное число, записываемое одними единицами. Найдите числа, на которые нудно умножить число 777, чтобы получить шестизначные числа, записываемые: одними двойками; одними тройками; одними четвёрками; одними пятёрками; одними шестёрками; одними семёрками; одними восьмёрками; одними девятками. Какой закономерности подчиняются эти числа?

13. Задумайте любое трёхзначное число, не превышающее 300. Запишите шестизначное число, в записи которого дважды повторено исходное число. Полученное шестизначное число разделите на 13, результат разделите на 11 и на 7. У вас должно получиться исходное число. Почему получается такой результат?

Теперь мы умеем:

- ☑ запускать программу KCalk;
- ☑ выполнять отдельные команды с помощью меню;
- ☑ выполнять простые вычисления с помощью программы KCalk;
- ☑ завершать работу программы KCalk.

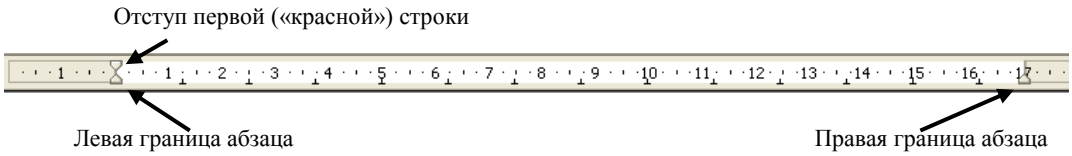
Работа 6. Вводим текст

Задание 1

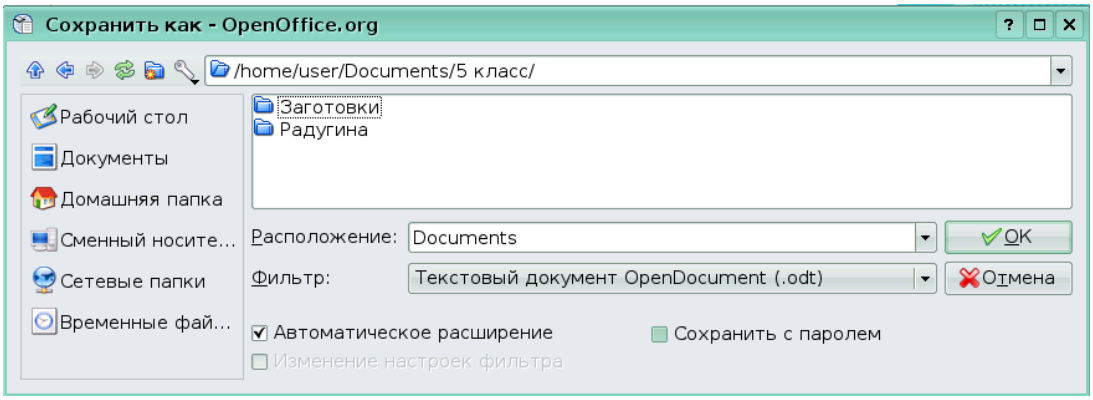
1. Откройте программу **OpenOffice.org Writer** (*К-Меню – Офис – Текстовый процессор (OpenOffice.org Writer)*).
2. В меню *Вид* выберите пункт *Панели инструментов* и убедитесь, что установлена панель инструментов *Стандартная*

По всплывающим подсказкам узнайте назначение каждой кнопки на панели инструментов Стандартная. Особое внимание уделите следующим кнопкам:

3. Выведите на экран Линейку (*Вид – Линейка*).



4. Установите маркер отступа первой строки на 1 см.
5. Наберите текст: **Мы изучаем текстовый процессор.**
6. Нажмите кнопку *Сохранить* .
7. Убедитесь, что в окне *Сохранить как* указано имя папки **Документы**. В рабочей области окна *Сохранить как* найдите папку **5класс** и откройте её двойным щелчком.



8. В папке **5класс** найдите и откройте свою личную папку. Введите имя документа *Вариант1* в поле *Расположение* и щелкните на кнопке *Ок*.
9. В тексте начните новый абзац (нажатие клавиши **Enter** в конце строки) и наберите следующее предложение: **Текстовый процессор используется для ввода и оформления текста.**
10. Выполните команду *Файл-Сохранить как…* и сохраните новый документ в личной папке под именем **Вариант2**.
11. Щелкните на кнопке *Открыть* ( ). Убедитесь, что вы создали два документа – **Вариант1.odt** и **Вариант2.odt**.
12. Закройте окно программы **OpenOffice.org Writer**.

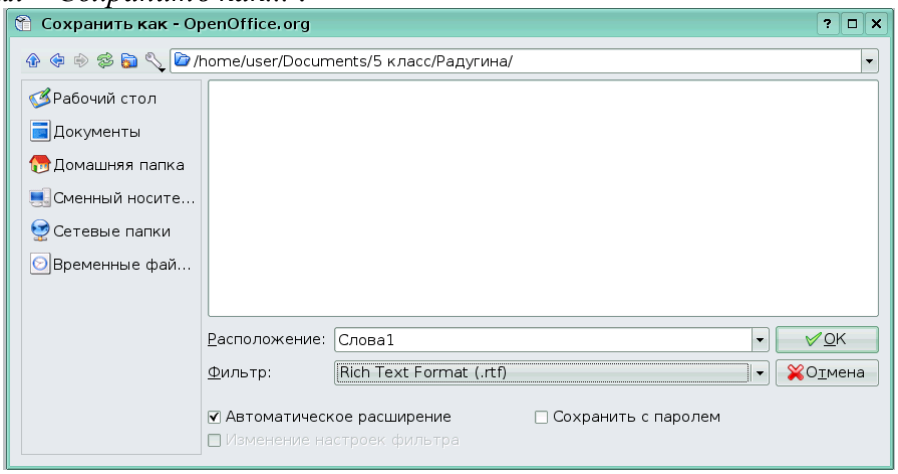
Задание 2

1. Откройте программу **OpenOffice.org Writer**.

2. Найдите документ **Слова.rtf**, открывая последовательно папки **Документы / 5класс / Заготовки**.

3. Найдите «слово в слове», отбросив одну-две буквы в начале или в конце каждого из имеющихся в документе слов. Например: шутка — утка. Наберите полученные слова после исходных.

4. Сохраните документ в личной папке под именем **Слова1.rtf** с помощью команды *Файл – Сохранить как...* .



5. Закройте окно программы **OpenOffice.org Writer**.

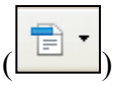
Задание 3

1. Откройте программу **OpenOffice.org Writer**.
2. Откройте документ **Анаграммы.rtf (Документы / 5класс / Заготовки)**.

Анаграмма – это слово, которое образовано перестановкой букв другого слова. Например: весна – навес, масло – смола. Из слов документа **Анаграммы. rtf** образуйте другие слова и наберите их после исходных.

3. Сохраните результат работы в своей личной папке под именем **Анаграммы1.rtf**.

Задание 4

1. Создайте новый документ. Для этого щелкните на кнопке Создать () или выполните команду *Файл – Создать – Текстовый документ*. Из букв, образующих слово **снегурочка**, составьте как можно больше разных слов. Например: **ночка**, **урок** и так далее. Наберите придуманные слова в строку, разделяя их запятой.
2. Сохраните результат своей работы в личной папке в документе **Снегурочка.rtf**.
3. Закройте окно программы **OpenOffice.org Writer**.

Задание 5

1. Откройте программу **OpenOffice.org Writer**.
2. Установите абзацный отступ 1 см и введите следующий текст:

На поляне с брусничным настоем стоял медвежонок. Он был один и делал то, что хотел. А делал медвежонок что-то странное. То вдруг взмахивал головой, а лапками и носом тыкался в землю. То переваливался через тощий задок и носом тыкался в землю. Медвежонок явно что-то ловил и никак не мог поймать. Я вдруг понял: медвежонок ловил свою тень!

3. Сохраните набранный текст под именем Медвежонок.rtf в личной папке.
4. Закройте окно программы **OpenOffice.org Writer**.

Теперь мы умеем:

- ☑ создавать документы в приложении OpenOffice.org Writer;
- ☑ вводить текст;
- ☑ сохранять документы в приложении OpenOffice.org Writer;
- ☑ открывать документы, ранее созданные в приложении OpenOffice.org Writer;
- ☑ вносить изменения в документы, ранее созданные в приложении OpenOffice.org Writer.

Работа 7. Редактируем текст

Задание 1

1. Откройте программу **OpenOffice.org Writer**.
2. Откройте документ **Вставка.rtf** (**Документы / 5класс / Заготовки**).
3. Вставьте в каждое слово одну букву так, чтобы получилось новое слово.
4. Сохраните документ с изменениями в личной папке под именем **Вставка1.rtf**.

Задание 2

1. Откройте документ **Удаление.rtf** (**Документы / 5класс / Заготовки**).
2. Уберите в каждом слове одну согласную так, чтобы получилось новое слово.
3. Сохраните документ с изменениями в личной папке под именем **Удаление1.rtf**.

Задание 3

1. Откройте документ **Замена.rtf** (**Документы / 5класс / Заготовки**).
2. Зафиксируйте режим ввода прописных букв. Замените в каждом из приведенных там слов одну букву так, чтобы получились названия городов, рек и новые слова.
3. Сохраните документ с изменениями в личной папке под именем **Замена1.rtf**.

Задание 4

1. Откройте документ **Смысл.rtf** (**Документы / 5класс / Заготовки**).
2. Зафиксируйте режим ввода прописных букв.
3. Перейдите в режим замены (клавиша **Insert**).
4. Внимательно прочитайте слова каждой строки. Для каждого слова, стоящего перед скобками, найдите в скобках два самых важных слова, поясняющих его смысл. Выделите найденные слова прописными буквами.
5. Выйдите из режима замены.
6. Сохраните документ с изменениями в личной папке под именем **Смысл1.rtf**.

Задание 5

1. Откройте документ **Буква.rtf** (**Документы / 5класс / Заготовки**).
2. Внимательно прочитайте текст и по смыслу разделите его на предложения, поставив в нужных местах точки.
3. Там, где это нужно, замените строчные буквы на прописные.
4. Сохраните документ с изменениями в личной папке под именем **Буква1.rtf**.

Задание 6

1. Откройте документ **Пословицы.rtf** (**Документы / 5класс / Заготовки**).
2. Отредактируйте содержимое файла так, чтобы каждая пословица занимала всего одну строку. Для этого:
   - если в одной строке находятся две пословицы, то разрежьте эту строку — поместите курсор в конец первой пословицы и нажмите клавишу **Enter**;
   - если одна пословица занимает две строки, то склейте их — поместите курсор в конец первой строки и нажмите клавишу **Delete** (можно поместить курсор в начало второй строки и нажать клавишу **Backspace**).
3. Сохраните документ с изменениями в личной папке под именем **Пословицы1.rtf**.

Задание 7

1. Откройте документ **Большой.rtf** (**Документы / 5класс / Заготовки**).
2. Нажмите на клавишу **END** и проследите за перемещением курсора.

3. Нажмите на клавишу **HOME** и проследите за перемещением курсора.
4. Нажмите одновременно на клавиши **Ctrl** и → и проследите за перемещением курсора.
5. Нажмите одновременно на клавиши **Ctrl** и ← и проследите за перемещением курсора.
6. Нажмите на клавишу **Page Up** и проследите за перемещением курсора.
7. Нажмите на клавишу **Page Down** и проследите за перемещением курсора.
8. Нажмите одновременно на клавиши **Ctrl** и **Page Up** и проследите за перемещением курсора.
9. Нажмите одновременно на клавиши **Ctrl** и **Page Down** и проследите за перемещением курсора.
10. Нажмите одновременно на клавиши **Ctrl** и **Home** и проследите за перемещением курсора.
11. Нажмите одновременно на клавиши **Ctrl** и **End** и проследите за перемещением курсора.
12. Сделайте соответствующие записи в рабочей тетради.
13. Выйдите из программы без сохранения изменений в исходном документе.

Теперь мы умеем:

- ☑ вставлять пропущенные буквы;
- ☑ удалять лишние буквы;
- ☑ заменять одну букву на другую;
- ☑ вводить прописные и строчные буквы;
- ☑ разрезать и склеивать строки;
- ☑ быстро перемещать курсор по документу.

Работа 8. Работаем с фрагментами текста

Задание 1

1. Откройте программу **OpenOffice.org Writer**.
2. Откройте документ **Лишнее.rtf** (**Документы / 5класс / Заготовки**).
3. В каждой строке найдите лишнее слово. Выделите его двойным щелчком и удалите, нажав клавишу **Delete** на клавиатуре.
4. Сохраните документ с изменениями в личной папке под именем **Нет_лишнего.rtf**.

Задание 2

1. Откройте документ **Лукоморье.rtf** (**Документы / 5класс / Заготовки**).
2. Удалите лишние слова, восстановив тем самым оригинальный текст стихов А.С. Пушкина.
3. Сохраните документ с изменениями в личной папке под именем **Лукоморье1.rtf** и закройте программу.

Задание 3

1. Откройте программу **OpenOffice.org Writer**. На панели инструментов найдите кнопки *Копировать* (), *Вставить* ().
2. Откройте документ **Фраза** (**Документы / 5класс / Заготовки**), содержащий буквосочетание **Теперьяподнимитетоже**.
3. Выделите эту фразу щелчком на левом поле напротив строки и скопируйте в буфер обмена, нажав на панели инструментов кнопку *Копировать*.
4. Установите текстовый курсор в конце строки и перейдите на новую строчку, нажатием клавиши **Enter**.
5. Вставьте буквосочетание из буфера обмена 7 раз с помощью кнопки *Вставить*.
6. Разделите буквосочетания пробелами и запятыми по образцу:

Теперь я под ними, те тоже.
Те перья подними, те тоже.
Те перья поднимите тоже.
Те перья под ними, те тоже.
Те перья под ним, и те тоже.
Теперь я, поднимите тоже.
Теперь я, подними те тоже.
Теперь я под ним, и те тоже.

7. Сохраните документ с изменениями в личной папке под именем **Фразы.rtf**.

Задание 4.

1. Откройте документ **Алгоритм.rtf** (**Документы / 5класс / Заготовки**).
2. На панели инструментов найдите кнопки *Вырезать* (), *Вставить* (), *Отменить* ().
3. Расставьте команды алгоритма «Посадка дерева» в разумной последовательности. Для этого:

- внимательно прочитайте весь текст;
- найдите строку с командой, которая должна быть выполнена первой;
- выделите найденную строку;

- удалите выделенную строку в буфер ( );
- поместите курсор в начало первой строки и вставьте первую команду из буфера;
- при необходимости пользуйтесь командой *Отменить* (кнопка);
- повторяйте аналогичные действия, пока все команды не окажутся на своих местах.

4. Сохраните документ с изменениями в личной папке под именем **Алгоритм1.rtf**.

Задание 5

1. Откройте документ **Слог.rtf** (**Документы / 5класс / Заготовки**).
2. Выделите слог **НА** и поместите его в буфер обмена
3. Вставьте слог **НА** 5 раз так, чтобы слова обрели смысл.
4. Сохраните документ с изменениями в личной папке под именем **Слог1.rtf**.

Задание 6

1. Откройте документ **Медвежонок.rtf**, находящийся в вашей личной папке.
2. Последовательно выделяйте двойным щелчком левой кнопки мыши в тексте каждое слово **медвежонок** и вводите вместо него слово **волчонок** (с учетом строчных и прописных букв).
3. Выбрав в меню *Файл* команду *Сохранить как…* сохраните измененный документ под именем **Волчонок.rtf** в личной папке.
4. Установите текстовый курсор в начале первой строки. Отдайте команду *Правка–Найти и заменить*. В поле *Найти* введите слово **волчонок**. В поле *Заменить* на введите слово **лисенок**. Нажмите кнопку *Заменить все*. Закройте окно *Найти и заменить.* Убедитесь, что в тексте вместо слова **волчонок** везде стоит слово **лисенок.**
5. В меню *Файл* еще раз выберите команду *Сохранить как* и сохраните измененный документ под именем **Лисенок.rtf** в личной папке.

Задание 7

1. Откройте документ **100.rtf** (**Документы / 5класс / Заготовки**) и прочтите стихотворение Л. Кондратенко:
6. Для большей выразительности автор «вклинил» внутрь слова цифры. Посмотрите, как будет выглядеть это стихотворение после замены **100** на **сто**.
2. Сохраните документ с изменениями в личной папке под именем **Сто.rtf**.

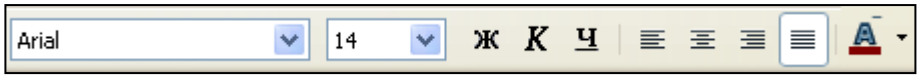
Теперь мы умеем:

- ☑ выделять двойным щелчком нужное слово;
- ☑ выделять строку текста;
- ☑ копировать выделенный фрагмент в буфер;
- ☑ удалять выделенный фрагмент в буфер;
- ☑ вставлять фрагмент из буфера в нужное место текста;
- ☑ заменять один фрагмент текста на другой.

Работа 9. Форматируем текст

Задание 1

1. Откройте программу **OpenOffice.org Writer**. С помощью меню *Вид* установите панель инструментов Форматирование. Выясните назначение следующих кнопок, списков и полей этой панели.



2. Откройте документ Форматирование.rtf (**Документы / 5класс / Заготовки**), содержащий фразу **Форматировать текст — это значит придавать ему форму, оформлять**.

3. Используя буфер обмена, разместите на экране 10 копий этого предложения.

Внимание! При выполнении следующих заданий не забывайте выделять нужные вам строки.

4. Задайте:

- первым двум строчкам размер шрифта 12 пунктов, тип шрифта Times New Roman;
- второй паре строк – размер шрифта 14 пунктов, тип шрифта Courier New.
- третьей паре строк – размер шрифта 16 пунктов, тип шрифта Comic Sans MS;
- четвертой паре строк – размер шрифта 18 пунктов, тип шрифта Tahoma;
- пятой паре строк – размер шрифта 20 пунктов, тип шрифта Arial.

5. Задайте каждой строчке свой цвет, использовав кнопку Цвет ( ) на панели форматирования.

6. Измените начертание символов:

- 1, 2 и 3 строк — на **полужирное**;
- 4, 5 и 6 строк – на *курсивное*;
- 7 и 8 строк – на ***полужирное курсивное***;
- 9 и 10 строк – на **полужирное подчеркнутое**.

7. Примените выравнивание:

- по левому краю к строкам 1-4;
- по центру – к строкам 5-6;
- по правому краю – к строкам 7-10.

8. Сохраните документ с изменениями в личной папке под именем **Форматирование1.rtf** и закройте программу.

Задание 2

1. Откройте документ **Радуга.rtf** (**Документы / 5класс / Заготовки**).
2. Вспомните, какая связь между цветами радуги и словами появившейся на экране фразы. Окрасьте каждое слово в соответствующий ему цвет.
3. Сохраните документ с изменениями в личной папке под именем **Цвета_радуги.rtf**.

Задание 3

1. С помощью программы **OpenOffice.org Writer** оформите пригласительный билет по следующему образцу:

Пригласительный билет

Дорогой друг!

Приглашаем тебя
1 апреля
на праздничный ужин
в деревню Простоквашино.

Дядя Федор

2. В меню *Формат* выберите пункт *Страница* и задайте для созданного вами приглашения ориентацию *Альбомная*. В группе элементов управления *Поля* измените значения левого, правого, нижнего и верхнего полей на 5,00 см. Проследите за изменениями.
3. Воспользуйтесь кнопкой предварительного просмотра на панели инструментов ( ). Закройте окно просмотра.
4. Отформатируйте приглашения за счет пустых строк и размера шрифта так, чтобы текст занимал всю отведенную для него страницу. Убедитесь в правильности ваших действий, осуществив предварительный просмотр документа.
5. Сохраните документ в личной папке под именем **Приглашение.rtf**.
6. Закройте программу **OpenOffice.org Writer**.

Теперь мы умеем:

- ☑ изменять размер шрифта выделенного фрагмента текста;
- ☑ изменять тип шрифта выделенного фрагмента текста;
- ☑ изменять начертание шрифта выделенного фрагмента текста;
- ☑ изменять цвет шрифта выделенного фрагмента текста.
- ☑ применять различные варианты выравнивания абзацев текста.

Работа 10. Знакомимся с инструментами графического редактора

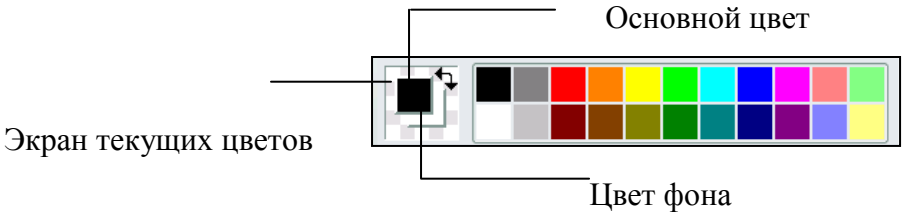
Задание 1

1. Запустите графический редактор **KolourPaint**: *К-Меню – Прочие – Графика – Графический редактор (KolourPaint).*

2. Рассмотрите окно редактора, найдите в нем строку меню, Панель инструментов и Палитру. По всплывающим подсказкам узнайте назначение каждой кнопки на панели инструментов.

3. Щелчком левой кнопки мыши на *Палитре* выберите в качестве основного синий цвет. Обратите внимание на то, в какой части *Палитры* произошли изменения.

4. Щелчком правой кнопки мыши на *Палитре* выберите в качестве фонового красный цвет. Обратите внимание на то, в какой части *Палитры* произошли изменения.



6. С помощью инструмента *Перо* нарисуйте несколько произвольных линий. Для этого установите указатель в нужном месте рабочей области и перетаскивайте его так, как считаете нужным. Перетаскивайте указатель, поочередно нажимая то левую, то правую кнопку. Обратите внимание на цвет линии.

7. Опробуйте инструмент *Кисть*. Нарисуйте несколько линий, используя кисти различных форм и размеров.

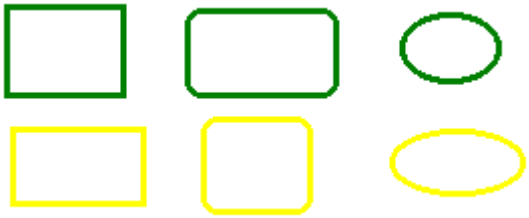
8. Завершите работу с программой, щелкнув на закрывающей кнопке в строке заголовка. На экране появится окно с запросом о сохранении изменений в файле **Безымянный**. Откажитесь от сохранения, щелкнув по кнопке Отклонить.

Задание 2

1. Запустите графический редактор **KolourPaint**. Обратите внимание на то, какие цвета определены в качестве основного и фонового.

2. Установите основной цвет зеленый и фоновый желтый.

2. Примените поочередно инструменты *Прямоугольник*, *Округленный прямоугольник* и *Эллипс* в режиме без заполнения. Для этого выберите нужный инструмент, установите указатель там, где должна появиться фигура и перетащите его по диагонали. Все фигуры нарисуйте дважды: сначала при нажатой левой клавише, а затем – правой.



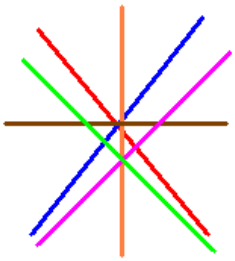
3. Примените поочередно инструменты *Прямоугольник*, *Округленный прямоугольник* и *Эллипс* в режиме заполнения фоновым цветом. Все фигуры нарисуйте дважды: сначала при нажатой левой клавише, а затем – правой.

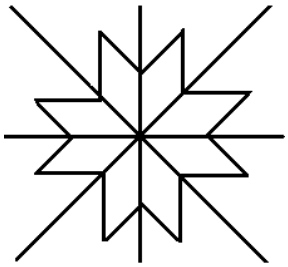
4. Примените поочередно инструменты *Прямоугольник*, *Округленный прямоугольник* и *Эллипс* в режиме заполнения основным цветом. Все фигуры нарисуйте дважды: сначала при нажатой левой клавише, а затем – правой.

5. Изобразите квадрат. Для этого используйте инструмент *Прямоугольник* при нажатой клавише **Shift**.
6. Изобразите окружность. Для этого используйте инструмент *Эллипс* при нажатой клавише **Shift**.
7. Сохраните результат работы в личной папке под именем **Заполнение**.
8. Завершите работу с программой, щелкнув на закрывающей кнопке в строке заголовка.

<u>Задание 3</u>

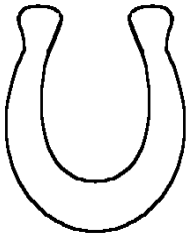
3. Запустите графический редактор **KolourPaint**.
1. С помощью инструмента *Линия* изобразите несколько разноцветных пересекающихся отрезков. Для этого предварительно выберите цвет и ширину линии (один из пяти вариантов меню настройки), щелкните кнопкой в начальной точке и перетащите указатель мыши в нужном направлении. Изобразите вертикальную линию, горизонтальную линию и линию с наклоном 45° – при их создании удерживайте нажатой клавишу **Shift**.





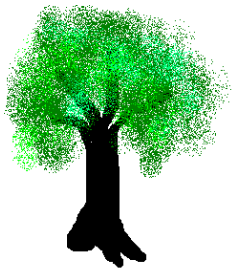
2. С помощью инструмента *Линия* попытайтесь изобразить снежинку.
3. Сохраните результат работы в личной папке под именем **Отрезки**.

Задание 4



1. Откройте файл **Подкова** (**Документы / 5класс / Заготовки**).
2. С помощью инструмента *Линия* каждую фигуру разделите двумя прямыми на указанное число частей.
3. С помощью инструмента *Заливка* заполните каждую часть фигуры разным цветом.
4. Сохраните результат работы в личной папке под именем **Подкова1**.

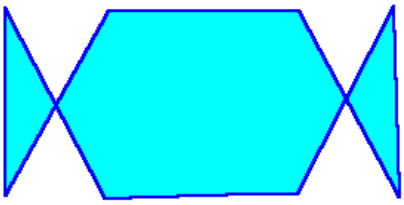
Задание 5



1. Выполните команду *Создать* меню *Файл*.
2. С помощью инструментов *Кисть* и *Распылитель* нарисуйте дерево. Оно может быть таким, как на рисунке.
3. Сохраните рисунок под именем **Дерево** в личной папке.
4. Завершите работу с программой **KolourPaint**.

Задание 6

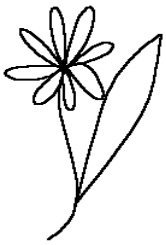
5. Запустите графический редактор **KolourPaint**.
1. Откройте файл Многоугольники (**Документы / 5класс / Заготовки**).
2. С помощью инструмента *Соединённые линии* на основе имеющихся шаблонов изобразите следующие фигуры:



4. Самостоятельно исследуйте инструмент *Многоугольник*.
5. Сохраните результат работы в личной папке под именем **Многоугольники1**.
6. Завершите работу с программой **KolourPaint**.

Задание 7

7. Запустите графический редактор **KolourPaint**.
1. Для инструмента Кривая выберите цвет и толщину линии и изобразите несколько кривых с одной дугой.
2. С помощью инструмента *Кривая* нарисуйте несколько кривых с двумя дугами.
3. С помощью инструмента *Кривая* нарисуйте несколько петель.



4. Выполните команду *Очистить* меню *Рисунок*.
5. С помощью инструмента *Кривая* нарисуйте цветок, состоящий из различных дуг и петель.
6. Сохраните результат работы в личной папке под именем **Кривые**.
8. Завершите работу с программой **KolourPaint**.

Теперь мы умеем:

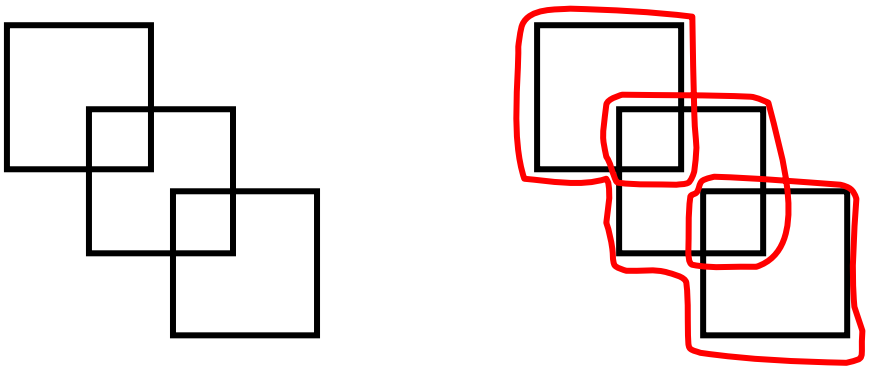
- ☑ запускать графический редактор KolourPaint;
- ☑ устанавливать размеры области для рисования;
- ☑ выбирать основной цвет и цвет фона;
- ☑ выбирать и применять инструменты *Перо*, *Кисть* и *Распылитель*, *Линия* и *Кривая*, *Прямоугольник*, *Округлённый прямоугольник* и *Эллипс, Соединённые линии* и *Многоугольник*, *Заливка*;
- ☑ сохранять созданные рисунки в собственной папке;
- ☑ завершать работу с программой KolourPaint.

Работа 11. Начинаем рисовать

Задание 1

Внимание! В случае неудачного выполнения операции вы имеете возможность отменить её, выбирая в меню *Правка* команду *Отменить* или кнопку на панели инструментов.

1. Запустите графический редактор **KolourPaint**.
2. С помощью инструмента *Прямоугольник* (без заполнения) изобразите следующую фигуру, состоящую из трех квадратов



3. С помощью инструмента *Перо* обойдите «без отрыва руки» как можно точнее вдоль контура полученной фигуры не проходя вдоль одного и того же отрезка дважды.
4. Командой *Сохранить* меню *Файл* сохраните рисунок под именем **Квадраты** в личной папке.

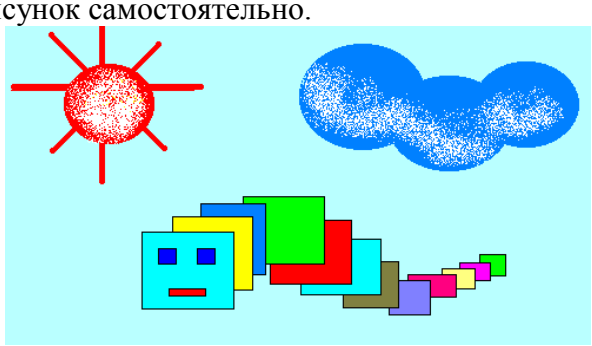
Задание 2

1. Запустите программу **KolourPaint**. Откройте файл **Эскиз1 (Документы / 5класс / Заготовки).** Требуется раскрасить появившийся на экране черно-белый рисунок.
2. Для закраски замкнутых областей используется инструмент *Заливка*. Если граница области имеет разрывы, то при её закрашивании выбранным цветом будут заполнены и соседние области рисунка. Чтобы найти разрывы, воспользуйтесь инструментом *Увеличить* (), позволяющим увеличить изображение в 2, 3, 4 и более раз.
3. Внимательно осмотрите весь рисунок. Обнаруженные разрывы ликвидируйте с помощью инструмента *Перо*. Вернитесь к обычному (100%) виду рисунка.
4. Сохраните раскрашенный рисунок под именем **Рисунок1** в личной папке.

Задание 3

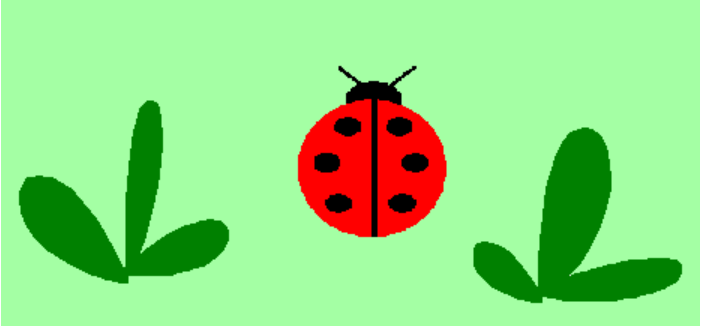
1. В программе **KolourPaint** откройте файл **Эскиз2 (Документы / 5класс / Заготовки)**.
2. Раскрасьте появившийся на экране черно-белый рисунок.
3. Дополните рисунок по своему усмотрению.
4. Сохраните результат своей работы под именем **Рисунок2** в личной папке.
5. Закройте программу **KolourPaint**.

Задание 4

1. Запустите графический редактор **KolourPaint**.
2. С помощью инструмента *Прямоугольник* (режим заполнения фоновым цветом), изменяя фоновый цвет, нарисуйте бумажного змея.
3. Определите, какие инструменты были использованы при изображении Солнца и Облака. Воспроизведите рисунок самостоятельно.
4. 
5. Командой *Сохранить* меню *Файл* сохраните рисунок под именем **Змей** в личной папке.
6. Завершите работу с программой **KolourPaint**.

Задание 5

1. Запустите графический редактор **KolourPaint**.
2. С помощью инструмента *Эллипс* (режим заполнения основным цветом) нарисуйте букашку.
3. С помощью инструмента *Кривая* изобразите несколько растений. Для их закраски воспользуйтесь инструментом *Заливка*.



4. Завершите работу с программой, сохранив рисунок в личной папке в файле **Букашка**.

Теперь мы умеем:

☑ пользоваться инструментами *Карандаш*, *Распылитель* и *Заливка*;

☑ создавать простейшие геометрические фигуры с помощью инструментов *Прямоугольник* и *Эллипс*;

☑ применять инструменты *Линия* и *Кривая*;

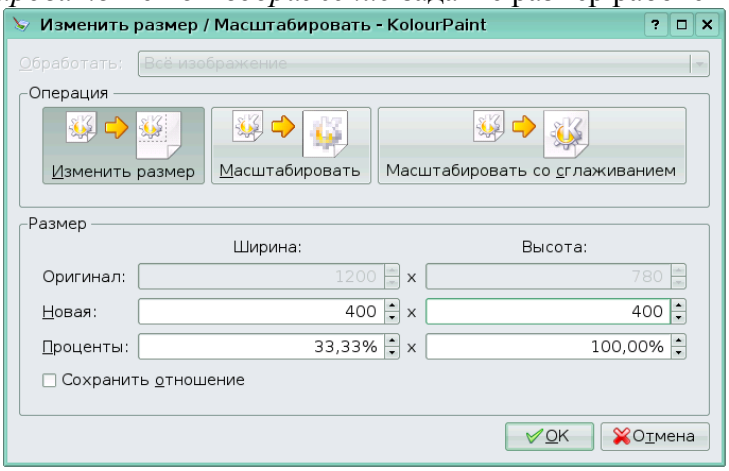
☑ прорабатывать мелкие детали рисунка с помощью инструмента *Масштаб*;

☑ вносить изменения в ранее созданные рисунки.

Работа 12. Создаём комбинированные документы

Задание 1

1. В графическом редакторе **KolourPaint** с помощью команды *Изменить размер / Масштабировать* меню *Изображение* задайте размер рабочей области 400×400.



2. Создайте рисунок к приглашению на праздничный ужин. Он может быть, например, таким:

3. Для выполнения надписи «Добро пожаловать»:

1) активизируйте инструмент *Текст* и выберите прозрачный фон ;
2) щелчком отметьте место размещения текста — откроется поле ввода с мигающим курсором;
3) при необходимости измените шрифт, его размер и начертание с помощью панели атрибутов текста (

);
4) при необходимости измените размер поля ввода перетаскиванием его границ;
5) завершите работу с надписью, щёлкнув вне рамки.

4. Сохраните рисунок в личной папке под именем **Рисунок 3**.

Задание 2

1. Не закрывая программу **KolourPaint**, запустите программу **OpenOffice.org Writer**. Обратите внимание, на новую кнопку, появившуюся на панели задач.

2. Откройте ранее созданный вами текстовый документ **Приглашение.rtf**. Установите курсор в конце последней строки текста.

3. Щелкните кнопку графического редактора **KolourPaint** на панели задач. В меню *Правка* выполните команды *Выделить все, Копировать*. Ваш рисунок помещен в буфер обмена.

4. Прейдите в окно программы **OpenOffice.org Writer**. Выполните команду *Вставить* меню *Правка*. Подумайте, нельзя ли для этой операции использовать другой приём.

5. Попробуйте изменить расположение рисунка с помощью кнопок выравнивания (По левому краю, По центру, По правому краю) на панели форматирование.

6. Щелкните на рисунке один раз. Вокруг него появилась рамка с восьмью маркерами. Последовательно наводите указатель мыши на маркеры и наблюдайте, как меняется его форма. Перетаскивая соответствующий маркер, вы можете изменить размеры рисунка.

7. Попытайтесь перетащить рисунок в другое место. Рисунок остается неподвижным, а перемещается курсор и указатель мыши, рядом с которым появляется изображение прямоугольника. После того как вы подведете указатель к предполагаемому новому месту рисунка, отпустите кнопку мыши. Рисунок переместится на нужное место.

8. Рисунок, вставленный в документ, можно править, т.е. – в него можно вносить изменения. Щелкните дважды на своем рисунке – откроется окно программы Paint. Внесите нужные изменения в рисунок (например, перекрасьте фон) и закройте окно программы Paint щелчком вне рисунка. Все изменения отражены в документе в окне программы **OpenOffice.org Writer**.

9. Выполните операцию предварительного просмотра документа.

10. Сохраните изменения в документе **Приглашение.rtf**. Завершите работу программ **KolourPaint** и **OpenOffice.org Writer**.

Теперь мы умеем:

☑ создавать надписи с помощью инструмента Надпись и осуществлять его настройку;

☑ одновременно работать с двумя приложениями — текстовым процессором OpenOffice.org Writer и графическим редактором KolourPaint;

☑ вставлять выполненный в графическом редакторе рисунок в документ, подготовленный в текстовом процессоре

☑ вносить изменения в рисунок, вставленный в текстовый документ.

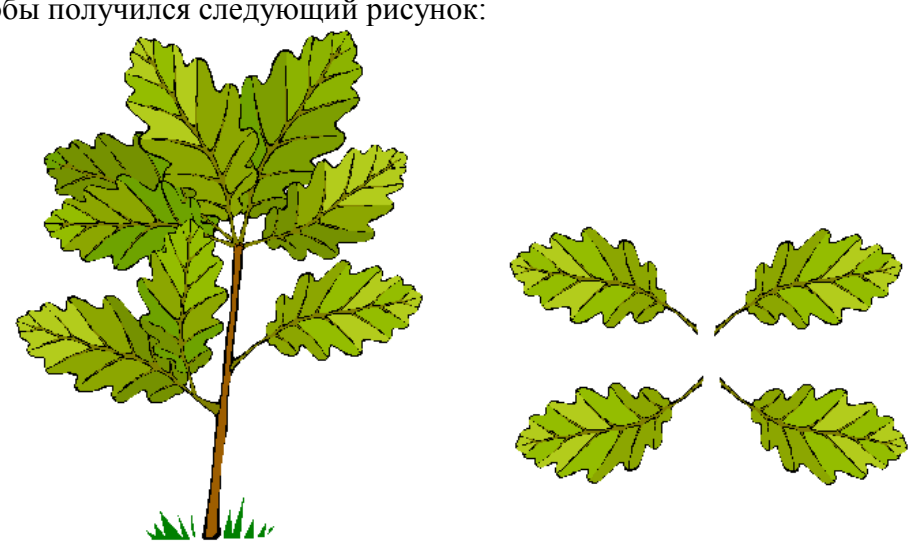
Работа 13. Работаем с графическими фрагментами

Задание 1

11. Запустите программу **KolourPaint**.
1. Откройте файл **Природа** (**Документы / 5класс / Заготовки**). Рассмотрите появившийся на экране рисунок. Подумайте, какое дерево на этом рисунке можно назвать «лишним»? Почему?
2. С помощью инструмента *Выделение(прямоугольное)* заключите «лишнее» дерево в прямоугольную рамку. Тем самым, вы выделили фрагмент. Удалите выделенный фрагмент (клавиша **Delete**).
3. Поочередно выделяя и перетаскивая оставшиеся деревья, расположите их в один ряд. При необходимости используйте инструмент *Выделение (свободное)* и *Выделение эллиптическое*. Ошибочные действия отменяйте командой *Отменить* меню *Правка*.
4. С помощью инструмента *Текст* подпишите название каждого дерева.
5. Сохраните рисунок в личной папке под именем **Природа1**.

Задание 2

1. Откройте файл **Природа** (**Документы / 5класс / Заготовки**).
2. Выделите фрагмент, содержащий дуб. Копируйте выделенный фрагмент (команда *Копировать* меню *Правка*).
3. Выполните команду *Создать* меню *Файл*.
4. Выполните команду *Вставить* меню *Правка* — точная копия выделенного фрагмента появится на экране. Перетащите фрагмент в центр экрана.
5. Выделите новый фрагмент, содержащий дубовый листок.
6. Перетащите выделенный фрагмент, удерживая нажатой клавишу **Control**; когда кнопка мыши будет отпущена, на экране появится копия фрагмента.
7. Размножьте выделенный фрагмент и преобразуйте (команда меню *Выделение*) его так, чтобы получился следующий рисунок:

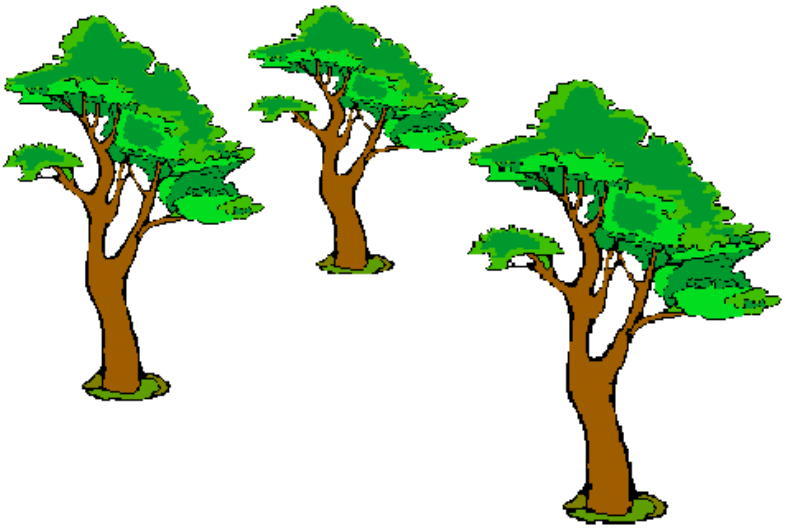


8. Сохраните результат работы под именем **Дуб** в личной папке.

Задание 3

1. Откройте файл Природа (**Документы / 5класс / Заготовки**).
2. Выделите фрагмент, содержащий сосну. Копируйте выделенный фрагмент.
3. Выполните команду *Создать* меню *Файл*.
4. Вставьте фрагмент из буфера обмена (команда *Вставить* меню *Правка*).
5. Разместите на экране еще две копии этого рисунка.

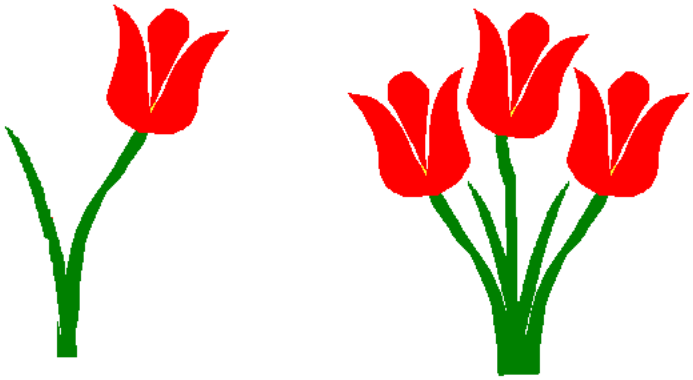
6. Измените с помощью маркеров размеры деревьев так, чтобы находящееся на переднем плане дерево было самым большим, а на заднем — самым маленьким. У вас должна получиться примерно такая картинка:



7. Сохраните рисунок в личной папке под именем **Сосны**.

Задание 4

1. Откройте файл Тюльпан (**Документы / 5класс / Заготовки**).
2. Применяя операции копирования, перемещения, преобразования к прозрачному фрагменту из одного цветка «соберите» букет из трех цветков.



3. Сохраните рисунок в личной папке под именем **Букет**.

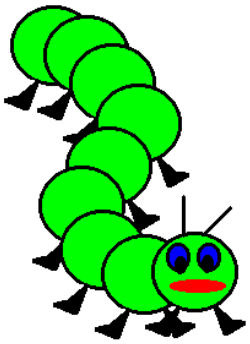
Задание 5

12. Запустите графический редактор **KolourPaint**.

1. С помощью инструмента увеличьте масштаб в 4 раза.
2. С помощью инструментов *Кривая* и *Эллипс* на четверной части видимой рабочей области изобразите веточку растения. Для закраски воспользуйтесь инструментом *Заливка*.

3. Вернитесь к обычному виду рисунка (100%).
4. Скопируйте свой рисунок и размножьте его так, чтобы полученное изображение напоминало полотно ткани.
5. Залейте фон цветом по своему усмотрению.
6. Сохраните рисунок в собственной папке под именем **Ткань**.

Задание 6



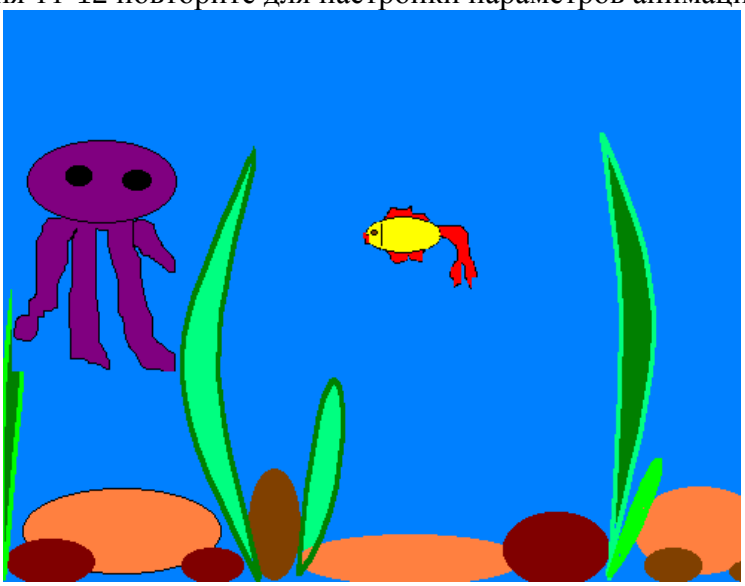
1. Выполните команду *Создать* меню *Файл*.
2. Продумайте последовательность действий для эффективного рисования гусеницы.
3. Реализуйте свой план.
4. Сохраните рисунок в личной папке под именем **Гусеница**.
5. Завершите работу с графическим редактором **KolourPaint**.

Теперь мы умеем:

- ☑ выделять часть рисунка — фрагмент;
- ☑ выбирать тип фрагмента — прозрачный фрагмент, непрозрачный фрагмент;
- ☑ удалять выделенный фрагмент;
- ☑ перемещать выделенный фрагмент;
- ☑ вырезать и копировать выделенный фрагмент в буфер;
- ☑ размножать фрагмент;
- ☑ преобразовывать (поворачивать, растягивать, наклонять) фрагмент.

Работа 14. Создаём анимацию на заданную тему

1. Запустите программу **KolourPaint**.
2. Задайте рабочую область 1200×780.
3. Примените инструмент *Заливка* для создания синего фона.
4. Изобразите в нижней части несколько камней (инструмент *Эллипс*) и морских водорослей (инструмент *Перо*). Воспользуйтесь инструментом *Заливка* для их закраски.
5. Сохраните рисунок в собственной папке под именем **Фон**.
6. Задайте рабочую область 200×120 и нарисуйте в ней рыбку. Фон закрасьте тем же синим цветом. Сохраните рисунок в собственной папке под именем **Рыба1**.
7. Задайте рабочую область 150×250 и нарисуйте в ней осьминога. Фон закрасьте тем же синим цветом. Сохраните рисунок в собственной папке под именем **Осьминог**.
8. Запустите программу **OpenOffice.org Impress** (*К-Меню – Офис – Презентация (OpenOffice.org Impress))*. Создайте пустую презентацию.
9. Вставьте в пустую презентацию рисунок **Фон**, созданный в программе **KolourPaint**, выбрав пункт *Изображение – Из файла* в меню *Вставка*. Найдите нужный файл, выделите его и щелкните на кнопке *ОК*. Фоновый рисунок появится в рабочем поле (на слайде) программы **OpenOffice.org Impress**.
10. На этот же слайд поместите рисунки рыбки и осьминога.
11. Для настройки анимации щелкните на изображении рыбки правой кнопкой и в контекстном меню выберите пункт *Эффекты*. Далее выберите команду *Добавить*, на вкладке *Пути движения* выберите *Объект кривых*, затем нарисуйте путь движения рыбки.
12. В группе *Эффект* выберите *Начать – При щелчке, Скорость – Низкая.*
13. Действия 11-12 повторите для настройки параметров анимации осьминога.



14. Для просмотра анимации воспользуйтесь функциональной клавишей F5 или командой *Демонстрация* слайдов меню *Вид*.
15. Дождитесь завершения показа слайда и щелчком мыши вернитесь в рабочую область.
16. Попробуйте скопировать рыбку и настроить для неё параметры анимации.
17. Сохраните свою работу в собственной папке в собственной папке под именем **На_дне**.
18. Завершите работу с программой **OpenOffice.org Impress**.

Теперь мы умеем:

- ☑ запускать программу OpenOffice.org Impress;
- ☑ вставлять на слайд ранее подготовленные рисунки;
- ☑ настраивать анимацию отдельных объектов;
- ☑ просматривать анимацию;
- ☑ сохранять результаты работы;
- ☑ завершать работу с программой OpenOffice.org Impress.