

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение  
«Подгорновская средняя общеобразовательная школа»  
муниципального образования «Муниципальный округ  
Княсовский район Удмуртской Республики»

РАССМОТРЕНО  
на заседании  
педагогического совета  
МКОУ «Подгорновская СОШ»  
Протокол № 1 от 27.08.2024



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
*«Компьютерный знайка»*

Возраст детей: 10-12 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель: Шамшурин Сергей Николаевич  
педагог дополнительного образования

с. Подгорное, 2024 г.

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный знайка» направлена на формирование у детей компьютерной грамотности, (знакомство с компьютером, с элементарными понятиями из сферы информационных технологий) и приемов работы в разных редакторах. Программа позволяет создавать благоприятные условия для развития творческих способностей школьников.

Работа данного кружка предусматривает использование оборудования центра «Точка роста». Прежде всего, это ноутбуки и компьютеры, на которых будут осваиваться навыки работы с различными прикладными программами, таких как Paint, Word, PowerPoint. Благодаря этому обучающиеся смогут сформировать метапредметные связи, использовать свои умения и навыки при изучении учебных предметов, при защите исследовательских работ. Эти навыки и умения будут применяться как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

**Актуальность** программы заключается во внедрении информационных технологий в разнообразные сферы деятельности, в том числе, как в учебную деятельность, так и творческое воспитание детей, на которых рассчитана данная программа.

Программа «Компьютерный знайка» представляет собой логически выстроенную систему, направленную на овладение знаниями в интересующей воспитанника области, основанной на мотивах, потребностях, ценностях, идеалах воспитанника, определяющих его место и роль в конкретном социуме, дающих возможность построить образ о самом себе как саморазвивающейся личности.

**Новизна** программы заключается в следующем: использование целостного подхода изучения информационных технологий с элементами творчества.

Концептуальной основой программы является: логика успеха, которая предполагает обеспечение условий для развития, самореализации и социализации учащегося посредством создания ситуаций успеха, которые максимально раскрываются возможности ребенка.

**Цель:** развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся на базе средств ИКТ.

### Задачи:

- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на: формирование

умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов); овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств; формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;

- организовать работу по овладению первичными навыками исследовательской деятельности, получения опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;

- создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

**Формы занятий кружка:** Учитывая возрастные особенности школьников: их подвижность, неустойчивость внимания и интересов, программой предусмотрены теоретические и практические занятия. Теоретическая часть даётся в форме лекций, бесед с просмотром иллюстративного и видео материалов, и подкрепляется практическим освоением темы: выполнением практических работ за ноутбуками. Причём деятельность может носить как групповой, так и индивидуальный характер. Занятия предусматривают разнообразные виды деятельности: беседы, игры, практические работы, коллективные и индивидуальные творческие проекты, и т.д. Основной формой работы являются комбинированные занятия.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный знайка» ознакомительного уровня является общеразвивающей, относится к технической направленности.

Программа составлена на 68 часов обучения для детей в возрасте 10-12 лет. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа (между занятиями перерыв 15 минут) в течение учебного года. Для успешной реализации программы целесообразно объединение детей в учебную группу численностью от 8 до 12 человек.

**Основной формой** работы являются занятия. В проведении занятий, в зависимости от характера усвоения изучаемой темы, используются формы индивидуальной работы, объединение детей по группам, коллективное исследование.

*Основные этапы работы при проведении занятий по программе:*

- Организационный момент
- Работа над новым материалом
- Практическая работа

- Консультирование
- Оценка проделанной работы

Тематика занятий строится с учетом интересов обучающихся, возможности их самовыражения. В ходе усвоения детьми содержания программы учитывается темп развития умений и навыков, уровень самостоятельности, умение работать в коллективе. Программа позволяет индивидуализировать работы: более сильным детям будет интересно индивидуальное задание, менее подготовленным, можно предложить работу в паре или группе. При этом обучающий и развивающий смысл работы сохраняется. Это дает возможность предостеречь ребенка от страха перед трудностями, приобщить без боязни познавать новое.

### **Принципы построения педагогического процесса:**

1. Принцип доступности.
2. Системность работы.
3. Принцип наглядности.
4. Индивидуальный подход.
5. Практическая направленность.

Учитывая возрастные особенности обучающихся 10-12 лет и краткосрочность программы, в работе используются следующие **образовательные технологии**:

1. Репродуктивная деятельность. Знания детям предлагаются в «готовом» виде. Критерием усвоения является правильное воспроизведение (репродукция) знаний, прочность усвоения которых обеспечивается путём повторения.

2. Исследовательская деятельность: под руководством педагога дети выполняют небольшие учебные исследования и проекты индивидуально или группой;

3. Здоровьесберегающие технологии:

- физкультурно-оздоровительные: физкультминутки, динамические паузы, гимнастика для глаз, упражнения для рук, спины;

- психолого-педагогические: комфортный климат на занятии, доброжелательная обстановка; «ситуация успеха» каждого обучающегося; методы и приёмы, способствующие активизации инициативы и творческого самовыражения обучающихся;

- санитарно-гигиенические: проветривание и влажная уборка, соблюдение правильной рабочей позы обучающегося;

- инструктаж по технике безопасности при работе в кабинете информатики

4. Групповые технологии. В силу возрастных особенностей обучающихся, в основном занятия проводятся со всей группой, иногда используется работа в парах или по принципу дифференциации (более сильные помогают слабым; гендерный учет; дополнительное или упрощенное задание).

### Методы и приемы обучения:

1. Наглядные (показ педагога, пример, помощь, использование схем, моделей, образцов).
2. Словесные (объяснение, беседа, рассказ, описание, поощрение, убеждение, инструктаж).
3. Практические (самостоятельное и совместное выполнение опыта, исследования, поиска информации, оформления работы)
4. Игровые (дидактические игры, занимательная информация, сюрпризные моменты, физкультминутки и др.)

**Работа с родителями** предполагает: индивидуальные консультации, родительские встречи, приглашение на защиту проектов, поздравление с праздниками.

**Результатом реализации** данной программы являются исследовательские работы и проекты, выполненные индивидуально или коллективно.

### Учебный план

№ п/п	Название темы	Количество часов			
		общее	теория	практика	форма контроля
	<b>Организационное занятие</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		
<b>1</b>	<b>«Основы компьютерной графики»</b>	<b>33</b>	<b>14</b>	<b>19</b>	
1.1	Обучение работе на компьютере	4	2	2	викторина
1.2	Освоение среды графического редактора Paint	6	2	4	тест
1.3	Редактирование рисунков	6	2	4	фронтальный опрос
1.4	Точные построения графических объектов	7	3	4	создание эскиза открытки
1.5	Преобразование рисунка	4	2	2	творческая деятельность
1.6	Конструирование из мозаики	6	3	3	защита проекта-открытка
<b>2</b>	<b>«Изучаем текстовые редакторы»</b>	<b>33</b>	<b>11</b>	<b>22</b>	
2.1	Общая характеристика текстового процессора	3	3		фронтальный опрос
2.2	Текстовый редактор Блокнот	6	3	3	тест
2.3	Текстовый редактор WordPad	7	2	5	
2.4	Текстовый редактор Microsoft Word	9	3	6	кресворд
2.5	Компьютерный практикум	8		8	проект - буклет
	<b>Заключительное занятие</b>	<b>1</b>		<b>1</b>	защита буклета
	<b>Итого:</b>	<b>68</b>	<b>26</b>	<b>42</b>	

## Содержание:

### **Организационное занятие (1ч):**

Теория: знакомство с программой обучения. Правила поведения на занятиях и в кабинете. Правила техники безопасности, охрана труда.

### **Раздел 1: «Основы компьютерной графики»**

#### **Тема 1.1. Обучение работе на компьютере (4ч.)**

Теория: Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню.

Практика: Освоение технологии работы с меню.

#### **Тема 1.2. Освоение среды графического редактора Paint (6ч.)**

Теория: Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Панель «Палитра». Панель «Инструменты».

Практика: Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

#### **Тема 1.3. Редактирование рисунков (6ч.)**

Теория: Понятие фрагмента рисунка. Понятие файла.

Практика: Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Сохранение рисунка на диске. Открытие файла с рисунком.

#### **Тема 1.4. Точные построения графических объектов (7ч.)**

Теория: Геометрические инструменты. Использование клавиши shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Понятие пиктограммы.

Практика: Редактирование графического объекта по пикселям.

#### **Тема 1.5. Преобразование рисунка (4ч.)**

Теория: Понятия «Отражения и повороты», «Наклоны», «Сжатия и растяжения рисунка».

Практика: действия с преобразованием рисунка: отражения и повороты, наклоны, сжатие и растяжение рисунка.

#### **Тема 1.6. Конструирование из мозаики (6ч.)**

Теория: Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования.

Практика: Меню готовых форм – плоских и объемных. Конструирование с помощью меню готовых форм.

### **Раздел 2: «Изучаем текстовые редакторы»**

#### **Тема 2.1. Общая характеристика текстового процессора (3ч.)**

Теория: История обработки текстовых документов. Назначение текстового редактора. Назначение Основного меню. Команды Основного меню текстового редактора. Технология ввода текста.

## **Тема 2.2. Текстовый редактор Блокнот (6ч.)**

Теория: Набор и редактирование текста. Вставка, удаление и замена символов. Вставка и удаление пустых строк.

Практика: Действие с фрагментом текста: выделение, копирование, удаление, перемещение.

## **Тема 2.3. Текстовый редактор WordPad (7ч.)**

Теория: Оформление абзаца и заголовка. Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания.

Практика: Панель форматирования. Форматирование абзаца. Ввод и загрузка текста. Нумерованные и маркированные списки.

## **Тема 2.4. Текстовый редактор Microsoft Word (9ч.)**

Теория: Объекты текстового документа и их параметры. Способы выделения объектов текстового документа.

Практика: Форматирование текста. Оформление текста в виде таблицы и печать документа. Включение в текстовый документ графических объектов.

## **Тема 2.5. Компьютерный практикум (8ч.)**

Практика: Выполнение практических работ (проект буклета) по изученному материалу.

**Заключительное занятие (1ч):** защита буклета.

### **Ожидаемые результаты:**

В результате занятий в кружке «Компьютерный знайка», обучающиеся расширят свои знания в области информационно-коммуникационных технологий.

Обучающиеся должны **знать**:

- Правила безопасности работы в кабинете информатики;
- Правила работы с персональным компьютером;
- Правила работы с информацией, полученной в интернете;
- Правила безопасной работы в сети интернет;
- Правила и порядок оформления исследовательского проекта или исследовательской работы.

Обучающиеся должны **уметь**:

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятий «информация», «информационный объект»;
- приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры древних и современных информационных носителей; классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;

- определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;
- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;
- создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
- выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
- использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;
- создавать и форматировать списки;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;
- осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);
- ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);
- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.

#### **Условия реализации программы:**

*Материально-техническая база:* кабинет информатики, ноутбуки, компьютеры (хотя бы 1 на два воспитанника), мультимедийные средства, научно-методическая литература. Время работы за ПК должно составлять 15-20 минут из каждого часа.

*Внутришкольные связи:* кабинет информатики, физики, библиотека.

*Педагогические кадры:* программа может реализоваться педагогом дополнительного образования, учителем информатики.

#### **Формы аттестации /контроля.**

На первом занятии обучения проводится **вводная диагностика** в форме тестирования с целью выявления первоначальных знаний обучающихся о готовности детей обучаться по программе.

В конце обучения проводится **промежуточная**. Обучающиеся принимают участие в практических работах, самостоятельно презентуют буклет.

### **Рабочая программа воспитания. Календарный план воспитательной работы.**

**Цель:** формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

#### **Задачи:**

1. Поддерживание традиций образовательной организации и инициативы по созданию новых в рамках уклада школьной жизни, реализация воспитательных возможностей общешкольных ключевых дел.
2. Воспитание информационной культуры учащихся.

#### **Направления деятельности:**

1. Формирование и развитие творческих способностей учащихся, выявление и поддержка талантливых учащихся;
2. Духовно-нравственное, гражданско-патриотическое воспитание, формирование общей культуры учащихся;
3. Социализация, самоопределение и профессиональная ориентация учащихся;
4. Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни и комплексной профилактической работы.

Воспитательная работа ДООП «Компьютерный знайка» включает, в том числе мероприятия, которые проводятся в рамках Программы воспитательной работы МКОУ «Подгорновская СОШ».

#### **Календарный план воспитательной работы**

<b>№ п/п</b>	<b>Форма и название мероприятия</b>	<b>Сроки проведения</b>
<b>Направление 1. Формирование и развитие творческих способностей учащихся, выявление и поддержка талантливых учащихся</b>		
1	Участие в школьном и муниципальном этапе Всероссийской олимпиады школьников	Сентябрь-ноябрь
2	Участие в школьной научно-практической конференции «Удивительное рядом»	Апрель
<b>Направление 2. Духовно-нравственное, гражданско-патриотическое воспитание, формирование общей культуры учащихся.</b>		

1	Экскурсия в IT-куб в г.Ижевск	Январь
<b>Направление 3. Социализация, самоопределение и профессиональная ориентация учащихся</b>		
1	Создание праздничных открыток и поздравление младших школьников, мам, пап, бабушек, дедушек.	Декабрь, апрель
<b>Направление 4. Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни и комплексной профилактической работы</b>		
1	Проведение инструктажей по ПБ, ТБ в здании, на занятиях.	Сентябрь, январь

#### **Список использованной литературы:**

- Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: учебник для 5 класса 4-е изд., испр. и доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016
- Информатика и ИКТ: 6 класс: Учебник. 2-е изд./ Под ред. Л.Л. Босова– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016 г
- Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. СПб.: БХВ Петербург, 2010. - 352с.: ил.
- Макарова Н.В., Николайчук Г.С., Титова Ю.Ф., Симонова И.В. Информатика 5-6 класс (начальный курс) Питер, 2009.
- Макарова Н.В., Волкова И.В., Николайчук ЕС. и др. / Под ред. Макаровой Н.В. Информатика Питер Пресс, 2009-2012.

#### **Интернет ресурсы:**

- [www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru) – Методическая копилка учителя информатики
- <http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках
- <http://www.issl.dnttm.ru> — сайт журнала «Исследовательская работа школьника».
- [http://www.nmc.uvuo.ru/lab\\_SRO\\_opit/posobie\\_metod\\_proektov.htm](http://www.nmc.uvuo.ru/lab_SRO_opit/posobie_metod_proektov.htm)
- <http://www.fsu-expert.ru/node/2251> - ИНФОРМАТИКА и ИКТ. Программа для базового уровня (системно-информационная концепция);
- <http://www.5byte.ru/8/0006.php> - Информатика на пять
- <http://festival.1september.ru/> - фестиваль педагогических идей «Открытый урок»
- <http://gooo.org> - Свободный пакет офисных приложений
- <http://www.gimp.org/> - GIMP (Гимп) — растровый графический редактор
- <http://www.inkscape.org/> - Inkscape Векторный графический редактор
- <http://www.softcore.com.ru/graphity> - Программа может служить отличной заменой стандартному графическому редактору Paint.
- <http://www.inernika.org/users/astana-ch-41/works> - Видеоуроки Gimp Кольцова Михаила Петровича взяты с сайта Открытого педагогического сообщества
- <http://www.progimp.ru/articles/> - уроки Gimp
- [http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item\\_no=363](http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item_no=363) про Gimp

## Календарный учебный график

Год обучения	Начало занятий	Окончание занятий	Всего учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во часов	Расписание занятий
1	сентябрь	май	34	34	68	1 раз в неделю по 2 часа

### Контрольно-измерительные материалы по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Компьютерный знайка»

#### Викторина

- Продолжите фразу «Человек воспринимает информацию ...»
  - с помощью органов зрения и слуха
  - всеми пятью органами чувств
  - органами вкуса и осязания
  - органами зрения, осязания и обоняния.
- Вы прочитали новый параграф в учебнике по математике и записали в тетрадь одну из нескольких новых формул. Какую работу с информацией Вы проделали?
  - сбор и передачу
  - сбор, обработку и хранение
  - обработку и передачу
  - сбор и обработку
- Какой вид информации может быть использован в школьном учебнике?
  - Продолжите фразу: Носитель информации – это...
  - Назовите вид информации и носитель: *письмо друга*.
  - Какие источники информации использовал царь Салтан, чтобы узнать о дальних странах?
  - Определить источник и приемник информации:  
*диспетчер объявляет об отмене рейса самолета.*
  - Зная, что каждая буква исходного текста заменяется третьей после нее буквой в алфавите русского языка, декодируйте следующее сообщение:  
*фхгуюм жуцё оцъыз рсеюш жециш.*
  - Назовите самое современное средство получения информации



- А) \*.tif;
- Б) \*.gif;

- В) \*.bmp;
- Г) \*.jpeg.

8. С помощью какой кнопки можно создавать надпись на рисунке?

- А)  ;
- Б)  ;

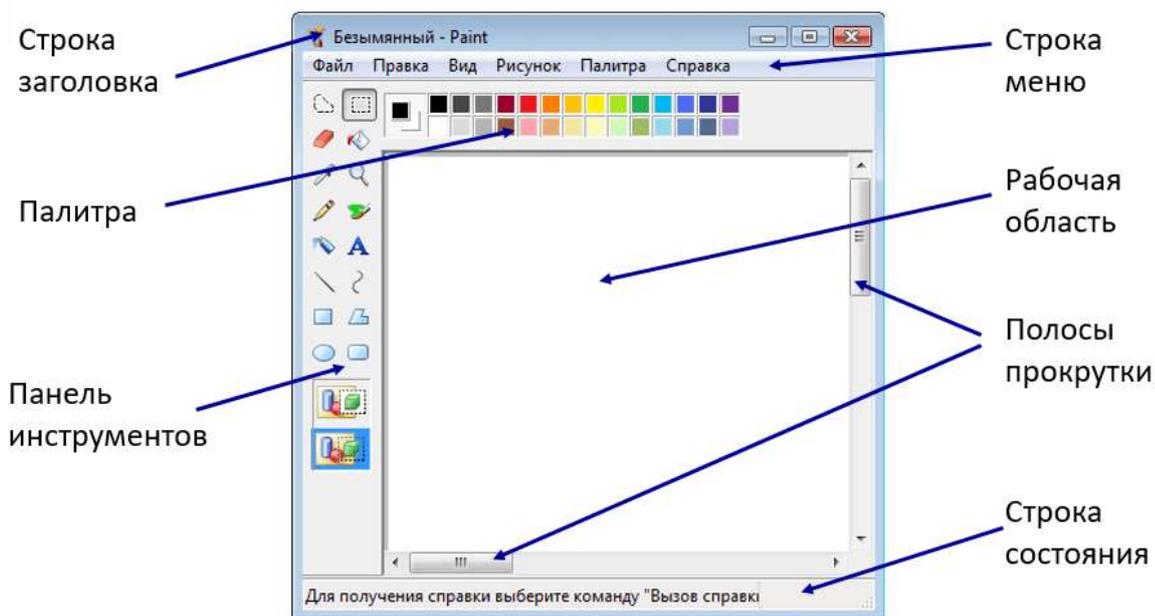
- В)  ;
- Г)  .

9. Какую команду нужно выполнить чтобы Растянуть/наклонить рисунок?

- А) Рисунок → Растянуть/наклонить;
- Б) Вид → Растянуть/наклонить;
- В) Правка → Растянуть/наклонить;
- Г) Палитра → Растянуть/наклонить.

10. В какой цвет превратится белый цвет после выполнения команды Рисунок→Обратить цвета?

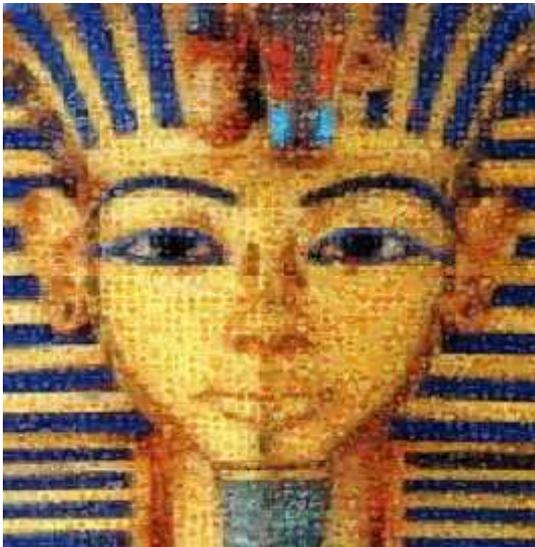
- А) красный;    В) серый;
- Б) черный;    Г) останется прежним



Окно растрового графического редактора *Microsoft Paint*



Проект – открытка



### Кроссворд «Текстовый редактор».

*По горизонтали:*

1. Наклонный шрифт.
4. Часть таблицы.
5. Промежуток между словами.
7. Смещение текста абзаца по отношению к границам полей.
8. Действие над абзацем.
9. Часть текста, набранная до нажатия клавиши Enter.

*По вертикали:*

1. Действие, проводимое с фрагментом текста.
2. Выражение для расчета, оформляемое с помощью Microsoft Equation.
3. Размер (высота) шрифта.
6. Нумеруемая часть документа, параметры которой устанавливаются с помощью пункта меню Файл.

## Текстовый редактор

Нажмите на число в сетке кроссворда, введите слово в появившееся поле и нажмите на кнопку "Ответ" справа от поля ввода слова. Если вы не знаете ответ, нажмите на кнопку "Подсказка". Решите весь кроссворд, затем нажмите на кнопку "Проверить".

По вертикали: 3: Размер (высота) шрифта:

<sup>1</sup> к	у	р	с	и	в			<sup>2</sup> ф		<sup>3</sup> к			
о							<sup>4</sup> с	т	о	л	б	е	ц
<sup>5</sup> п	р	о	б	е	л			р				г	
и								м				л	
р		<sup>6</sup> с				<sup>7</sup> о	т	с	т	у	п		ь
о		т						л					
<sup>8</sup> в	ы	р	а	в	н	и	в	а	н	и	е		
а		а											
н		н											
и		и											
е		ц											
		<sup>9</sup> а	б	з	а	ц							

## ТЕКСТОВЫЙ РЕДАКТОР

### ТЕСТ

1. Текстовый редактор - программа, предназначенная для

1. создания, редактирования и форматирования текстовой информации;
2. работы с изображениями в процессе создания игровых программ;
3. управление ресурсами ПК при создании документов;
4. автоматического перевода с символьных языков в машинные коды;

2. В ряду "символ" - ... - "строка" - "фрагмент текста" пропущено:

1. "слово";
2. "абзац";
3. "страница";
4. "текст".

3. К числу основных функций текстового редактора относятся:

1. копирование, перемещение, уничтожение и сортировка фрагментов текста;
2. создание, редактирование, сохранение и печать текстов;
3. строгое соблюдение правописания;
4. автоматическая обработка информации, представленной в текстовых файлах.

4. Символ, вводимый с клавиатуры при наборе, отображается на экране дисплея в позиции, определяемой:

1. задаваемыми координатами;
2. положением курсора;
3. адресом;
4. положением предыдущей набранной букве.

5. Курсор - это

1. устройство ввода текстовой информации;
2. клавиша на клавиатуре;
3. наименьший элемент отображения на экране;
4. метка на экране монитора, указывающая позицию, в которой будет отображен вводимый с клавиатуры.

6. Сообщение о местоположении курсора, указывается

1. в строке состояния текстового редактора;
2. в меню текстового редактора;
3. в окне текстового редактора;
4. на панели задач.

7. При наборе текста одно слово от другого отделяется:

1. точкой;
2. пробелом;
3. запятой;
4. двоеточием.

8. С помощью компьютера текстовую информацию можно:

1. хранить, получать и обрабатывать;
2. только хранить;

3. только получать;
4. только обрабатывать.

9. Редактирование текста представляет собой:

1. процесс внесения изменений в имеющийся текст;
2. процедуру сохранения текста на диске в виде текстового файла;
3. процесс передачи текстовой информации по компьютерной сети;
4. процедуру считывания с внешнего запоминающего устройства ранее созданного текста.

10. Какая операция не применяется для редактирования текста:

1. печать текста;
2. удаление в тексте неверно набранного символа;
3. вставка пропущенного символа;
4. замена неверно набранного символа;

11. В текстовом редакторе набран текст:  
В НЕМ ПРОСТО НАХОДЯТСЯ ПРОЦЕДУРЫ ОБРОБОТКИ ДАТЫ И ВРЕМЕНИ  
ДНЯ, АНАЛИЗА СОСТОЯНИЯ МАГНИТНЫХ ДИСКОВ, СРЕДСТВА РОБОТЫ  
СО СПРАВОЧНИКАМИ И ОТДЕЛЬНЫМИ ФАЙЛАМИ.  
Команда "Найти и заменить все" для исправления всех ошибок может иметь вид:

1. найти Р заменить на РА;
2. найти РО заменить на РА;
3. найти РОБ заменить на РАБ;
4. найти БРОБ заменить на БРАБ;
5. найти БРОБО заменить на БРАБО;

12. Процедура автоматического форматирования текста предусматривает:

1. запись текста в буфер;
2. удаление текста;
3. отмену предыдущей операции, совершенной над текстом;
4. автоматическое расположение текста в соответствии с определенными правилами.

13. В текстовом редакторе при задании параметров страницы устанавливаются:

1. Гарнитура, размер, начертание;
2. Отступ, интервал;
3. Поля, ориентация;
4. Стиль, шаблон.

14. Копирование текстового фрагмента в текстовом редакторе предусматривает в первую очередь:

1. указание позиции, начиная с которой должен копироваться объект;
2. выделение копируемого фрагмента;
3. выбор соответствующего пункта меню;
4. открытие нового текстового окна.

15. Меню текстового редактора - это:

1. часть его интерфейса, обеспечивающая переход к выполнению различных операций над текстом;
2. подпрограмма, обеспечивающая управление ресурсами ПК при создании документа;
3. своеобразное "окно", через которое текст просматривается на экране;
4. информация о текущем состоянии текстового редактора.

16. Поиск слова в тексте по заданному образцу является процессом:

1. обработки информации;
2. хранения информации;
3. передачи информации;
4. уничтожение информации.

17. Текст, набранный в тестовом редакторе, храниться на внешнем запоминающем устройстве:

1. в виде файла;
2. таблицы кодировки;
3. каталога;
4. директории.

18. Гипертекст - это

1. структурированный текст, в котором могут осуществляться переходы по выделенным меткам;
2. обычный, но очень большой по объему текст;
3. текст, буквы которого набраны шрифтом очень большого размера;
4. распределенная совокупность баз данных, содержащих тексты.

19. При открытии документа с диска пользователь должен указать:

1. размеры файла;
2. тип файла;
3. имя файла;
4. дату создания файла.

ключ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	2	2	2	4	1	2	1	1	1	3	4	3	2	1	1	1	1	3

Проект – буклет  
Правила дорожного движения

**СВЕТОФОР – БОЛЬШОЙ ПОМОЩНИК,  
ЛУЧШИЙ ДРУГ ДЛЯ ВСЕХ В ПУТИ.  
ОН ВСЕГДА ПРЕДУПРЕЖДАЕТ  
СВЕТОМ МОЖНО ЛИ ИДТИ.**

**КРАСНЫЙ СВЕТ –**  
ОПАСНОСТЬ РЯДОМ,  
СТОЙ, НЕ ДВИГАЙСЯ И ЖДИ!  
НИКОГДА ПОД КРАСНЫМ  
ВЗГЛЯДОМ НА ДОРОГУ НЕ ИДИ!

**ЖЕЛТЫЙ СВЕТОМ К ПЕРЕМЕНАМ  
ГОВОРИТ: «ПОСТОЙ, СЕЙЧАС  
ЗАГОРИТСЯ ОЧЕНЬ СКОРО  
СВЕТОФОР НОВЫЙ ГЛАЗ»**

ПЕРЕЙТИ ДОРОГУ МОЖНО  
ЛИШЬ КОГДА **ЗЕЛЕНЫЙ СВЕТ**  
ЗАГОРИТСЯ ОБЪЯСНЯЯ: «ВСЕ!  
ИДИ! МАШИНЫ ТУТ НЕП»



Муниципальное казенное образовательное учреждение  
«Летний сад № 10» - г. Писка

**МЫ О ПРАВИЛАХ ДВИЖЕНИЯ  
ВАМ СЕГОДНЯ РАССКАЖАЛИ,  
ЧТОБЫ ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ  
ВСЕ ДЕТИШКИ ЗНАЛИ,  
ЧТОБ НА УЛИЦЕ ОНИ  
ВСЕ ИХ ВЫПОЛНЯЛИ.**

2018 год

**БЕЗОПАСНОСТЬ  
НА ДОРОГАХ**

*Разработано воспитателями: Еремеева Наталья, Андреева*



<p><b>ТРАМВАЙ ПЕШАКИ СПЕШАТ</b></p> 	 <p>Пешеходная дорожка</p>	 <p>Железнодорожный переход со шлагбаумом</p>
	 <p>Пешеходный переход</p>	 <p>Железнодорожный переход без шлагбаума</p>
<p><b>ПЕШАКИ ДВИЖУ ТОЛЬКО ТАМ ГДЕ БОЛЬШАЯ ПЕРА</b></p> 	 <p>Подземный пешеходный переход</p>	 <p>Движение на велосипедах запрещено</p>
<p><b>АВТОБУС В ТРОПЛЕЙБУС ВЛЕЗЛИ СРАЗУ</b></p> 	 <p>Надземный пешеходный переход</p>	 <p>Движение пешеходов запрещено</p>
	 <p>Велосипедная дорожка</p>	 <p>«Светофорное регулирование». Перекресток, пешеходный переход или участок дороги, движение на котором регулируется светофором.</p>
	 <p>Место остановки автобуса, троллейбуса</p>	