



Л. Л. Босова,

Федеральный институт развития образования, Москва,

А. Ю. Босова,

Учебно-методический центр Истринского района Московской области

## ИЗУЧАЕМ ИКТ. ТРЕТИЙ КЛАСС\*

### Аннотация

Умения, связанные с использованием информационных и коммуникационных технологий, должны быть сформированы у каждого выпускника начальной школы. В статье представлены материалы, направленные на формирование таких умений у учащихся третьего класса. Ими можно воспользоваться как в рамках самостоятельного курса, так и в процессе изучения русского языка, окружающего мира, технологии и изобразительного искусства.

**Ключевые слова:** начальная школа, информационные и коммуникационные технологии, компьютер.

### Контактная информация

**Босова Людмила Леонидовна**, заслуженный учитель РФ, доктор пед. наук, главный научный сотрудник Федерального института развития образования, Москва; адрес: 129319, г. Москва, ул. Черняховского, д. 9, стр. 1; телефон: (499) 152-73-41; e-mail: akull@mail.ru

**Босова Анна Юрьевна**, директор Учебно-методического центра Истринского района Московской области; адрес: 143500, Московская область, г. Истра, пл. Революции, д. 7-2; телефон: (498) 315-18-61; e-mail: moyumc@gmail.com

**L. L. Bosova**,  
Federal Institute of Education Development, Moscow,

**A. Yu. Bosova**,  
Training and Methodical Centre, Istra District, Moscow Region

### WE STUDY ICT. THIRD CLASS

#### Abstract

Skills related to the use of information and communication technologies should be formed in each graduate of primary school. In the article materials aimed at the creation of such skills at the third grade pupils are presented. They can be used either as a stand-alone course and as in the process of studying Russian language, natural science, technology and art.

**Keywords:** primary school, information and communication technologies, computer.

## § 24. Графическая информация и графический редактор

«Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать», — гласит народная мудрость. Действительно, рисунки, схемы, чертежи и графики способны заменить нам долгие разъяснения.

И дети, и взрослые любят иллюстрированные книги, потому что рисунки позволяют быстро понять, о чём идет речь. Человек лучше понимает и запоминает ту информацию, которая представлена наглядно — с помощью рисунков, фотографий, схем, диаграмм.

**Графическая информация** — это всевозможные изображения: рисунки, картины, фотографии, схемы и т. д.

Люди рисовали всегда, с давних времён. В наше время появился ещё один способ рисования — с помощью компьютера. Рисуют на компьютере в специальных программах с помощью мыши или графического планшета.

**Графический редактор** — это программа, предназначенная для создания картинок, поздравительных открыток, рекламных объявлений, приглашений, иллюстраций к докладам и других изображений.

При работе в графическом редакторе нет необходимости брать новый лист бумаги, чтобы из-за допущенной ошибки начинать всё сначала. Неправильный фрагмент (элемент) просто удаляется, и работа продолжается дальше. Графический редактор позволяет избавиться от утомительной и кропотливой работы, выполняемой при построении изображений вручную.

В группе программ *Стандартные* находится **графический редактор Paint**.

После запуска этого редактора на экране компьютера открывается его окно, основные элементы которого показаны на рисунке.



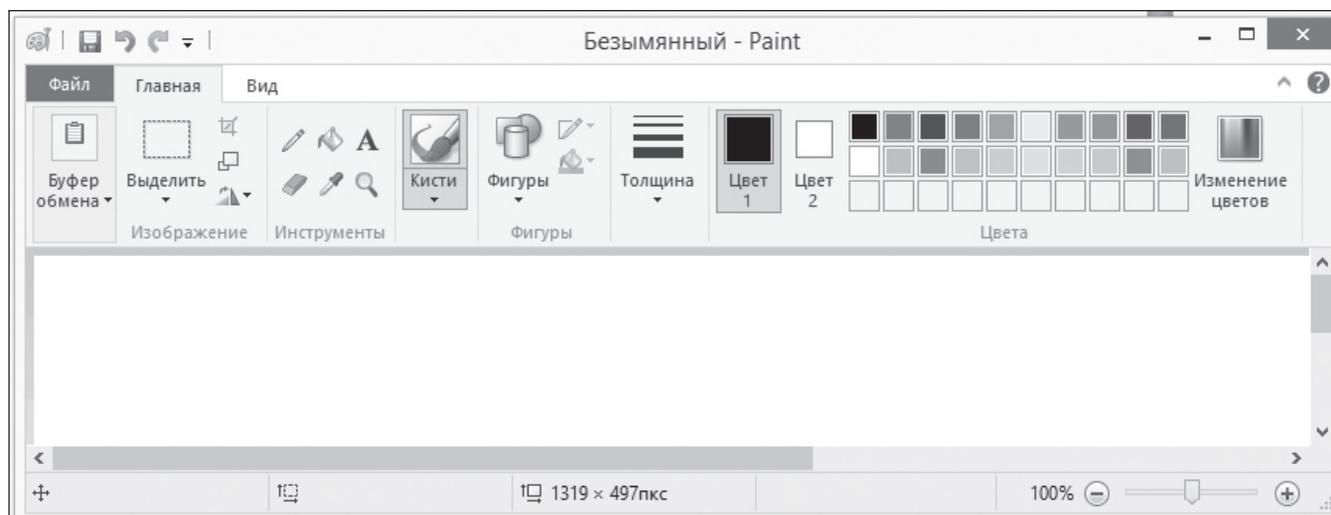
Окно программы Paint имеет стандартный вид. В нём много элементов, таких же, как у окна программы WordPad. Попробуйте их найти и назвать.

Отличительная особенность графического редактора — лента с инструментами для рисования и палитрой красок. Помещая указатель мыши на кнопки этой ленты, можно увидеть подсказки. Чтобы выбрать инструмент рисования, надо навести на него указатель мыши и щёлкнуть левой кнопкой мыши. В результате выбранный инструмент станет активным: им можно будет рисовать.

Перед началом рисования необходимо установить цвета:

- **Цвет 1** (основной цвет) — тот, которым вы будете рисовать;

\* Окончание. Начало см.: Информатика в школе. 2016. № 3, 4.



- **Цвет 2** (фоновый цвет) — этот цвет как бы подкладывается под белое рабочее поле и проявляется при использовании инструмента *Ластик*, а также в некоторых других ситуациях.

При запуске программы Paint установлены чёрный основной и белый фоновый цвета.

✌ Самостоятельно установите, как изменить настройки основного и фонового цветов.

Рисовать на экране компьютера можно с помощью мыши.

С помощью сканера можно ввести в компьютер любое напечатанное или нарисованное изображение и подвергнуть его дальнейшей обработке по вашему усмотрению.

Имея графический планшет, можно рисовать специальным пером, а полученное изображение будет отражаться на экране компьютера.



**i** Мышь, сканер, графический планшет — устройства ввода графической информации в компьютер.

**i** **Самое главное**

Графическая информация — это всевозможные изображения: рисунки, картины, фотографии, схемы и т. д.

Графический редактор — это программа, предназначенная для создания картинок, поздравительных открыток, рекламных объявлений, приглашений, иллюстраций к докладам и других изображений.

## ? Вопросы и задания

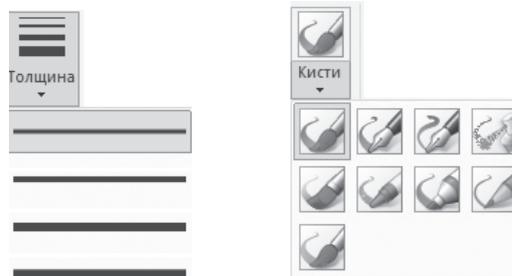
1. Какая информация называется графической?
2. Какие компьютерные устройства могут быть задействованы для создания графических изображений?
3. Для чего предназначен графический редактор?
4. Что означает английское слово «paint»?
5. Назовите общие элементы окна текстового редактора WordPad и графического редактора Paint.
6. Как управлять окном графического редактора?
7. Какие команды для работы с файлами предусмотрены в меню графического редактора?

## § 25. Инструменты художника

На уроках рисования вы, скорее всего, пользовались карандашами и красками. Похожие инструменты есть и в графическом редакторе.

Для компьютерного инструмента *Карандаш*  можно выбирать цвет и толщину.

Для компьютерного инструмента *Кисть*  можно выбрать один из девяти вариантов формы кисти, её толщину и цвет.

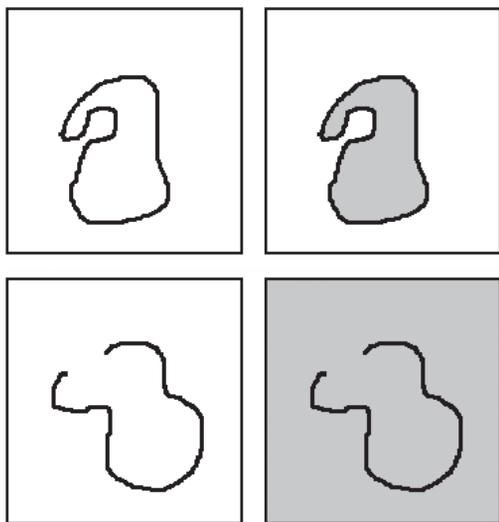


Инструмент выбирается щелчком на его кнопке. Перемещением курсора мыши его устанавливают в нужную точку рабочей области. Применяют инструмент протягиванием мыши при нажатой кнопке (левой или правой).

Если при работе с инструментами *Карандаш* и *Кисть* вы нажимаете левую кнопку мыши, то изображение выполняется основным цветом. Если нажимаете правую кнопку — фоновым.

Для закраски замкнутой области используют инструмент *Заливка* . Его выбирают, устанавливают курсор в выбранную область и выполняют щелчок (левой или правой кнопкой мыши).

**Внимание!** Область, которую вы хотите закрасить, обязательно должна быть замкнутой: в её границе не должно быть разрывов. Вот таким будет результат заливки замкнутой области и области с незамкнутой границей:



С помощью инструмента *Ластик*  можно удалить неудачную часть рисунка. Чем мельче недочёты, тем миниатюрнее *Ластик* нужно выбрать для их устранения. Изображение стирается протягиванием. Очищаемая область принимает цвет, заданный в качестве фонового.

В графическом редакторе Paint можно отменить последнее действие кнопкой . Кнопка  позволяет вернуться к предыдущему варианту.

 С помощью инструментов *Карандаш*, *Кисть* и *Заливка* попробуйте нарисовать следующий рисунок:



Сохраните результат работы в личной папке в файле с именем *Море*.

При рисовании ваши движения, выполняемые с помощью мыши, чем-то напоминали перемещение карандаша по листу бумаги. Чтобы рисовать с помощью мыши, требуются определённый навык и терпение.

## Самое главное

Инструменты *Карандаш* и *Кисть* графического редактора подобны карандашу и кисти, которыми мы рисуем на бумаге.

Инструмент выбирается щелчком на его кнопке.

Перемещением курсора мыши он устанавливается в нужную точку рабочей области.

Применяют инструмент протягиванием мыши при нажатой кнопке.

## Вопросы и задания

1. Как воспользоваться компьютерным инструментом рисования?
2. Вспомните цвета радуги. Попробуйте нарисовать на экране радугу, воспользовавшись «цветными карандашами».
3. Согласны ли вы с тем, что компьютерный инструмент *Карандаш* может заменить целый набор обычных цветных карандашей? Обоснуйте свою точку зрения.
4. Поэкспериментируйте с разными формами инструмента *Кисть*. Согласны ли вы с тем, что компьютерный инструмент *Кисть* заменяет обычные кисти, перья, маркеры, распылители и другие инструменты для рисования? Ответ обоснуйте.
5. Мы привыкли рисовать на белой бумаге. В графическом редакторе можно рисовать не только на белом экране. Залейте перед началом рисования экран каким-нибудь цветом и попробуйте порисовать на цветном «холсте».

## § 26. Фигуры

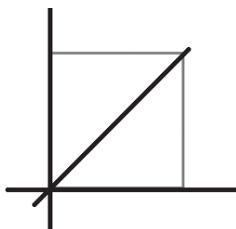
Рисовать *Карандашом* и *Кистью* начинающему художнику трудно. В графическом редакторе есть несколько удобных инструментов для рисования простейших графических объектов: прямых и кривых линий, квадратов, прямоугольников, многоугольников, кругов и некоторых других фигур.



С помощью инструмента *Линия*  удобно проводить прямые линии (отрезки). Для этого следует предварительно выбрать толщину линии (меню *Толщина*), выбрать способ рисования в меню *Контур*, щелкнуть кнопкой в начальной точке и перетащить указатель мыши в нужном направлении.

Изображать вертикальные и горизонтальные отрезки будет намного удобнее, если при использовании инструмента *Линия* удерживать нажатой клавишу Shift.

 А что получится, если удерживать нажатой клавишу Shift при изображении «наклонного» отрезка? Установите это самостоятельно.

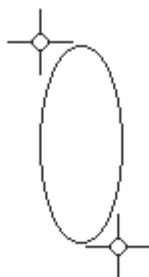


Для того чтобы воспользоваться инструментами *Прямоугольник* , *Овал*  и *Скруглённый прямоугольник* , надо произвести чуть более сложную настройку:

- 1) выбрать цвет контура (*Цвет 1*): щёлкнуть левой кнопкой мыши на кнопке *Цвет 1*, а затем на нужном цвете в палитре;
  - 2) выбрать цвет внутренней области (*Цвет 2*);
  - 3) выбрать толщину контура в меню *Толщина*;
  - 4) выбрать один из вариантов рисования контура в меню *Контур*;
  - 5) выбрать один из вариантов заливки внутренней области фигуры в меню *Заливка*;
  - 6) выбрать инструмент в меню *Фигуры*.
- Ну вот, мы готовы к работе.

Давайте вместе воспользуемся инструментом *Овал*:

1. Установите курсор в левый верхний угол прямоугольника, в который можно мысленно вписать изображаемый овал.
2. Нажмите левую кнопку мыши и, не отпуская её, переместите курсор в правый нижний угол прямоугольника; отпустите левую кнопку мыши.



Для рисования круга одновременно с левой кнопкой мыши надо удерживать клавишу Shift.

С помощью инструмента *Многоугольник*  можно изображать замкнутые ломаные линии причудливой формы. Делают это так:

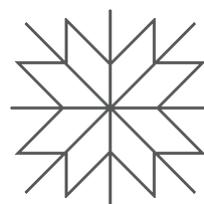
- 1) выполняют предварительную настройку инструмента;
- 2) активизируют инструмент *Многоугольник*;
- 3) изображают одно звено ломаной (устанавливают указатель в определённом месте рабочей области и перетаскивают его в нужном направлении), отпускают кнопку мыши;
- 4) поочерёдно выполняют щелчки в других вершинах ломаной — каждая следующая вершина соединяется отрезком с предыдущей;
- 5) в последней вершине выполняют двойной щелчок — последняя вершина соединяется с первой.

### Самое главное

В графическом редакторе есть несколько удобных инструментов для рисования простейших графических объектов: прямых и кривых линий, квадратов, прямоугольников, многоугольников, кругов и некоторых других фигур.

### Вопросы и задания

1. Как превратить инструмент *Овал* в инструмент *Круг*?
2. Как нарисовать квадрат?
3. Как отменить неверное действие?
4. С помощью инструмента *Линия* изобразите снежинку. Для изображения вертикальных отрезков, горизонтальных отрезков и отрезков с наклоном при использовании инструмента *Линия* удерживайте нажатой клавишу Shift. Сохраните результат работы в личной папке под именем *Снежинка*.



5. Повторите рисунок, используя инструменты *Линия*, *Прямоугольник*, *Скруглённый прямоугольник* и *Эллипс*. Сохраните результат работы в личной папке под именем *Инструменты 1*.

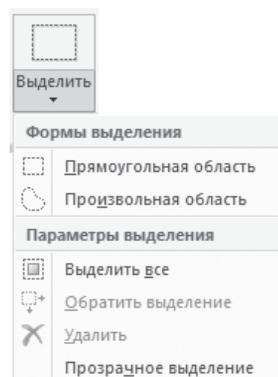


6. Попробуйте самостоятельно освоить работу с инструментом *Кривая*.

## § 27. Работа с фрагментами

Графический редактор Paint даёт возможность удалить, переместить, скопировать, вырезать и вставить, а также изменить определённым образом любую часть изображения. Для этого нужную область (фрагмент) сначала нужно *указать*, или выделить.

Для *выделения фрагмента* предназначен инструмент *Выделить*. В нём есть возможность выбора прямоугольной или произвольной формы выделения.



Для выделения прямоугольной области указатель перетаскивают по диагонали через область, подлежащую выделению.

Для выделения области произвольной формы указатель протаскивают вокруг нужной части рисунка.

Снимается выделение щелчком в любом месте вне выделенной области.



Выделена  
прямоуголь-  
ная область

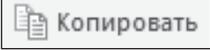


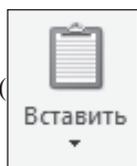
Выделена  
произвольная  
область

Любой из инструментов выделения фрагментов можно использовать в двух вариантах:

- **прозрачное выделение** (не захватываются части выделенной области, имеющие цвет фона);
- **непрозрачное выделение** (захватываются части выделенной области, имеющие цвет фона).

#### Выделенный фрагмент можно:

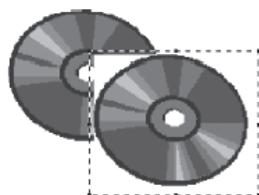
- удалить (клавиша Delete) — фрагмент исчезнет, а его место заполнится цветом фона;
- переместить методом перетаскивания в любое место холста, при этом прежнее место расположения фрагмента заполнится цветом фона;
- перетащить так, что он оставит фигурный след (удерживать нажатой левую кнопку мыши и клавишу Shift);
- вырезать (  ) — фрагмент исчезнет с экрана и поместится в буфер обмена, а его место на холсте заполнится цветом фона;
- копировать (  ) — фрагмент останется на прежнем месте, а его точная копия поместится в буфер обмена;



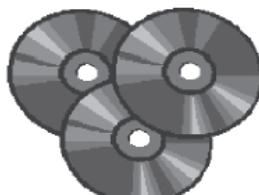
- вставить (  ) нужное количество копий

фрагмента в свой рисунок и перетащить их в нужные места рисунка;

- размножить перетаскиванием при нажатой клавише Ctrl — очередная копия фрагмента будет появляться всякий раз, когда кнопка мыши будет отпущена;

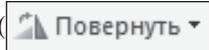


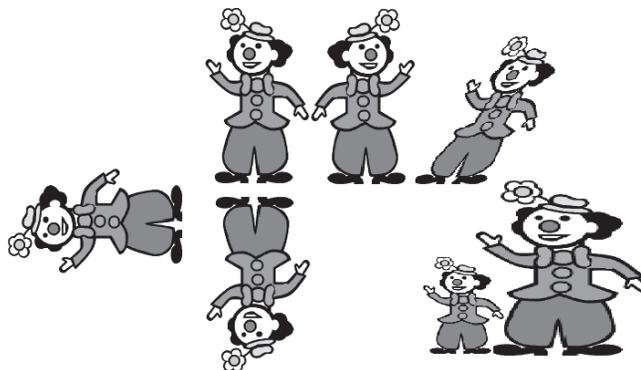
Вставка непрозрачного  
фрагмента



Вставка прозрачного  
фрагмента

- преобразовать (повернуть, растянуть, наклонить) — в диалоговом окне *Изменение размеров и наклона* (инструмент  )

и меню *Повернуть* (  ) точно указывается, как именно будет преобразован выделенный фрагмент.

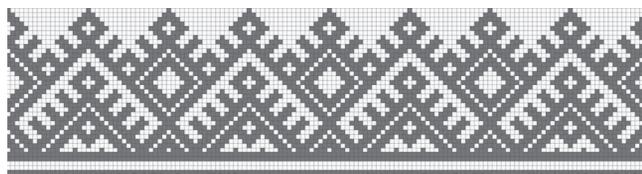


#### Самое главное

Графический редактор Paint дает возможность удалить, переместить, скопировать, вырезать и вставить, а также изменить определённым образом любую часть изображения — графический фрагмент.

#### Вопросы и задания

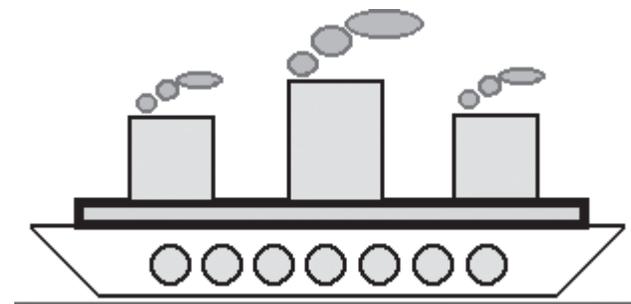
1. Вспомните, что мы называли текстовым фрагментом? Как его выделяли?
2. Что называется фрагментом графического изображения? Как его выделить?
3. Какие комбинации клавиш можно использовать для копирования и вставки графического фрагмента?
4. Что можно сделать с графическим фрагментом? Как можно преобразовать графический фрагмент?
5. При создании орнаментов многократно повторяется один и тот же графический фрагмент. Рассмотрите рисунок.



Фрагмент какой формы повторяется в этом орнаменте многократно? Какие операции с этим фрагментом следовало бы провести при его построении в графическом редакторе?

## § 28. Конструирование изображения

Посмотрите на картинку:



На ней изображён корабль — достаточно сложный графический объект, состоящий из отрезков, прямоугольников, кругов и овалов. Но ведь вы уже умеете рисовать каждую из этих фигур! Значит, вы сможете повторить в графическом редакторе и этот рисунок.

Работу по созданию рисунка из частей (фрагментов) можно назвать **конструированием**. Части рисунка можно создавать самостоятельно или брать из уже существующих рисунков.

**Чтобы создать сложный объект, нужно:**

- 1) мысленно выделить в сложном объекте простые фрагменты — круги и овалы, квадраты и прямоугольники, треугольники и многоугольники, отрезки и кривые;
- 2) изобразить все разные простые фрагменты отдельно;
- 3) копируя, вставляя и перемещая в нужное место фрагменты в режиме *Прозрачное выделение*, «собрать» требуемое изображение.



### Самое главное

В графическом редакторе можно конструировать сложные изображения, «собирая» их из кругов, овалов, квадратов, прямоугольников, треугольников, многоугольников, отрезков, кривых и других фигур.



### Вопросы и задания

1. Что такое конструирование рисунка?
2. Как можно «собрать» сложный рисунок из простых фигур-фрагментов?
3. Из каких простых фигур состоят следующие сложные объекты?



Попробуйте нарисовать их в графическом редакторе Paint. Результат работы сохраните в личной папке.

4. Какие простые фигуры использованы при создании рисунка «Домик в лесу»?



Попробуйте повторить этот рисунок в графическом редакторе Paint. Результат работы сохраните в личной папке.

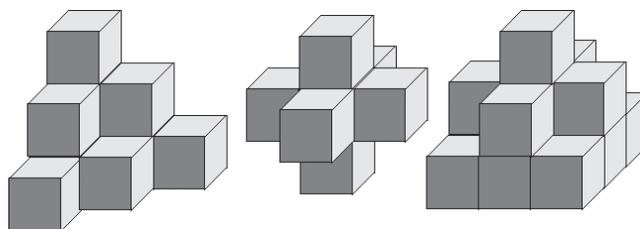
5. Укажите фрагмент, на основе которого можно получить следующий орнамент:



6. В графическом редакторе Paint изобразите кубик:



На основе созданной заготовки составьте следующие композиции из кубиков:



Сохраните результат работы в личной папке под именем *Кубики*.

7. В сети Интернет найдите информацию о том, что такое **коллаж**. В графическом редакторе создайте коллаж, представляющий мир ваших увлечений. Для создания коллажа используйте свою фотографию и изображения, отражающие увлечения. Последние можно создать самостоятельно или найти готовые в сети Интернет.

## § 29. Планирование работы в графическом редакторе

Вы уже убедились в том, что для создания сложного графического изображения надо уметь выделять его составные части. Также очень важно планировать последовательность действий по созданию сложного графического объекта.

Во всём мире очень популярна игра в шахматы. Шахматная доска представляет собой квадратное поле размером  $8 \times 8$  (всего 64) чередующихся тёмных и светлых клеток (полей).

Давайте попробуем изобразить шахматную доску.



Можно нарисовать в центре экрана большой квадрат и попытаться разделить его горизонтальными и вертикальными линиями на 64 одинаковых квадратика. Скорее всего, таким способом не удастся сделать все поля одинаковыми.

Но можно поступить иначе. Для этого достаточно действовать по следующему плану:

1. Рисуем один квадратик.
2. Копируем его; копию помещаем рядом с первым квадратиком.
3. Копируем оба квадратика; копию помещаем под двумя первыми квадратиками; закрашиваем по одному квадратiku в каждом ряду.
4. Копируем 4 квадратика; копию помещаем справа от исходного изображения.
5. Копируем 8 квадратиков; копию помещаем под исходным изображением.
6. Копируем 16 квадратиков; копию помещаем справа от исходного изображения.
7. Копируем 32 квадратика; копию помещаем под исходным изображением.



Шахматная доска готова!

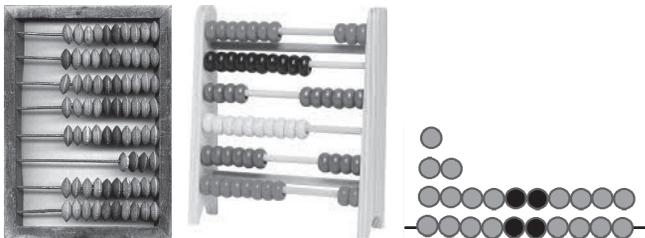
Мы продумали план действий, который помог справиться с поставленной задачей точно и быстро. Такой план действий называют *рациональным*.

### Самое главное

Для создания сложного графического изображения надо уметь выделять его составные части. Также очень важно планировать последовательность действий по созданию сложного графического объекта.

### Вопросы и задания

1. Почему при создании сложного графического изображения важно уметь выделять его составные части?
2. Почему важно планировать последовательность действий по созданию сложного графического объекта?
3. Какой план действий можно назвать рациональным? Приведите свой пример.
4. Знаком ли вам этот предмет?



Это счёты — устройство, которым в былые времена пользовались для выполнения арифметических расчётов. Сейчас их используют для обучения сложению и умножению маленьких детей.

Воспользуйтесь имеющимся на рисунке рациональным планом рисования счёт и изобразите их в графическом редакторе Paint.

Сохраните рисунок в личной папке в файле с именем *Счёты*.

5. Рассмотрите рисунок:



Обратите внимание: все бабочки имеют одинаковые форму и размер; у всех бабочек разная окраска; узор на крыльях бабочек симметричен. Продумайте план своих действий и повторите этот рисунок в графическом редакторе.

Сохраните рисунок в личной папке в файле с именем *Бабочки*.

6. Попробуйте создать в графическом редакторе следующий орнамент:



Сохраните рисунок в личной папке в файле с именем *Орнамент*.

## § 30. Создание движущихся изображений

И дети, и взрослые любят смотреть мультипликационные фильмы. Для их создания авторы придумывают героев и сюжет, делают эскизы, разрабатывают сценарий, где детально отражают все события и выстраивают их в определённой последовательности.



Мало кто знает, что, для того чтобы его любимый мультипликационный герой «жил» на экране в течение одной минуты, требуется около 1500 рисунков. Раньше каждый из них приходилось рисовать вручную на листе прозрачной плёнки, чтобы его можно было наложить на фон. Нетрудно подсчитать, что десятиминутный мультфильм состоит из 15 000 рисунков. Если предположить, что художник сможет выполнять в день по 50 рисунков, то и тогда на производство всего мультфильма уйдёт около года.

Компьютер существенно облегчает труд художника.

Введённое в компьютер изображение можно увеличивать, уменьшать или размножать. Для того чтобы раскрасить рисунок, художнику достаточно ввести в компьютер нужный цвет и указать раскрашиваемый участок. Если цвет не понравился, его можно тут же заменить.

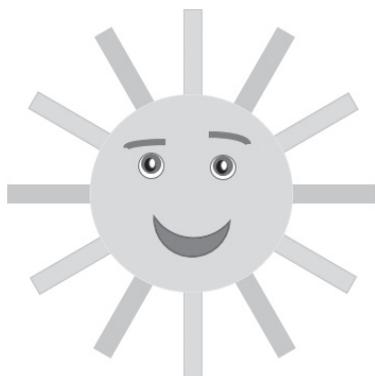
Существуют специальные программы раскадровки, которые по введённым в компьютер ключевым фазам движения дорисовывают все промежуточные кадры.

Компьютер настолько облегчает работу мультипликаторов, что десятиминутный фильм они могут закончить за одну-две недели.

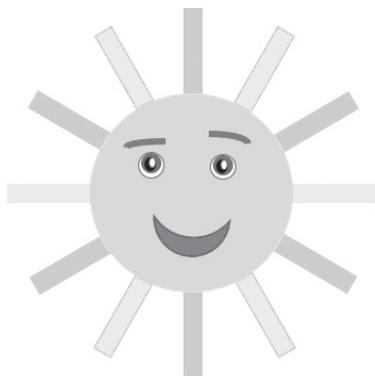
Мы с вами также попробуем себя в роли мультипликаторов. Правда, пока что «оживим» небольшую картинку — создадим иллюзию движения за счёт быстрой смены нескольких заранее подготовленных рисунков.

**i** Компьютерную имитацию движения за счёт быстрой смены последовательных изображений с фазами движения называют **анимацией**.

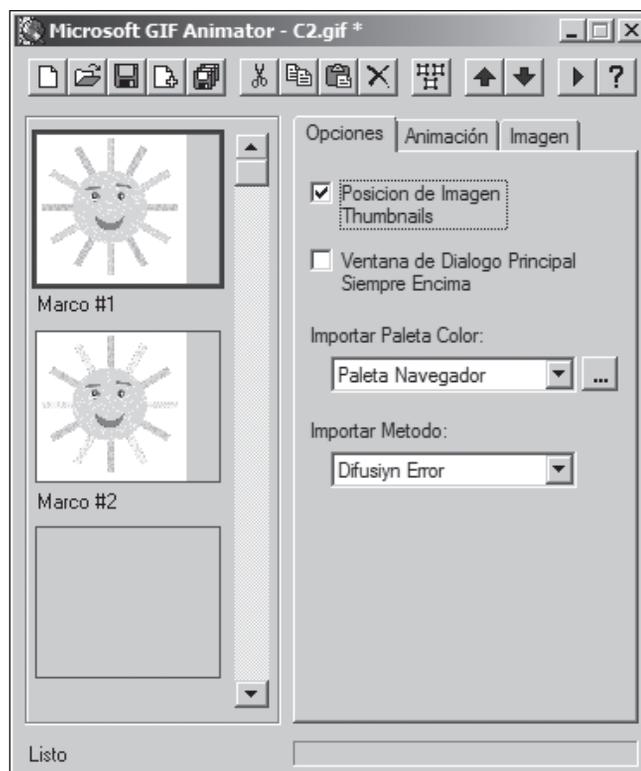
**1.** Создайте в графическом редакторе Paint рисунок и сохраните его в личной папке в файле *c1.gif*:



**2.** Слегка преобразуйте рисунок (в нашем случае внесены изменения в цвет лучей — желтые лучи стали оранжевыми, и наоборот) и сохраните его в личной папке в файле *c2.gif*:



**3.** Запустите программу MS GIF Animator\*.  
**4.** Поочерёдно откройте созданные рисунки (кадры), используя инструменты открытия (*Open*)  и вставки (*Insert*)  на панели инструментов:



**5.** Перейдите на вкладку *Image*. Установите время показа для каждого кадра. Если оно будет одинаковым для всех кадров, то можно воспользоваться кнопкой .

**6.** На вкладке *Animation* установите непрерывный показ анимации.

**7.** Запустите просмотр анимации.

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

**i** **Самое главное**

Компьютерную имитацию движения за счёт быстрой смены последовательных изображений с фазами движения называют анимацией.

**?** **Вопросы и задания**

1. Что такое анимация?
2. Расскажите, как можно создать анимацию.
3. Придумайте и выполните ещё какое-нибудь преобразование рисунка-солнышка.
4. Создайте анимацию с использованием трёх кадров.

## § 31. Мультимедийная информация

Если какая-то информация представлена в форме текстов, фотографий, рисунков, аудиозаписей, видеороликов и анимаций, то говорят, что это **мультимедийная информация**.

Пример мультимедийной информации — всевозможные компьютерные игры. Представление информации в мультимедийной форме широко применяется в электронных учебниках. Благодаря мультимедийной информации можно совершать виртуальные экскурсии по музеям и историческим местам всего мира.

\* Это свободно распространяемая программа. Её можно найти в Интернете и скачать на свой компьютер.



Рекомендуем вам посетить один из лучших виртуальных музеев мира — Государственный Эрмитаж (<http://www.hermitagemuseum.org/>). Посмотрев видеоролики, вы сможете совершить виртуальные экскурсии по залам Эрмитажа, задержать внимание на заинтересовавших вас экспонатах, прочитать о них справочную информацию, а самые ценные даже рассмотреть в деталях.

Мы будем учиться создавать мультимедийные презентации (от английского «presentation» — представление).



**Компьютерная презентация** — это последовательность слайдов, содержащих текст, рисунки, фотографии, анимацию, видео и звуковой ряд. Компьютерные презентации обычно используют: при изложении нового материала ученикам; при выступлениях с докладами на конференциях; для рекламы товаров на выставках и т. д.

На слайдах могут быть размещены всевозможные информационные объекты — тексты, схемы, таблицы, фотографии и т. д.

Одной из самых распространённых программ для создания мультимедийных презентаций является **редактор презентаций Microsoft PowerPoint**. Работа с этой программой не вызовет у вас особых затруднений, так как здесь применимы основные приёмы работы, освоенные вами при работе с текстовым редактором.

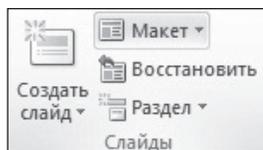


Запустите программу PowerPoint. Рассмотрите её окно. Какие элементы окна программы PowerPoint вам знакомы?

Чтобы познакомиться с основными возможностями редактора презентаций, создадим с его помощью слайд-шоу для демонстрации рисунков, созданных в течение учебного года.



1. На вкладке *Главная* в группе *Слайды* щёлкните мышью на кнопке *Макет*. Выберите *Титульный слайд* (щёлкните на макете титульного слайда).



2. В поле *Заголовок слайда* введите текст: Мои рисунки. В поле *Подзаголовок слайда* введите свои фамилию и имя.
3. Зная, какие именно информационные объекты будут размещены на слайде, вы можете выбрать соответствующий макет слайда, на котором уже определены места для размещения требуемых объектов. Основной объект на слайде этой презентации — рисунок; у рисунка есть название. Для таких объектов самым подходящим является макет *Заголовок и объект*. Создайте новый слайд (щёлкните мышью на кнопке *Макет*, выберите макет *Заголовок и объект*).
4. Разместите на слайде один из своих рисунков, созданных в программе Paint. Для этого в поле слайда щёлкните на кнопке *Рисунок*, найдите нужный файл в личной папке, выделите его и щёлкните на кнопке *Вставить*. Рисунок появится на слайде. Если это необходимо, измените размеры рисунка.

кните на кнопке *Вставить*. Рисунок появится на слайде. Если это необходимо, измените размеры рисунка.

5. В поле заголовка слайда введите название рисунка.
6. Создайте слайды (повторите п. 3—5) для других рисунков, созданных в графическом редакторе Paint.
7. Слайды презентации, как правило, должны быть выдержаны в едином графическом стиле, соответствующем общему замыслу презентации. Этого можно добиться, если воспользоваться одним из имеющихся дизайнов презентаций, определяющих её цветовую гамму, фоновый рисунок, параметры форматирования текстовых и некоторых других объектов. Дизайны разработаны профессиональными художниками, их применение гарантирует элегантность и привлекательность презентации. Исследуйте различные варианты оформления слайдов (вкладка *Дизайн*).
8. Запустите презентацию, нажав клавишу F5. Для перехода к очередному слайду просто щёлкните мышью.
9. Смена слайдов может происходить по щелчку мыши или автоматически, через заданные промежутки времени. Она может сопровождаться всевозможными звуками и различными анимационными эффектами. Самостоятельно попробуйте настроить переходы между слайдами — вкладка *Переходы*.
10. Сохраните свою работу в личной папке под именем *Рисунки*.



### Самое главное

Если какая-то информация представлена в форме текстов, фотографий, рисунков, аудиозаписей, видеороликов и анимаций, то говорят, что это мультимедийная информация.

Компьютерная презентация — это последовательность слайдов, содержащих текст, рисунки, фотографии, анимацию, видео и звуковой ряд. Компьютерные презентации создают с помощью редакторов презентаций.



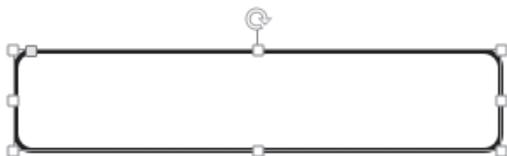
### Вопросы и задания

1. Какую информацию называют мультимедийной?
2. Приведите примеры мультимедийной информации.
3. Какая информация может быть размещена на слайде презентации?
4. Исследуйте меню *Макет* и выясните, какие макеты слайдов можно использовать в презентации.
5. Попробуйте создать презентацию о себе — о своей семье, своих успехах, интересах и планах.

## § 32. Создание графических изображений в редакторе презентаций и их анимация

В редакторе презентаций есть инструменты рисования. Они чем-то похожи на инструменты графического редактора Paint. Познакомимся с ними подробнее.

1. Запустите редактор презентаций PowerPoint. Создайте в нём пустой слайд. Перейдите на вкладку *Вставка*. В группе *Иллюстрации* щёлкните на кнопке *Фигуры*, предназначенной для вставки готовых фигур — прямоугольников, кругов, стрелок, линий и пр. Внизу открывшегося меню выберите пункт *Создать новое полотно*.
2. С помощью инструмента *Скруглённый прямоугольник* нарисуйте фигуру:



3. Скопируйте фигуру в буфер обмена (вкладка *Главная*). Измените размеры фигуры; удалите фигуру.
4. В рабочей области разместите пять копий фигуры.
5. Поочередно выделяя каждую из фигур, подбирайте по своему усмотрению цвет заливки (инструмент  *Заливка фигуры*) и закрашивайте её.
6. Соберите из скруглённых прямоугольников пирамидку (выделяйте каждую фигуру, изменяйте её размеры и перетаскивайте в нужное место):



7. Объекты слайда можно настроить так, что при демонстрации они будут появляться в определённой последовательности и через заданные промежутки времени. Также для каждого объекта слайда можно выбрать способ его появления на слайде — эффект анимации: возникновение, вылет, выползание и др. Зайдите на вкладку *Анимация*. Установите для каждого скруглённого прямоугольника эффект анимации по своему усмотрению.
8. Запустите презентацию, нажав клавишу F5. Полюбуйтесь результатами своей работы.
9. Сохраните свою работу в личной папке под именем *Пирамидка*.



### Самое главное

В редакторе презентаций есть инструменты рисования. Они чем-то похожи на инструменты графического редактора Paint.

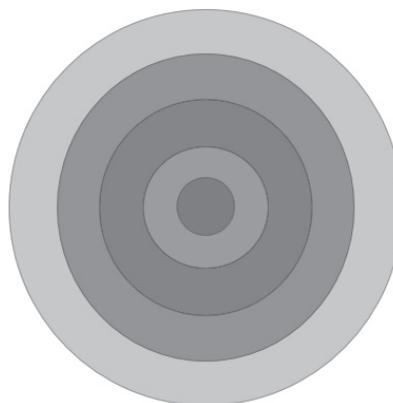
Объекты слайда можно настроить так, что при демонстрации они будут появляться в определённой последовательности и через заданные промежутки времени.

Для каждого объекта слайда можно выбрать способ его появления на слайде — эффект анимации: возникновение, вылет, выползание и многое другое.



### Вопросы и задания

1. Чем похожи графический редактор Paint и редактор презентаций? Чем они отличаются?
2. Продумайте последовательность действий и создайте в редакторе презентаций следующий рисунок:

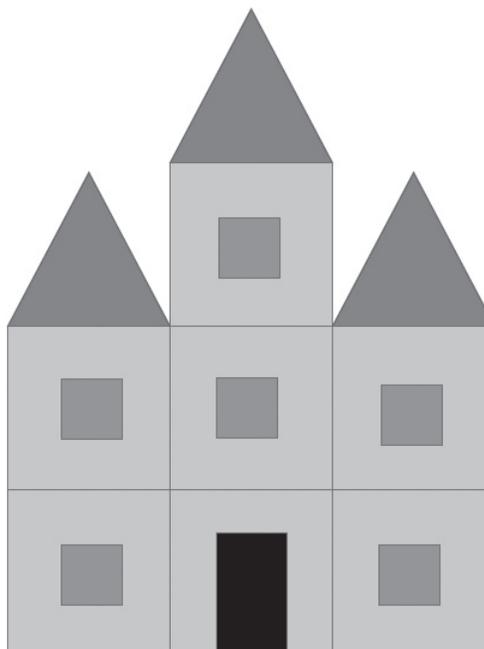


Продумайте последовательность появления кругов на экране. Установите для каждого круга эффект анимации. Сохраните результат работы в личной папке под именем *Круги*.

3. На пустом слайде в редакторе презентаций создайте следующие базовые элементы:



Копируя, вставляя и перемещая базовые элементы, создайте изображение замка:



Установите такую последовательность появления каждого базового элемента на экране, чтобы она соответствовала процессу строительства здания. Установите для каждого объекта эффект анимации.

Сохраните результат работы в личной папке под именем *Замок*.

### § 33. В мире компьютеров

Итак, вы научились работать на компьютере: создавать и печатать текстовые документы, рисунки, делать аудиозаписи, хранить и быстро находить нужную информацию, оформлять результаты учебных заданий.

Компьютеры, предназначенные для индивидуальной работы (работы одного человека), называются *персональными компьютерами*.

Компьютеры, у которых монитор, системный блок и клавиатура представляют собой отдельные части, называются *настольными персональными компьютерами*.

Персональный компьютер, у которого основные устройства совмещены в одном блоке, раскрываемом как книга, называется *ноутбуком*.

Ещё меньшие компьютеры — *планшетные*.

В настоящее время и мобильные телефоны уже стали миниатюрными персональными компьютерами. Это *смартфоны*.

Смартфоны могут выполнять много разных функций по обработке текстовой, числовой, графической, звуковой и видеоинформации. Они могут подключаться к сети Интернет, позволяя искать, передавать и сохранять информацию.

Современного человека повсюду окружают компьютеры. Компьютеры, точнее, процессоры сегодня встраиваются в бытовую технику (стиральные машины, телевизоры, видеокамеры, музыкальные центры, микроволновые печи, холодильники, кондиционеры), автомобили, медицинские установки и другое оборудование.

Существуют и очень большие компьютеры — *суперкомпьютеры*. Они занимают целые здания. Используются суперкомпьютеры для решения сложных научных и технических задач. Например, с их помощью составляют прогнозы погоды, управляют полётами космических кораблей, обрабатывают результаты сложных научных исследований.



#### Самое главное

Современного человека повсюду окружают компьютеры. Компьютеры, предназначенные для индивидуальной работы (работы одного человека), называются персональными. Смартфон — миниатюрный персональный компьютер.



#### Вопросы и задания

1. Какой компьютер называется персональным?
2. Какие виды персональных компьютеров вам известны? С какими из них вы уже встречались?
3. Как применяются компьютеры в современном мире?
4. Перечислите бытовые приборы, которые управляются процессорами.
5. В сети Интернет найдите информацию о суперкомпьютерах. Узнайте, как называется самый мощный суперкомпьютер.

## НОВОСТИ

### Валентина Матвиенко:

#### «Развитие системы допобразования школьников должно стать важнейшим приоритетом»

Развитие системы дополнительного образования школьников должно стать важнейшим приоритетом, заявила председатель Совета Федерации Валентина Матвиенко.

«Несмотря на непростую финансово-экономическую ситуацию, необходимо всячески противостоять коммерциализации этой системы», — сказала Матвиенко на заседании Координационного совета при Президенте Российской Федерации по реализации Национальной стратегии действий в интересах детей на 2012–2017 годы.

Глава верхней палаты российского парламента также отметила, что у детей должны быть свои СМИ.

«Для повышения эффективности работы мы не сможем обойтись без ее качественного информационного сопровождения. У нынешнего поколения детей должны быть свои СМИ, свое пространство в Интернете, свой постоянный контент на телевидении», — подчеркнула Матвиенко.

Она сообщила, что в основном сформирована правовая основа для развития детского и молодежного движения, и она продолжает совершенствоваться.

«В прошлом году принята Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, которая расширяет формы реального участия детей

в принятии решений, затрагивающих их права и интересы. Поддержка юных талантов, детских и молодежных организаций, обеспечение их участия в принятии решений, отражены и в Основах государственной культурной политики», — добавила Матвиенко.

По ее словам, для молодежи наиболее привлекательны объединения патриотической, поисковой, спортивной и краеведческой направленности, например военно-патриотическое движение «Юнармия», целью которого является воспитание молодых людей в духе преданности Отечеству, его традициям и истории. Она добавила, что знаковым событием стало создание детско-юношеской организации «Российское движение школьников».

«Главная задача в том, чтобы это было действительно добровольное объединение детей, без бюрократизма и излишнего администрирования», — заявила Матвиенко.

Председатель Совета Федерации также предложила обсудить идею об организации на базе Совета Федерации или Московского педагогического государственного университета площадки для сбора и обсуждения идей и конкретных инициатив, направленных на изменение законодательства, по тем вопросам, которые волнуют самих подростков.

(По материалам федерального портала «Российское образование»)