

Д. КАМОЛИТДИНОВА

ИНФОРМАТИКА

**Учебник для 5 класса
школ общего среднего образования**

*Утверждено Министерством
народного образования Республики Узбекистан*



ТАШКЕНТ
«УЗБЕКИСТАН»
2016

УДК: 004(075)
ББК 32.81
К18

Ответственный редактор:
Н.И. Тойлоков — доктор педагогических наук, профессор

Рецензент:
Г.Ж. Эргашева — ТашГИУУ, старший преподаватель информатики

УСЛОВНЫЕ ЗНАКИ:



Вопросы по теме



Упражнения



Запомните!

Камолитдинова Д.
К 18 Информатика: учебник для 5 класса школ общ. сред. образ. / Д. Камолитдинова. — Ташкент: «Узбекистан». 2016. — 72 стр.
ISBN 978-9943-01-845-7

УДК: 004(075)
ББК 32.81

**Издано на средства Республиканского
целевого книжного фонда.**

ISBN 978-9943-01-845-7

© Камолитдинова Д., 2014, 2016
© ИПТД «УЗБЕКИСТАН», 2014, 2016

ВВЕДЕНИЕ

Уважаемые ученики!

В наше время, когда наука и техника развиваются стремительными темпами, каждый человек обязан обладать важнейшими для жизни знаниями и навыками.

Для того чтобы уверенно идти по жизни, быть в курсе всех изменений и новостей вокруг нас, каждый ученик должен:

- находиться в постоянном поиске знаний;
- при решении задач, различных вопросов работать в команде со своими сверстниками;
- уметь пользоваться компьютером при овладении новыми знаниями, решении вопросов, задач и упражнений.

В 5-ом классе вы впервые приступите к изучению нового предмета «Информатика». На уроках информатики вы получите новые знания и представления о компьютере, научитесь работать на нем, будете выполнять различные задания.

Надеемся, что наука информатика поможет вам лучше понимать происходящие вокруг вас события, станет помощником для обретения новых знаний.

УРОК 1. ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ И САНИТАРНО-ГИГИЕНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Дорогие ученики! Уроки по информатике будут проводиться в компьютерном классе. Практические задания, представленные в этом учебнике, вы будете выполнять непосредственно с помощью компьютеров.

Компьютеры, как и другие электроприборы, работают при помощи электрического тока. Электрический ток требует большой осторожности при работе.

Неправильное обращение с компьютерным оборудованием может привести к пожару, несчастным случаям и в результате нанести существенный вред здоровью, а также вывести из строя компьютер.

Для того чтобы предупредить упомянутые выше нежелательные последствия, необходимо строго следовать правилам техники безопасности и соблюдать предписанные санитарно-гигиенические нормы.



ЗАПРЕЩАЕТСЯ!

Правила техники безопасности

- 1) самостоятельно, без разрешения преподавателя включать компьютер;
- 2) находиться в компьютерном классе в верхней одежде;



ЗАПРЕЩАЕТСЯ!



ЗАПРЕЩАЕТСЯ!

- 3) прикасаться к источникам электричества, электропроводам;
- 4) самостоятельно проводить установочные работы на компьютере;
- 5) прикасаться руками к экрану компьютера, протирать и чистить компьютеры, находящиеся во включенном состоянии;
- 6) оставлять надолго без контроля работающие компьютеры;

- 7) использовать вблизи компьютера другие электрические и нагревательные приборы;
- 8) принимать пищу и пить воду рядом с компьютером;
- 9) приносить легковоспламеняющиеся предметы и вещества, которые могут оказать отрицательное воздействие на внутренние элементы компьютеров (различные кислоты, хлорсодержащие вещества);
- 10) пользоваться клавиатурой и компьютерной мышью мокрыми руками;
- 11) применять силу при использовании клавиатуры и мыши.
- 12) завершать работу и выключать компьютер без разрешения.



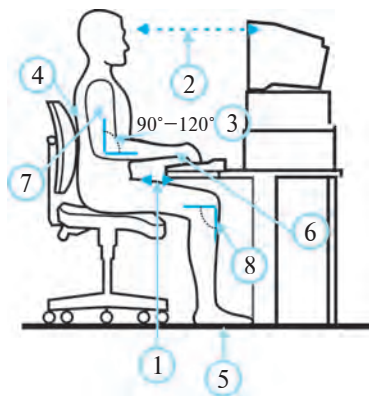
Во избежание несчастных случаев и нанесения вреда здоровью при работе на компьютере вы должны неукоснительно соблюдать правила техники безопасности!

Санитарно-гигиенические требования

Запомните! Игнорирование необходимых правил во время работы на компьютере может нанести большой вред здоровью. Особенно подвержены повреждениям глаза, система кровообращения, работа головного мозга, ослабевает позвоночник, что является причиной появления различных заболеваний.

С целью предупреждения этих негативных факторов и сохранения здоровья при работе на компьютере вы должны неукоснительно следовать и всегда помнить следующие правила:

- 1) сидеть надо на расстоянии 20 см от компьютерного стола;
- 2) ваши глаза должны находиться на расстоянии 50—60 см от монитора компьютера, каждые 20—30 минут необходимо давать глазам отдыхать. Время работы на компьютере не должно превышать 180 минут в день;
- 3) угол между плечом и локтевым сгибом должен быть в пределах 90—120 градусов;



4) во время работы за компьютером необходимо держать спину прямо;

5) подошвы ног должны полностью касаться пола;

6) ладони рук и пальцы надо держать свободно, не напрягать;

7) руки должны быть прижаты к телу;

8) согнутые в коленях ноги должны составлять угол 90 градусов.



Неправильная поза перед компьютером — причина возникновения болей в позвоночнике и быстрой утомляемости.

Во избежание вреда здоровью проводите регулярные упражнения для глаз и двигательные упражнения для тела.

Упражнение 1. Крепко зажмурьте глаза на 4 секунды, затем откройте и в течение 6-ти секунд пристально смотрите вдаль. Повторите это упражнение 3—4 раза.

Упражнение 2. В течение 4-х секунд смотрите на кончик носа, затем в течение 6-ти секунд пристально вглядывайтесь вдаль. Это упражнение также повторите 3—4 раза.

Упражнение 3. Держите голову прямо и, не меняя положения головы, посмотрите направо, затем переведите взгляд прямо и вглядывайтесь вдаль в течение 6-ти секунд. Повторите это упражнение, последовательно переводя взгляд влево, вниз и вверх. Повторите упражнение на счет 1—6.

Упражнение 4. Направьте взгляд по диагонали — с правой верхней области глаза в левую его часть. Затем в течение 6-ти секунд всматривайтесь вдаль. Повторите это упражнение, но на этот раз с левой верхней части глаза в нижнюю правую его область, а потом в течение 6-ти секунд всматривайтесь вдаль. Повторите это упражнение 3—5 раз.



Вопросы и задания по теме

1. Для чего необходимо знать правила техники безопасности?
2. Какие правила, связанные с электрическим током, вы знаете?
3. Каким правилам необходимо следовать, для того чтобы компьютерное оборудование служило долгое время?
4. Важно ли знать санитарно-гигиенические требования? Какие правила вы можете привести в качестве примера?
5. К каким последствиям может привести невыполнение правил включения и выключения компьютера?



Упражнения

1. Вместо точек вставьте подходящие по смыслу слова:
 - А. Все электроприборы работают с помощью;
 - Б. Каждый ученик должен знать и неукоснительно выполнять правила и !
 - В. Запрещается входить в компьютерную комнату без разрешения ... и самостоятельно включать ...;
 - Г. Глаза должны находиться от экрана монитора на расстоянии ... см; глазам необходимо давать отдыхать каждые ... минут.
2. Закончите предложение, подобрав из правой колонки таблицы подходящие по смыслу словосочетания, и заполните таблицу.

1.	Если с силой нажимать на клавиатуру и мышь, они ...
2.	Неосторожное прикосновение к электроприборам и соединительным проводам ...
3.	Неправильная поза при работе за компьютером ...
4.	Если сидеть к экрану компьютера во время работы ближе обозначенного расстояния, то ...

а.	может привести к удару током.
б.	можно нанести вред здоровью.
в.	быстро выйдут из строя.
г.	приводит к быстрой утомляемости и нарушению осанки.

3. Составьте правила техники безопасности по использованию имеющихся в вашем доме электроприборов, механизмов и запишите их.
4. На что необходимо обратить внимание в компьютерном классе в вопросах противопожарной безопасности.
5. Нарисуйте иллюстрацию, отображающую правила техники безопасности и санитарно-гигиенические требования.

УРОК 2. КОМПЬЮТЕР. ОСНОВНЫЕ УСТРОЙСТВА КОМПЬЮТЕРА И ИХ НАЗНАЧЕНИЕ



Рис. 1

Основы для изобретения используемых сегодня современных компьютеров были заложены в 40-е годы XX века и по праву считаются одним из величайших изобретений человечества. **Компьютер** (от англ. *computer*) — «вычислять».

Основной необходимостью изобретения компьютера явилось желание облегчить различные математические расчеты, постоянно встречающиеся в деятельности человека.

Сегодня уже трудно представить нашу жизнь без компьютеров, потому что они помогают с легкостью решать важные задачи, которые возникают в нашей повседневной жизни.

С помощью компьютера можно быстро справиться с задачей *по сбору, обработке, хранению и передаче* различной информации (рис. 1).

Существует несколько видов персональных компьютеров (рис. 2).

Настольный персональный компьютер (англ. Desktop)	Портативные компьютеры		
	Ноутбук (англ. Laptop)	Нетбук	Карманный компьютер
			

Рис. 2

Основные устройства компьютера

Современный компьютер состоит из следующих основных частей (рис. 3).



1. Системный блок — включает в себя несколько сложных устройств, закрытых защитным корпусом. В нем располагаются материнская (основная) плата, процессор, память, жесткий диск.

Материнская плата — сложная печатная плата, являющаяся основой построения вычислительной системы (компьютера) (рис. 4).



Рис. 4

Процессор — основное устройство, которое управляет работой компьютера и его ресурсами (рис. 5).



Рис. 5



Рис. 6

Жесткий диск — накопитель и хранитель информации (рис. 6).

Оперативная память — хранит данные и команды временно, пока работает компьютер (рис. 7).

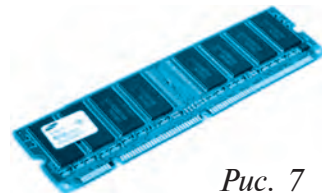


Рис. 7

2. Монитор (от лат. *monitor* — напоминающий, информирующий, отображающий) — устройство, предназначенное для визуального отображения информации. Существует несколько видов мониторов (рис. 8, 9, 10):



Рис. 8
С электронно-лучевой трубкой



Рис. 9
Плазменный



Рис. 10
Жидкокристаллический (LCD)



Рис. 11

3. Клавиатура — это устройство для ввода алфавитно-цифровой информации и команд (рис. 11).

Помимо основных устройств, компьютер может иметь **дополнительные устройства**, которые расширяют его возможности.

К компьютеру можно подключить следующие дополнительные устройства:

- **компьютерная мышь** — устройство для управления курсором и ввода команд;
- **принтер** — устройство для вывода информации на бумагу;
- **дисковод** — это устройство для работы с CD- и DVD-дисками;
- **сканер** — устройство ввода, анализирующее объект и создающее цифровую копию изображения;
- **звуковые колонки** — устройство для вывода звуковой информации.

Компьютерная мышь	Принтер	Дисковод	Сканер	Звуковые колонки
				

Правила включения и выключения компьютера

Для того чтобы компьютер служил долгое время, необходимо правильно его включать и в строгой последовательности завершать работу на компьютере.



Перед тем как включить компьютер, необходимо проверить, подключены ли к нему все необходимые дополнительные устройства.

Компьютер включается в следующей последовательности:

- ① подключить компьютер к электросети; ② включить монитор;
- ③ включить кнопку «Power» на системном блоке.

После включения на экране появляется информация о конфигурации компьютера и загружается операционная система.

Компьютер выключается в следующей последовательности:

- ① закрыть рабочие программы; ② выполнить указания «Пуск» ... → «Завершение работы»; ③ выключить монитор; ④ отключить от электросети.

Исторические даты

1974 год	Фирмой MITS (Micro instrumentation and Telemetry systems) создан персональный компьютер «Altair 8800» с 8-дюймовым дисководом.	
-----------------	--	--

1976 год	Стив Джобс и Пол Аллен представили сделанный вручную компьютер Apple I.	
1977 год	Компьютеры Apple II положили начало эпохе производства персональных компьютеров.	



Вопросы и задания по теме

1. Расскажите о компьютере и его задачах.
2. Назовите основные устройства персонального компьютера. Почему они являются основными?
3. Расскажите о задачах основных устройств.
4. Из чего состоит системный блок?
5. Объясните задачи процессора и оперативной памяти.
6. Нужны ли компьютеру дополнительные устройства?
7. Каковы задачи принтера, сканера?



Упражнения

1. Вставьте вместо точек подходящие по смыслу слова:
 - А. Существует несколько видов компьютеров: ..., ...,
 - Б. К основным устройствам компьютера относятся: ..., ...,
 - В. Системный блок состоит из следующих устройств:
 - Г. Клавиатура —
 - Д. Существует несколько видов мониторов: ..., ...,
2. Расскажите о задачах следующих дополнительных устройств:

			
Факс	Видеопроектор	Веб-камера	Электронная доска

3. Заполните таблицу.

Основные устройства компьютера	Дополнительные устройства для ввода информации	Дополнительные устройства для вывода информации

УРОК 3. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ

На предыдущих уроках мы познакомились с основными составляющими компьютера, некоторыми дополнительными устройствами, их задачами и предназначением. В совокупности основные и дополнительные устройства компьютера можно назвать **твердыми устройствами** (анг. **Hardware**, **hard** — твердое, **ware** — предмет).

Однако для решения любых задач необходимо оснастить компьютер программами, которые выполняют команды и указания пользователя. **Компьютерные программы** — инструкции и команды, записанные в строгой последовательности понятным компьютеру языком.

Компьютерные программы бывают следующих видов:

- *управляющие программы (операционные системы);*
- *программы для работы с текстом;*

- *программы для работы с рисунками и чертежами;*
- *программы, выполняющие вычисления и др.*

Собрание этих программ называется программным обеспечением (англ. **Software**, *soft* — мягкий, *ware* — предмет).

Основная часть программного обеспечения — это **операционная система**. Операционная система, являясь сборником специальных программ, управляет компьютером и обеспечивает взаимодействие пользователя с компьютером.

Такие задачи, как создание текста, изображения, производство различных вычислений, передача данных, выполняются с помощью **специальных прикладных программ**, с которыми вы научитесь работать в следующих классах.

Для работы современных компьютеров созданы операционные системы **UNIX, LINUX, WINDOWS, MacOS**. Их можно различить по следующим логотипам:

			
MS Windows	UNIX	LINUX	MacOS

Операционная система Windows

Операционная система **Windows**, созданная корпорацией Microsoft, считается одной из самых массовых и популярных программ среди компьютерных пользователей.

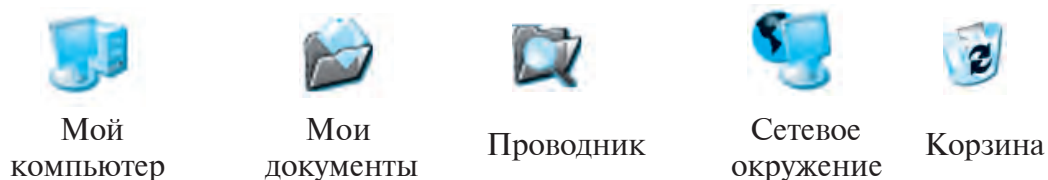
Windows — английское слово, обозначающее «окна». Операционная система получила такое название потому, что каждая ее программа открывается в виде отдельного окна.



Windows 3.1 Windows 95 Windows 98 Windows XP Windows Vista Windows 7

Рабочий стол Windows

После включения компьютера загружается **Рабочий стол** операционной системы **Windows**. На Рабочем столе расположены значки программ (ярлыки), которые необходимы пользователю:



Операционная система (ОС) Windows позволяет работать одновременно с несколькими окнами (рис. 1).

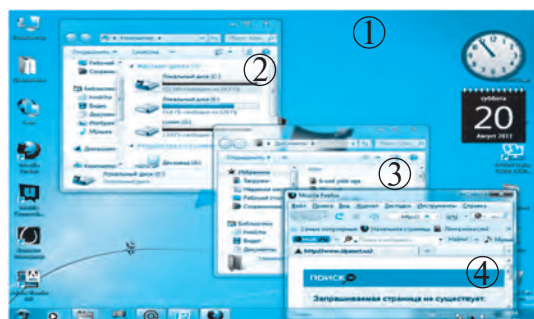


Рис. 1

- ① рабочий стол
- ② окно программы
- ③ окно программы
- ④ окно программы

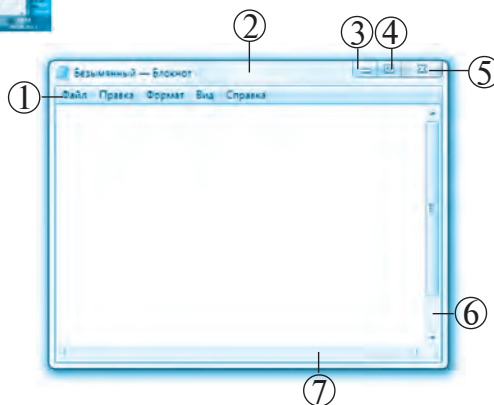


Рис. 2

Работа с окнами в ОС Windows легко выполняется с помощью мыши. Окна можно **открыть, свернуть, закрыть, уменьшить, увеличить, переместить**. Для этого необходимо выбрать в правом верхнем углу окна одну из трех кнопок.

В качестве примера рассмотрим создание текстов в программе **Блокнот** (рис. 2).



Наряду с созданием нового компьютерного оборудования обновляются и управляющие программы. С развитием вычислительной техники в Узбекистане возникла необходимость создания национальной операционной системы.

DOPPIX — национальная операционная система, созданная узбекскими программистами. Данная ОС наряду с обучающими программами имеет также и прикладные программы.



Знаменитые личности

Уильям Генри Гейтс III, известный под псевдонимом Билл Гейтс, родился 28 октября 1955 года в Сиэтле в семье адвоката и учительницы. С детства Билл проявлял интерес к точным наукам. Благодаря хорошей памяти он всегда был первым по успеваемости в классе.



В 13 лет, записавшись на компьютерные курсы, он увлекся созданием программ. В 1975 году вместе с другом Полом Алленом они создали компанию Microsoft. Разработанная в компании операционная система MS-DOS (Microsoft Disk Operations System) принесла им мировую известность.



Вопросы и задания по теме

1. Чем необходимо оснастить компьютер для работы?
2. Какие программы могут входить в программное обеспечение компьютера?
3. Что называется программой?
4. Что вы знаете о профессии программиста?
5. Почему операционные системы называются управляющими программами?
6. Расскажите об операционной системе Windows.
7. Расскажите о Рабочем столе Windows.



Упражнения

1. Откройте одну из папок с помощью курсора мыши на **Рабочем столе**, выполните несколько действий с кнопками управления окном.



2. Измените размеры окна и попробуйте его переместить.
3. Вставьте вместо точек подходящие по смыслу слова из правого столбика.

Слово «windows» обозначает — ... Компьютером управляет программа, называемая — техническое обеспечение компьютера. ... — программное обеспечение компьютера. ... — последовательность команд, задаваемых человеком компьютеру.	Hardware программа окна операционная система Software
--	--

4. Укажите предметы, изображенные на рисунке, которые работают под управлением операционной системы, охарактеризуйте их.



5. Как вы понимаете выражение: «Компьютер без программы — не что иное, как железо».

УРОК 4. ПОНЯТИЯ О ФАЙЛАХ И ПАПКАХ

Все решаемые на компьютере задачи подразделяются на три основные: сбор (создание или закачивание) информации, обработка (или изменение) информации и передача информации.

Для решения этих задач программы и информация формируются и сохраняются в памяти компьютера в определенном порядке.

Файл — английское слово, иначе говоря, хранилище информации определенного типа. В нашей повседневной жизни мы собираем и храним информацию в определенном порядке. Например, сведения о каждом ученике вашего класса хранятся в отдельной папке (сведения о нескольких учениках никогда не смешиваются в одной папке). Точно также сведения о каждом ученике вашего класса, собранные на одной страничке, не смешиваются со страничками других учеников. Сбор информации в определенном порядке необходим для того, чтобы без особых трудностей найти нужную информацию.

Сведения, хранящиеся в файле, могут быть в виде печатного текста, программы, графического изображения, фильма, музыки и т.д.

Для хранения в памяти компьютера каждому файлу присваивается отдельное имя. Это нужно для того, чтобы не произошло путаницы. В зависимости от содержания информации, мы размещаем файлы в отдельные папки, чтобы их упорядочить.

Прежде чем создать файл, необходимо создать собственную папку. В этой папке вы и будете хранить необходимую вам информацию — тексты, звуковые и видеофайлы.



Файл — это любая информация, сохраненная под определенным именем во внешней памяти.

Как отмечалось выше, информация хранится на устройствах внешней памяти, к которым относятся **CD- и DVD-диски, жесткий диск, флеш-диски** (рис. 1).

			
Магнитная дискета	Лазерный диск (CD, DVD)	Флеш-диск	Жесткий диск

Рис. 1.

Каждый файл имеет свое имя, которое состоит из двух частей: **название и расширение**. Расширение файла дает возможность понять, какой тип информации хранится в файле. Имя файла не должно превышать 255 символов. Название файла и его расширение отделяются точками. Если необходимо открыть или обработать файл, то найти его можно по названию.

С файлами на компьютере можно проводить различные действия:

• Создание файлов	• Открытие файлов
• Сохранение файлов	• Снятие копий с файлов
• Внесение изменений в файлы	• Печать файлов

Познакомимся с некоторыми из этих действий и получим навыки работы с ними.

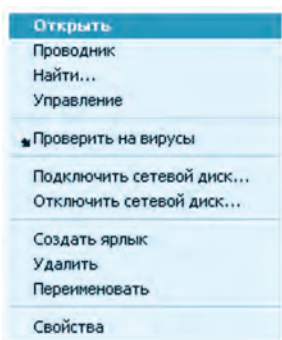


Рис. 2

Открытие файлов

Файл можно открыть одним из способов:

1. Отметить файл курсором, нажать правую кнопку мыши и выбрать в контекстном меню команду **Открыть** (рис. 2).

2. Отметить файл курсором и быстро два раза нажать левой кнопкой мыши.

3. Отметить файл курсором и нажать на клавиатуре клавишу **Enter**.

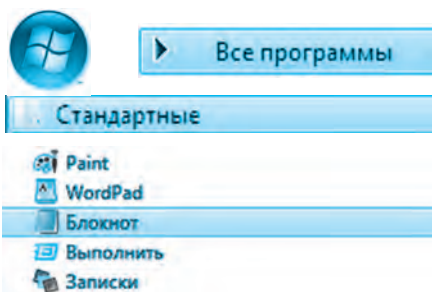
Создание файлов

Для создания на компьютере текстовых, звуковых, графических, видео и других файлов используются специальные компьютерные программы.

Если компьютер работает под управлением ОС Windows, то, запустив в нижнем левом углу экрана кнопку «Пуск» (Начало работы), вы можете видеть список установленных компьютерных программ. С помощью этих значков можно запустить в работу специальные компьютерные программы для создания упоминавшихся выше видов файлов.

К примеру, для создания текстового файла произведите следующие действия:

В результате последовательности этих действий включается текстовый редактор **Блокнот**, и с помощью данной программы вы сможете создать текстовый файл.



Пуск → Все программы → Стандартные → Блокнот

Создание папок

Папка (каталог) предназначена для хранения файлов. Представьте себе, что листки бумаги, содержащие сведения обо всех учениках вашей школы, в беспорядке разбросаны на столе. В таком случае отыскать нужную вам бумагу со сведениями об определенном ученике превратится в трудноразрешимую задачу. Поэтому однотипная информация помещается в отдельные папки, которые в свою очередь в определенном порядке размещаются в месте хранения папок.

В зависимости от хранящейся в них информации они могут изображаться следующим образом (рис. 3):



- ① Папка с музыкальными файлами ② Папка с текстовыми файлами
③ Папка с видеофайлами ④ Папка с файлами электронной почты

Рис. 3

Практическое задание. Создайте и переименуйте папку с помощью таблицы.

1. Вид Рабочего стола.	
2. Создание папки. В свободном месте на Рабочем столе кликните правой кнопкой мыши и в появившемся меню выберите Создать => Папку	

Вырезать
Копировать
Создать ярлык
Удалить
Переименовать
Свойства



Вопросы и задания по теме

1. Какие сведения могут храниться в памяти компьютера?
2. В каком виде хранятся сведения в памяти компьютера?
3. Какие сведения мы можем назвать файлом?
4. Какие существуют виды файлов?
5. Сколько способов открытия файлов и папок вы знаете?
6. Как создать папку?
7. Создайте папку на Рабочем столе и дайте ей название.
8. Назовите операции, которые можно производить с файлами.



Упражнения

1. Запишите в тетрадь устройства, изображенные в таблице, которые хранят файлы.

2. Дайте описание следующих команд и заполните таблицу.

Русский язык	Английский язык
Создать	
Копировать	
Переименовать	
Сохранить	
Удалить	
Вырезать	
Отправить	
Вставить	

3. Запишите последовательность действий при создании файла, каталога и расширении файла.

4. Продолжите следующие предложения:

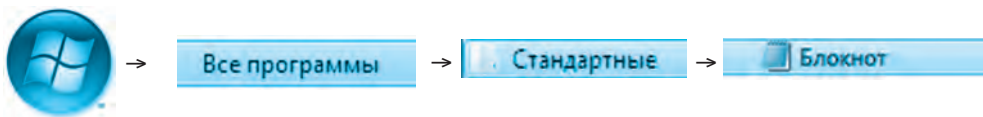
- А. Информация ... внешней ... компьютера;
- Б. Каждый файл имеет собственное имя и ;
- В. Создание файла и папки, переименование, ;
- Г. Для создания папки необходимо из контекстного меню ;
- Д. Каталог — ... файлов .

УРОК 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ

Дорогие ученики, на предыдущих уроках вы познакомились с назначением клавиатуры, понятиями файл и папка, различными действиями, осуществляемыми в Windows с их помощью. Для закрепления теоретических знаний выполните предлагаемые упражнения, которые помогут вам приобрести навыки работы на компьютере.

Один из самых простых способов создания и сохранения текстов — это использование программы **Блокнот**.

Упражнение 1. Следуя данным указаниям, запустите в действие на Рабочем столе Windows программу **Блокнот** и наберите предлагаемый текст.



- а) «Узбекистан — моя независимая Родина!»
- б) «Ты велика и священна, Родина!»
- в) «Стань преданным сыном Отчизны!»

Для сохранения в памяти компьютера набранного текста в программе **Блокнот** в меню выбирается **Файл** и выполняется команда **Сохранить как**. В строке **Имя файла** открывшегося окна дается название **«Родина. txt»**.

Упражнение 2. Создайте на Рабочем столе папку **«Год»** и внутри нее папки по предлагаемой схеме (рис. 1).

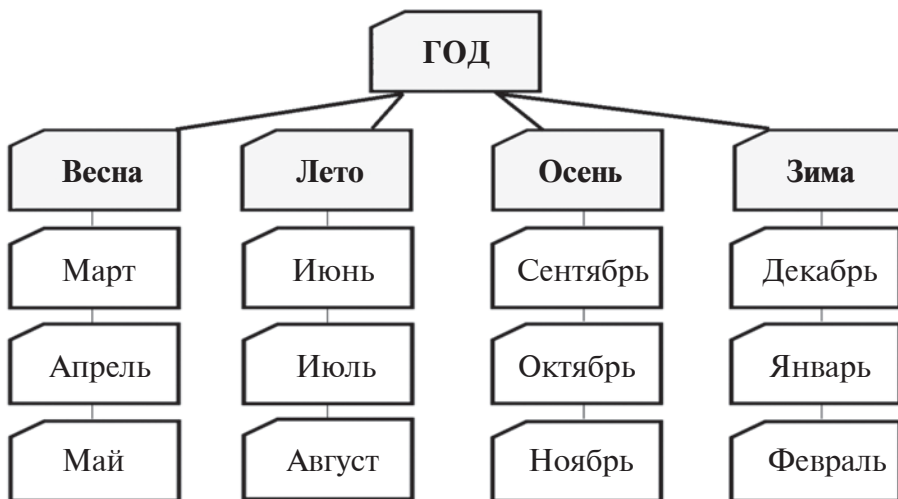


Рис. 1

Переименование файла и папки

Упражнение 3. Выполните следующие действия:

- Переименуйте папку **«Год»** в папку **«Науки»**.
- Папки **«Весна»**, **«Лето»**, **«Осень»**, **«Зима»** переименуйте соответственно в папки — **«I четверть»**, **«II четверть»**, **«III четверть»**, **«IV четверть»**.

Упражнение 4. Выполните последовательно действия.

- а) ОС Windows → Рабочий стол → Мои документы → папку Каталог ;
- б) В папке «Каталог» создайте папки «Документы», «Музыка» и «Фото» (рис. 2);

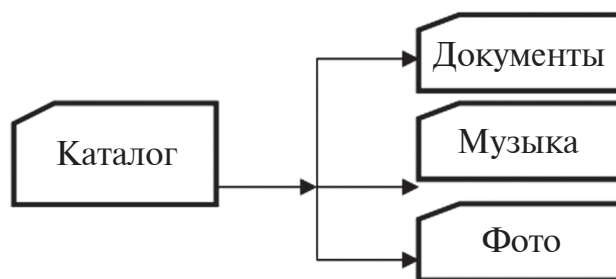


Рис. 2

- в) Переименуйте соответственно созданные папки следующим образом (рис. 3):

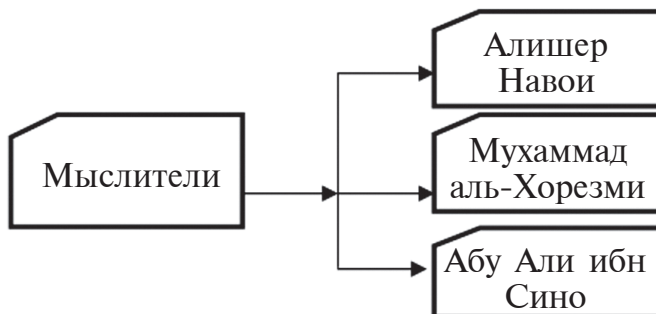


Рис. 3

Файлы можно переименовывать так же, как и папки.



Вопросы и задания по теме

1. Устно расскажите о действиях по созданию папки.
2. Почему нельзя создавать папки или файлы с одинаковым названием?
3. Как создаются новые файлы?
4. Создайте на Рабочем столе новую папку и присвойте ей новое имя.
5. Можно ли переименовывать файлы или папки? Если да, то покажите на практике, как переименовываются файлы или папки.



Упражнения

1. Расскажите об имеющихся в ОС Windows пиктограммах (значках).



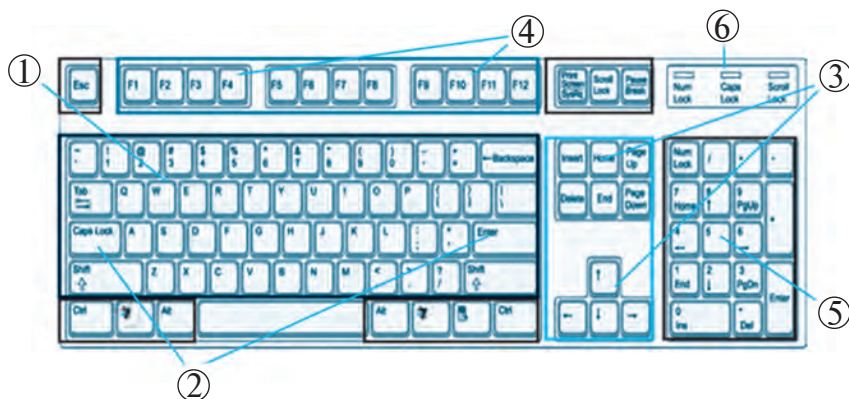
2. Отметьте значком «✓» верны или неверны следующие рассуждения:
 А. Файлы сохраняются только во внешней памяти. Да ___ Нет ___
 Б. Файлы можно хранить в памяти, только присвоив им имя.
 Да ___ Нет ___
 В. Внутри файла можно создать папку. Да ___ Нет ___
 Г. Папку можно создать только с помощью команды «Создать».
 Да ___ Нет ___
 Д. Папку можно создать, копировать и стереть. Да ___ Нет ___
 Е. Внутри папки можно создать дополнительно только 1 папку.
 Да ___ Нет ___
3. Запишите последовательность создания папки.
4. Запишите последовательность переименования папки.

УРОК 6. ЗНАКОМСТВО С КЛАВИАТУРОЙ

На предыдущих занятиях мы узнали, что клавиатура считается одной из основных составляющих компьютера и что с ее помощью можно создавать информацию. На клавиатуре расположены все известные нам символы, числа, буквы. Значит, определенный набор букв позволяет создавать слова, из слов складываются строчки, из строчек — тексты, и все это сохраняется в памяти компьютера.

Клавиатура выполняет также роль средства общения человека и компьютера. Поэтому необходимо научиться работать на клавиатуре, познакомиться с расположением клавиш и их основными задачами. На клавиатуре несколько разновидностей клавиш. На каждой клавише отмечены от одного до четырех символов (буквы, цифры) или команды для управления курсором.

Клавиши клавиатуры по своим задачам подразделяются на 5 групп клавиш и индикаторы (рис. 1):



- | | |
|---------------------------------|--------------------------|
| ① алфавитно-цифровые клавиши | ② служебные клавиши |
| ③ клавиши управления курсором | ④ функциональные клавиши |
| ⑤ панель вспомогательных клавиш | ⑥ индикаторы |

Рис. 1

1. Алфавитно-цифровые клавиши: состоят из набора букв латиницы, кириллицы или арабских цифр:

Числа: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9. Значки-символы: @ № ! \$ & * + () = / и т.д.

Буквы латиницы и кириллицы: А Щ Ы Ю S Z R G L ...

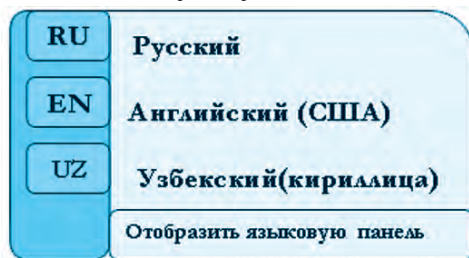
При одновременном нажатии клавиш **Alt+Shift** или сочетании клавиш **Ctrl+Shift** осуществляется переход на латинскую графику или кириллицу (рис. 2).



Рис. 2.

Прием 1. На панели задач щелкните левой кнопкой мыши на пиктограмму **EN**, в появившемся окне выберете нужный язык.

Создание букв узбекского языка — **ў, ҳ, ғ, қ** на кириллице.



Щ → ў
«+» → ҳ
«-» → ғ
Ы → қ

Прием 2. Одновременное нажатие клавиш **Alt + Shift** или **Ctrl + Shift** позволяет быстро перейти с одного алфавита на другой.

2. Группа клавиш, выполняющих специальные служебные задачи:

Английское название кнопок	Произношение	Задачи
Esc	[эскейп]	Отменяет последнее действие
Enter	[энтер]	Подтверждает команду или действие
Shift	[шифт]	Дает написание заглавной буквы или отбор символов, указанных на клавишах
Caps Lock	[капс лок]	Фиксатор заглавных и прописных букв
Control {Ctrl}	[контрол]	Используется в работе с другими клавишами
Alt	[альт]	Используется в работе с другими клавишами
Back Space {BS} {<}	[бек спейс]	Удаляет расположенный слева от курсора символ
Delete {Del}	[делит]	Удаляет расположенный справа от курсора символ
Insert {Ins}	[инсерт]	Замена буквы или символа

3. Клавиши управления курсором:

Home [хом]	Перевод курсора в начало строки	←	Перевод курсора на один знак влево
End [энд]	Перевод курсора в конец строки	→	Перевод курсора на один знак вправо
PgUp [пейдж ап]	Перевод курсора на одну страницу вверх	↑	Перевод курсора на одну строку вверх
PgDn [пейдж даун]	Перевод курсора на одну страницу вниз	↓	Перевод курсора на одну строку вниз

4. Функциональные клавиши — клавиши управления компьютером без использования мыши и выполнения специальных действий, отмеченных программой:



5. Панель вспомогательных клавиш:

{**NumLock**} — во включенном состоянии — *«калькулятор»*, в выключенном состоянии выполняет задачу управления курсором.

6. Индикаторы:

{**Power**} — выключение компьютера;

{**PrintScreen**} — сохраняет в памяти изображение, выведенное на экран;

{**Pause/Break**} — временная остановка загруженных музыки, видео, клипов.



Вопросы и задания по теме

1. Разъясните задачи клавиатуры.
2. Из каких групп клавиш состоит клавиатура?
3. Объясните разницу между клавишами **Shift** и **Caps Lock**.
4. Расскажите о клавишах управления курсором.
5. Объясните задачи функциональных клавиш.
6. Расскажите о приемах перехода на латиницу и кириллицу.



Упражнения

I. Запустите программу **Блокнот** и выполните следующие действия:

1. Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Mm Nn Ll Oo Pp
2. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.
3. ! @ # \$ % ^ & * () — + < > ‘ ? «» \ | /.

4. ШКОЛА, СЕМЬЯ, РОДИНА, ТАШКЕНТ, УЗБЕКИСТАН, НЕЗАВИСИМОСТЬ.

5. Я люблю свою школу, свой город, свою страну.

6. 400\$, 50%, (один), «Экология и я», <http://www.olam.uz>, @mail.ru.

II. Запустите программу **Блокнот**. Потренируйтесь и получите навыки работы в написании арабских, римских цифр, а также символов:

- 1-го сентября День независимости Республики Узбекистан.
- XXI век — век информационных технологий.
- Великий ученый Мухаммад аль Хорезми жил в IX веке и внес большой вклад в такие науки, как математика, информатика, астрономия.
- Ученики нашего класса усвоили все предметы на 100%.
- На экзамене мне выпал билет № 1.
- В римский алфавит входят буквы I, V, X, L, M, C.

III. Заполните таблицу, исходя из задач клавиш компьютерной клавиатуры:

Клавиши специального назначения	Функциональные клавиши	Различные символы	Клавиши управления курсором	Вспомогательные клавиши

УРОК 7. УПРАЖНЕНИЯ НА КЛАВИАТУРНОМ ТРЕНАЖЕРЕ

На сегодняшний день требование времени — скорость выполнения порученной или планируемой задачи. Задачи, выполняемые с помощью компьютерной клавиатуры, такие как подготовка документов, написание писем или распечатка, требуют недопущения ошибок в работе и правильного использования знаков и символов.

Для неопытных пользователей компьютеров созданы многочисленные клавиатурные тренажеры (программы для тренировки навыков). Часто такие тренажеры бывают многоступенчатыми. Они начинаются с простейших занятий, а после достижения хороших результатов на 1-й ступени пользователи приступают к выполнению более сложных упражнений. Правильное расположение пальцев рук в сочетании с использованием совершенных методик во время тренировок на клавиатурном тренажере поможет достичь повышения скорости работы.

В состав таких тренажеров входят программы: **Babytype, Parole, Соло, Klavtren, Star Boom!**



Тренажер «STAR BOOM!»

Тренажерная программа «Star Boom» (англ. — «звездопад») не очень сложная и включает в себя два упражнения. Программу-тренажер без особых усилий можно переписать на CD-диск или флеш-диск, затем сохранить в памяти компьютера и использовать в работе.

На экране открывается основное окно программы (рис. 1).



Рис. 1

Данная программа дает возможность выбора латиницы или кириллицы, значит можно выполнять упражнения на **узбекском, русском, узбекско-латинском, англо-русском языках.**



Упражнение 1. Данное упражнение считается одним из легких. К опускающимся с верхней части окна буквам необходимо быстро отыскать соответствующую клавишу на клавиатуре и тут же ее нажать. С помощью этого упражнения вы запомните расположение букв на клавиатуре (рис. 2).



Рис. 2

Разумеется, во время выполнения упражнения учитываются время, скорость и количество ошибок. Начинаящим сначала надо выбрать первую скорость. После того, как вы усвоите расположение букв, можно переходить на следующую скорость.

Упражнение 2. Набрать без ошибок отображенный на экране текст. Результаты оцениваются по скорости набранных за короткий промежуток времени символов. Еще одна интересная особенность упражнения — правильно выбранный символ переходит из зеленой линии в голубую, в противном случае он не сдвинется с зеленой линии, что соответственно отнимет время (рис. 3).



Рис. 3

Результаты каждого из двух упражнений можно наблюдать в окне программы. Общий же результат можно узнать, нажав на кнопку



(рис. 4).



Рис. 4



Вопросы и задания по теме

1. Объясните цели и задачи клавиатурных тренажеров.
2. Какие еще программы, называемые «Клавиатурными тренажерами», вам известны?
3. Для чего нужны упражнения, выполняемые на тренажерах?
4. Расскажите о программе «Star Boom!».
5. При наборе текста поиграйте в игру «Кто быстрее?».

УРОК 8. УПРАЖНЕНИЯ НА КЛАВИАТУРНОМ ТРЕНАЖЕРЕ

Дорогие ученики! Вы уже хорошо знакомы непосредственно с клавиатурой, успешно справляетесь с упражнениями на клавиатурном тренажере. С помощью этих упражнений вы запомнили расположение букв на клавиатуре, а также познакомились с символами, обозначенными на клавишах. Вам также известно, что при написа-

нии текстов между словами оставляется свободное место (пробел), красная строка, необходимо соблюдать границу полей. Тексты, набираемые на клавиатуре, также пишутся на основе этих правил.

Упражнение 1. Электронный диктант. Запустите программу **Блокнот**. Наберите предложенный вам текст.

«Умная» школа

Недавно мне на глаза попала одна статья в газете. Заинтересовавшись, начал читать ее. В ней были высказаны интересные мысли о школах будущего. В этих школах, оснащенных **роботами** и **мегакомпьютерами**, практически не будет ни сторожей, ни каких-либо других работников. Убирать классы и подметать двор школы будут **роботы-пылесосы**. А в каждом классе будут работать **роботы-переводчики**, **роботы-тренажеры**. Меня очень заинтересовало, что при помощи таких роботов можно будет общаться на различных языках и даже основательно выучить язык. Большое удивление вызвал проект современных классов, в которых предусмотрены проектируемые в соответствии с современными требованиями **прозрачная доска**, **виртуальные матричные дискуссионные окна** и **листовые электронные книги**.

Упражнение 2. Вопросы теста. Правильный вариант ответа запишите во вторую колонку и у вас получится слово.

1.	Определите, с помощью чего в память компьютера заносится информация: А) модем; Д) монитор; В) принтер; К) клавиатура.	
2.	Какая клавиша оставляет пробел между словами? А) Caps Lock; Е) Shift; Л) пробел; Н) Tab.	
3.	Какую клавишу необходимо нажать для написания слова заглавными буквами? А) Caps Lock; Б) Tab; Л) Esc; Н) Ctrl.	
4.	Сколько клавиш существует для выполнения специальных функций? А) 10; И) 8; В) 12; Л) 16.	
5.	С помощью какой клавиши можно перейти на следующую строку? А) Tab; Д) Esc; В) пробел; И) Enter.	

6.	Какую клавишу нужно нажать, чтобы удалить знак справа от курсора? А) Del; Л) Backspace; Н) Tab; Г) Home.	
7.	Какую клавишу нужно нажать, чтобы опустить курсор на одну страницу ниже? А) Home; Г) PgUp; Т) PgDn; Н) End.	
8.	Отметьте клавишу курсора для перехода в начало страницы: А) левая стрелка; Д) PgUp; В) End; У) Home.	
9.	Какая клавиша используется для выбора одного из знаков на клавише? А) Caps Lock; Р) Shift; Н) Esc; Л) пробел.	
10.	На каком регистре расположены латинские буквы? А) верхний; Д) нижний; Л) средний; Г) ответа нет.	

Упражнение 3. В программе **Блокнот** напишите текст на тему «Письмо другу».



Вопросы и задания по теме

1. Напишите рассказ на тему «Компьютеры будущего».
2. Напишите информацию на тему «Мои друзья».
3. Подготовьте буклет на тему «Компьютер в нашей жизни».
4. Составьте кроссворд или головоломку по пройденным темам.

УРОК 9. РАБОТА С КАЛЬКУЛЯТОРОМ

До изобретения калькулятора человечество при выполнении различных подсчетов использовало абак (счета), математические формулы. Позже, с развитием вычислительной техники и электроники, была изобретена счетная машинка, получившая название «**калькулятор**».

Программа **Калькулятор** (*англ.* calculator), входящая в стандартные программы операционной системы Windows, дает возможность воспользоваться его визуальным изображением на экране компьютера. Как и на обычном калькуляторе, на нем выполняются простые арифметические задачи по бухгалтерским и инженерным расчетам.

Программа **Калькулятор** запускается в следующей последовательности действий:

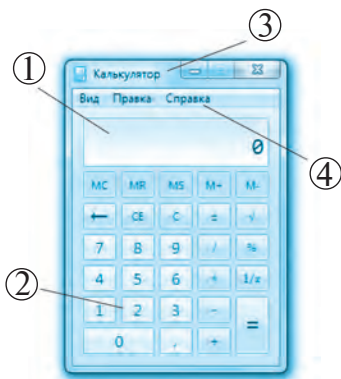
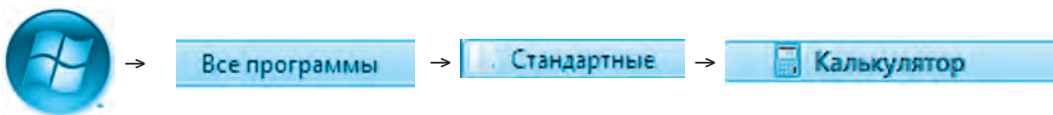


Рис. 1

На экране появляется программа **Калькулятор**: отражается **Обычный** вид. Для того чтобы перейти на **Инженерный** вид, выбирается **Вид → Инженерный**. Чтобы вернуться в **Обычный** вид, необходимо следовать указаниям: **Вид → Обычный**.

Окно программы **Калькулятор** состоит из следующих частей (рис. 1):

- ① экран, отображающий цифры;
- ② поле кнопок; ③ строка заголовка;
- ④ строка меню.

Выполнение заданий с помощью меню

Для того чтобы открыть раздел **Правка**, кликните правой кнопкой мыши один раз. В разделе **Правка** можно производить следующие действия:

- **Копировать**, или (Ctrl + C);
- **Вставить**, или (Ctrl + V);
- В разделе **Вид**, как указано выше, можно осуществить переход на **Обычный** и **Инженерный** виды;
- Сгруппировать ***Числа по разрядам*** — числа в разделе можно разбить на группы, к примеру — 600, 567, 081.

В разделе **Справка** имеется информация о программе **Калькулятор**.



В программе Калькулятор кнопки чисел и действий выбираются с помощью курсора мыши.

Упражнение 1. Введите в действие программу **Калькулятор**, выполните действия и запишите полученные результаты:

- а) $123 + 670 : 8$ б) $34 \cdot 55 + 100$ в) $1229 : (785 + 444)$
 г) $11 \cdot 11 - 21$ д) $67 - 44 : 22$ е) $81 : 3 \cdot 27$
 ж) $120021 - 2033$ з) $400 : 4 \cdot 200$

Упражнение 2. Выполните предлагаемые действия, относящиеся к работе с памятью калькулятора, и запишите результаты:

- а) $(43 \cdot 43) + (35 : 5)$ б) $(21 \cdot 11) + (3 \cdot 2)$
 в) $(5 : 5) + (67 \cdot 7)$ г) $45 + (9 \cdot 3 - 7)$

Упражнение 3. Подсчитайте общие расходы, произведенные в магазине и на рынке:

В магазине:

1. Молоко — 2000 сум.
2. Творог — 3300 сум.
3. Йогурт — 4500 сум.
4. Шоколад — 4000 сум.
5. Хлеб — 1400 сум.

На рынке:

1. Яблоки — 4000 сум.
2. Груши — 5000 сум.
3. Виноград — 5000 сум.
4. Персики — 4000 сум.
5. Хурма — 3000 сум.



Вопросы и задания по теме

1. Объясните задачи калькулятора.
2. Как включается в работу программа **Калькулятор**?
3. Из каких компонентов состоит интерфейс **Калькулятора**?
4. Разъясните задачу кнопки «MS».
5. Разъясните разницу между кнопкой «МС» и кнопкой «СЕ».
6. В чем заключается задача кнопки «М+»?



Упражнения

Упражнение 1. Задумайте число, не превышающее 100, и с помощью **Калькулятора** выполните действия в следующем порядке:

- умножьте задуманное число на то же самое;
- к полученному результату дважды прибавьте выбранное число;
- полученный результат разделите на задуманное число;
- вычтите из полученного ответа задуманное число.

Если вы правильно выполнили указания, ответ должен быть равен числу 2.

Упражнение 2. Задумайте трехзначное число и выполните на калькуляторе действия в следующем порядке:

- задуманное число умножьте на 3;
- прибавьте к полученному результату 9;
- к ответу прибавьте 15;
- вычтите 3;
- разделите полученный результат на 3;
- вычтите задуманное число.

Ваш ответ должен равняться цифре 7. Если выполнить эти же действия с другими числами, ответ не изменится. Как можно это объяснить?

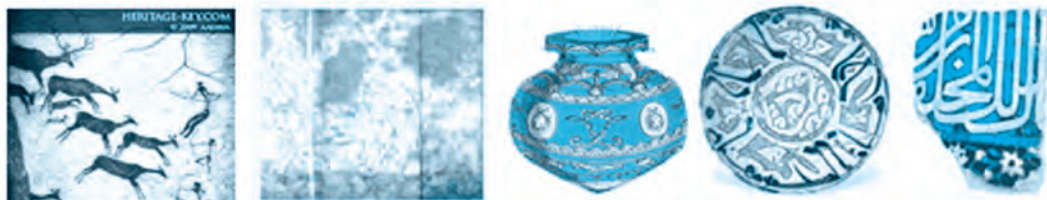
Упражнение 3. Подсчитайте на калькуляторе сколько лет, месяцев, дней, часов и секунд вы прожили, отнимая от текущего года год и день вашего рождения.

Упражнение 4. Фермер-предприниматель сдал на молокозавод в первый день — 80 литров, во второй — 75 литров, в третий — 85 литров молока. Если цена одного литра составляет 2 тысячи сумов, то сколько заработает предприниматель за три дня?

УРОК 10. О ПРОГРАММЕ PAINT

С древнейших времен люди, занимаясь искусством рисования, старались запечатлеть на своих рисунках облик человека, различных животных, какие-либо события или факты. Образцы древних рисунков можно увидеть на каменных стенах пещер и гор, на стенках кувшинов и глиняных тарелках, обнаруженных археологами при раскопках древних городищ и мест обитания людей.

Ниже приведены примеры древних произведений искусства:



Произведения таких великих мастеров кисти, как Камолиддин Бехзод, Леонардо да Винчи, Клод Мане, Пикассо заняли место в ряду бесценного наследия человечества.



Художники создавали свои произведения масляными красками на холсте, который обычно называют полотном, или на бумаге. Малейшая ошибка или неточность во время создания своих произведений вынуждала их проделывать всю работу заново.

Однако если вы допустите какие-либо ошибки или неточности в процессе создания на компьютере рисунка или пейзажа, не будет необходимости выбрасывать полотно или бумагу. Компьютерная программа даст вам возможность заново рисовать все новые и новые рисунки.

Появление компьютерной техники создало новые возможности в этом направлении. А с её появлением родилось и такое направление, как «компьютерная графика».

Компьютерная графика — одна из разновидностей компьютерных технологий — дает возможность с помощью компьютера и специальных программ создавать различные изображения и рисунки.



Графические редакторы — прикладные программы, предназначенные для создания и переработки графических изображений на компьютере.

В них входят такие программы, как **Paint**, **PaintNet**, **TuxPaint**. За счет своей простоты и удобства эти программы широко распространены также и среди самых маленьких пользователей.



Графический редактор Paint

Paint — простейший графический редактор, входящий в группу стандартных приложений Windows. Обладает следующими возможностями:

- создание картины, рисунка с помощью карандаша, кисти, распылителя, раскрашивание их в различные цвета;
- создание разнообразных форм с помощью прямых или кривых линий, эллипсов, четырехугольников;
- изменение рисунка, его поворот и копирование;
- поиск графических файлов, внесение в них изменений;
- выделение фрагментов прямоугольной и произвольной формы;
- сохранение рисунков.

Работа в программе Paint

Для запуска программы **Paint** можно воспользоваться одним из следующих приемов:

1-й способ (прием или метод). На рабочем столе используется кнопка «Пуск»  и осуществляется в следующей последовательности:



Из появившегося списка стандартных программ выбирается программа «**Paint**» и в ней создается рисунок (*рис. 1*).

Прием 2. При помощи значка , расположенного на Рабочем столе, программа запускается.

Интерфейс программы Paint состоит из 6 частей:

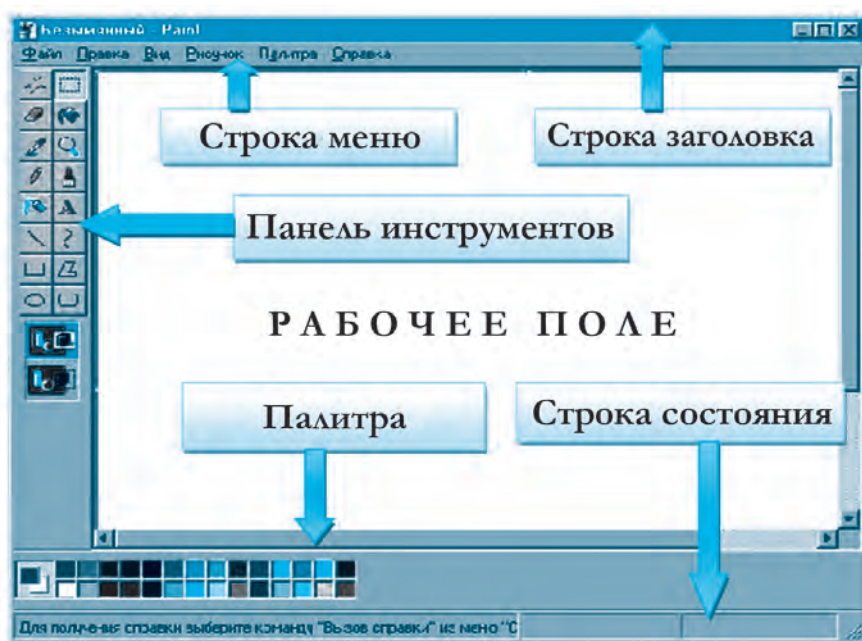


Рис. 1

Строка заголовка — панель, отображающая название программы и файла. Первоначально открытый файл будет называться «**Безымянный**».

 Безымянный - Paint

Строка меню — список основных команд, необходимых в процессе работы с программой. В него входят разделы ***Файл***, ***Правка***, ***Вид***, ***Рисунок***, ***Палитра***, ***Справка***.

- Основные команды, входящие в раздел **Файл**:

Файл	Правка	Вид	Рисунок	Палитра
Создать				Ctrl+N
Открыть...				Ctrl+O
Сохранить				Ctrl+S
Сохранить как...				
Со сканера или камеры...				
Предварительный просмотр				
Параметры страницы...				
Печать...				Ctrl+P
Отправить...				
Выход				Alt+F4

- Основные действия, входящие в раздел **Вид**:

Вид	Рисунок	Палитра	Справка
✓ Набор инструментов			Ctrl+T
✓ Палитра			Ctrl+L
✓ Строка состояния			
✓ Панель атрибутов текста			
Масштаб			▶
Просмотреть рисунок			Ctrl+F

- Основные команды и действия, входящие в раздел **Правка**:

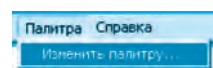
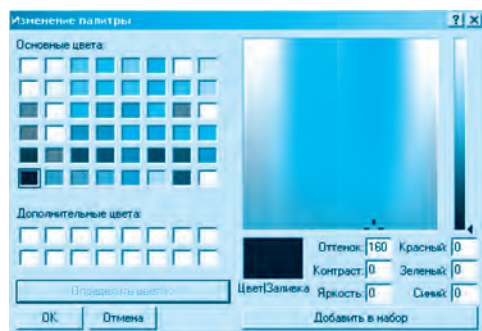
Правка	Вид	Рисунок	Палитра
Отменить			Ctrl+Z
Повторить			Ctrl+Y
Вырезать			Ctrl+X
Копировать			Ctrl+C
Вставить			Ctrl+V
Очистить выделение			Del
Выделить все			Ctrl+A
Копировать в файл...			
Вставить из файла...			

- Основные действия, входящие в раздел **Рисунок**:

Рисунок	Палитра	Справка
Отразить/повернуть...		Ctrl+R
Растянуть/наклонить...		Ctrl+W
Обратить цвета		Ctrl+I
Атрибуты...		Ctrl+E
Очистить		Ctrl+Shift+N
✓ Непрозрачный фон		

- **Палитра** — специальный раздел, позволяющий выбирать и менять цвет.

При выборе команды *Изменить палитру* отображается цветовая панель.



- **Справка** — информирует о программе Paint, ее возможностях или получении дополнительной информации.

Палитра

Палитра насчитывает множество различных цветов и предназначена для окраски линий или ограниченной плоскости.



Строка состояния

Показывает координаты курсора на рабочем поле в пикселях. Граница рабочего поля Paint составляет 8600×500 пикселей.

Завершение работы в Paint

Существует несколько способов завершения работы в программе Paint:

1. Меню → Файл → Выход
2. С помощью кнопки завершения работы .
3. С помощью кнопок Alt + F4.



Для работы в программе Paint нужно иметь навыки работы с мышью.

Практическая работа

1. Запустите программу Paint.
2. Так как в исходном положении курсор мыши отображает карандаш, нажмите левую кнопку мыши указательным пальцем и, удерживая кнопку, двигайте мышь.
3. Таким образом нарисуйте замкнутый круг (*рис. 2*).
4. Имея навыки рисования карандашом, нарисуйте несколько замкнутых фигур, к примеру, цветок (*рис. 3*).

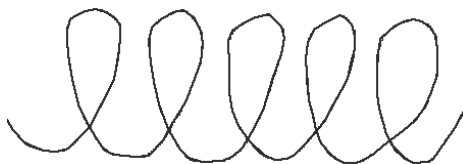


Рис. 2



Рис. 3

5. Нарисуйте по образцу, удерживая кнопку мыши.



Вопросы и задания по теме

1. Расскажите о способах создания древних рисунков и изображений.
2. Что необходимо для создания рисунков на компьютере?
3. Представители каких профессий используют компьютерную графику?
4. Перечислите возможности графического редактора Paint.
5. Какие способы запуска программы Paint вы знаете?
6. Из каких частей состоит окно программы Paint?
7. Разъясните функции и задачи программного меню.
8. Что такое «Палитра»?



Упражнения

Упражнение 1. Запустите программу Paint. Ознакомьтесь со всеми указаниями раздела меню и заполните таблицу:

Сочетание клавиш	Функция	Сочетание клавиш	Функция
Ctrl + N		Ctrl + Z	
Ctrl + O		Ctrl + Y	
Ctrl + S		Ctrl + V	
Ctrl + P		Ctrl + A	
Alt + F4		Ctrl + R	
Ctrl + T		Ctrl + W	

Ctrl + L		Ctrl + I	
Ctrl + F		Ctrl + E	

Упражнение 2. Запустите программу Paint и выполните действия по завершению работы.

УРОК 11. ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ PAINT И СПОСОБЫ РАБОТЫ С НЕЙ

На предыдущих уроках вы узнали о наличии в окне программы Paint *панели инструментов*. На панели инструментов расположены 16 небольших пиктограмм, у каждой из которых свои задачи. Перед тем как воспользоваться ими, познакомимся с каждой в отдельности.

Запомните! Для того чтобы воспользоваться нужным инструментом, курсор мыши необходимо навести на инструмент и нажать левую кнопку. На рабочем поле появляется курсор мыши, нажимается левая кнопка и без отрыва рисуется фигура.

Набор рабочих инструментов



-  — выделение произвольной области на рабочем поле;
-  — выделение рисунка на рабочем поле в виде правильного четырехугольника;
-  — ластик — стирает движением курсора мыши нарисованные линии или закрашенные области;
-  — заливка — закрашивает ограниченную область или рабочее поле;
-  — выбор цвета в произвольной области и отражение его на цветовой панели;
-  — лупа (масштаб) — увеличивает размер рисунка или отмеченной площади рабочего поля.

Дополнительные возможности панели инструментов:



толщина
ластика



толщина
линии



толщина
кисти



толщина
четырёхугольника

Инструменты для создания рисунков и форм:

 — карандаш,  — кисть,  — распылитель,  — надпись,  — прямая линия,  — кривая линия,  — правильный четырёхугольник,  — многоугольник,  — эллипс,  — скругленный прямоугольник.

Создание рисунка карандашом и кистью

Инструменты в виде карандаша и кисти в графическом редакторе отличаются от простого карандаша и кисти тем, что при нанесении рисунка используются не пальцы рук, а курсор мыши.

Упражнение 1. Хлопковая коробочка. На панели инструментов выбирается карандаш  или кисть . Удерживая левую кнопку мыши, на рабочем поле вычерчивается рисунок (*рис. 1*). Это чашечка хлопковой коробочки. Затем, не отрывая руку, рисуется и вся хлопковая коробочка (*рис. 2*).

Поскольку чашечка хлопковой коробочки коричневого цвета, то соответственно она и окрашивается в коричневый цвет. Для окрашивания на панели инструментов выбирается заливка .

После выбора заливки  в **Палитре** выбирается коричневый цвет и курсором мыши переносится на рисунок чашечки хлопковой коробочки, затем путем нажатия левой кнопки мыши закрашивается (*рис. 3*).

Таким же образом окрашивается хлопковое волокно в светло-голубой цвет (*рис. 4*).



Для окрашивания внутренней поверхности нарисованной фигуры ее границы должны быть полностью закрыты.



Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4

Упражнение 2. Рисунок моря и лодки. На панели инструментов выбирается карандаш . Направьте курсор мыши к правой границе рабочего поля. Нажмите левую кнопку мыши, удерживая ее, начинайте рисовать волны.

Чайки рисуются с помощью кисти . Для обозначения же ее толщины используется вспомогательная панель инструментов. Лодочка также рисуется в этом положении кисти.

После завершения работы над эскизом рисунка (рис. 5), с помощью заливки  закрашиваются внутренние области рисунка (рис. 6).



Рис. 5



Рис. 6

Упражнение 3. Виды природы. Сначала рисуется эскиз (рис. 7), затем при помощи заливки окрашивается весь рисунок в нужные цвета (рис. 8).



Рис. 7



Рис. 8

Упражнение 4. Времена года. Запустите программу Paint. Разделите рабочее поле на четыре квадрата и нарисуйте весну, лето, осень и зиму. При выполнении рисунков используйте кисть , прямую линию , заливку .

Запомните! Необходимо чаще сохранять!

Сохранение созданного рисунка в Paint

Для того чтобы сохранить выполненный рисунок, нужно войти в раздел **Файл** и выбрать команду **Сохранить** или **Сохранить как**. В открывшемся окне в строке **Название файла** вписывается название и нажимается кнопка **Сохранить**. Файлы в Paint сохраняются в формате **bmp**.



Вопросы и задания по теме

1. Какие инструменты расположены на панели инструментов программы Paint?
2. Разъясните задачи и различия инструментов  и .
3. Расскажите о задачах ластика  и заливки .
4. Разъясните задачи и разницу между инструментами карандаш  и кисть .
5. С помощью каких инструментов можно создать геометрические фигуры?

6. Какие еще дополнительные возможности имеются у прямой линии  и кривой  ?
7. Для чего нужны инструменты ,  и  ?



Упражнения

Упражнение 1. Создайте с помощью карандаша *треугольник, квадрат и куб*.

Упражнение 2. На рабочем столе создайте длинные черточки --- ---. При помощи инструмента лупа  увеличьте и объедините черточки. Выполните соединение с помощью инструмента карандаш .

Упражнение 3. На тему «Полезные фрукты» нарисуйте абрикос, грушу, гранат, лимон, апельсин и охарактеризуйте их письменно.

Упражнение 4. Нарисуйте и напечатайте поздравление на тему «Новый год».

УРОК 12. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ В PAINT

Создание фигур с помощью инструментов прямая линия, кривая линия

На предыдущих уроках с помощью карандаша  и кисти  вы научились рисовать различные фигуры. При создании некоторых рисунков этими инструментами могут возникнуть трудности, поэтому для рисования плоских фигур можно использовать такие инструменты, как прямая линия  или кривая линия  (рис. 1, 2).

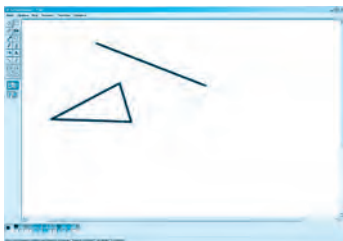


Рис. 1



Рис. 2

Упражнение 1. Геометрические фигуры. На панели инструментов при помощи прямой линии  нарисуйте данные фигуры. Закрасьте их. Название фигуры записывается с помощью инструмента .

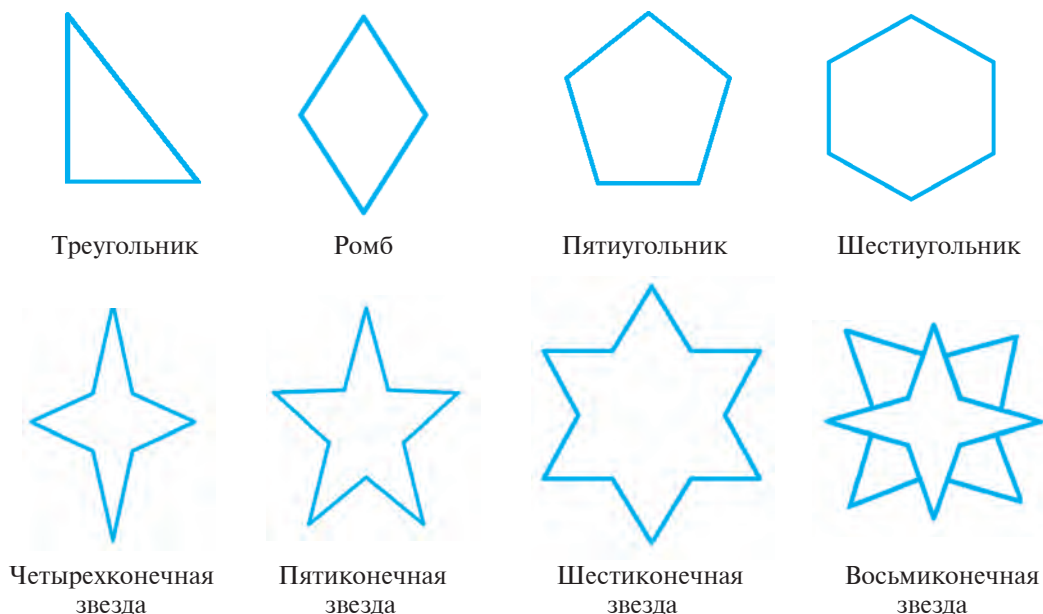


Рис. 3

При активации инструмента **A** на рабочем поле отображается панель атрибутов текста, при помощи которой можно подобрать шрифт, цвет и вид текста.

Созданную картинку сохраните под именем **Фигуры.bmp**.

Копирование объекта в Paint и его размещение

Для копирования какого-либо рисунка или объекта в Paint на панели инструментов выбирается  и объект выделяется с помощью мыши. Затем указатель мыши направляется в меню **Правка** и выполняется действие **Копировать**. Полученную копию можно:

- разместить в текущей рабочей области и изменить ее размер;
- разместить в других файлах с рисунками;
- разместить в MS Word, MS Excel, Power Point и других программах;
- сохранить отдельным файлом.

Полученная копия сохраняется в специальной памяти компьютера под названием **Буфер**. Сохраненный рисунок с помощью действия **Вставить** в меню **Правка** можно разместить на рабочем поле (рис. 4).

Упражнение 2. С помощью этого действия создадим рисунок «Звездное небо» и сохраним этот файл под названием **Небо.bmp**.

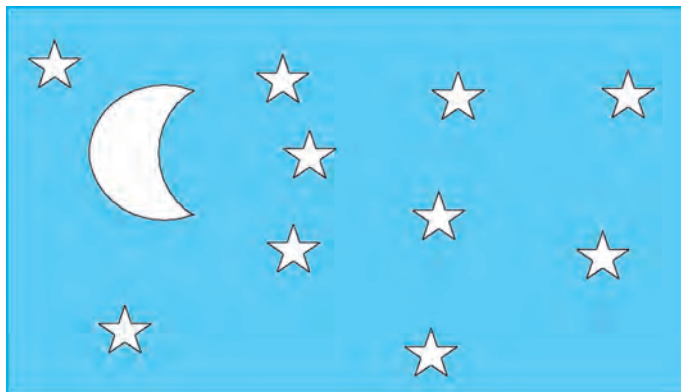


Рис. 4

Упражнение 3. Нарисуйте полумесяц.

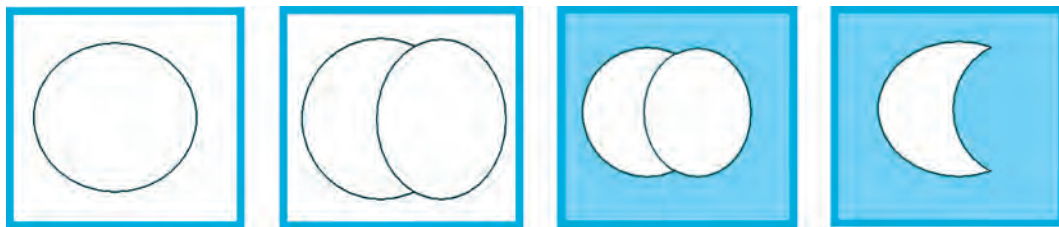


Рис. 5

Выполнить: Чтобы получился «**полумесяц**», одну окружность накладывают на другую, предварительно закрашенную в голубой цвет. Затем верхнюю окружность закрашивают таким же цветом (рис. 5).

Создание фигур с помощью инструментов **правильный четырехугольник**, **эллипс** и **скругленный прямоугольник**

Инструменты — **правильный четырехугольник** , **многоугольник** , **эллипс**  и **скругленный прямоугольник**  помогут вам легко нарисовать различные геометрические фигуры, не используя карандаш, кисть, распылитель. Окрашивать их лучше заливкой.

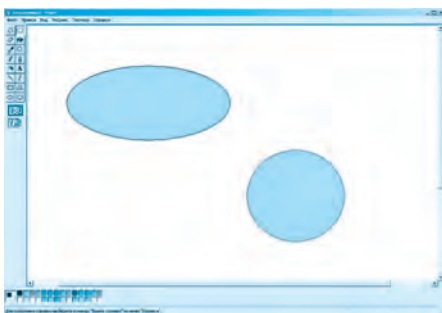


Рис. 6



Рис. 7

Для создания **круга** и **квадрата** нажмите клавишу **Shift** и выберите соответствующий инструмент , . Для получения навыков в работе с этими инструментами выполните следующие упражнения.

Упражнение 4. С помощью инструментов эллипс и круг создайте предметы, изображенные на рисунках 6—10.



Рис. 8



Рис. 9



Рис. 10

Отражение, Наклон и Поворот объектов в Paint

Создается рисунок, затем его выделяют и выполняют действия

Рисунок → **Отразить/повернуть**

или

Рисунок → **Растянуть/наклонить**.

Рисунок	Палитра	Справка
Отразить/повернуть...		Ctrl+R
Растянуть/наклонить...		Ctrl+W
Обратить цвета		Ctrl+I
Атрибуты...		Ctrl+E
Очистить		Ctrl+Shift+N
✓ Непрозрачный фон		

Упражнение 5. Грибное поле. С помощью инструментов кривая линия  и прямая линия  нарисуйте фигуру гриба.

С помощью ластика создайте половинку окружности шляпки гриба и закрасьте ее (рис. 11).



Рис. 11

С помощью инструмента  выделите полученный рисунок гриба, скопируйте, вставьте несколько копий в рисунок и с помощью инструментов **Отражение**, **Наклон** и **Поворот** создайте следующее изображение (рис. 12).



Рис. 12



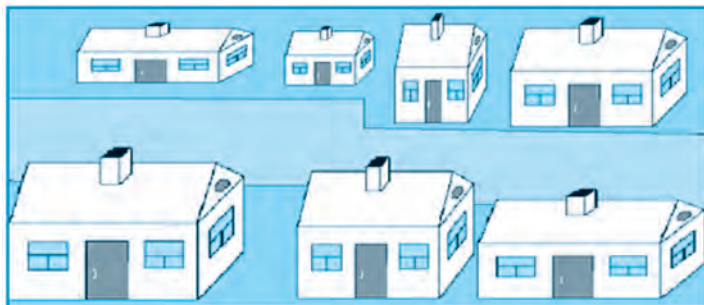
Вопросы и задания по теме

1. Какие фигуры можно нарисовать с помощью прямой линии  и кривой линии  ?
2. Какой способ быстрого создания квадрата и круга с помощью инструментов правильный четырехугольник  и эллипс  вы знаете?
3. Какие действия можно выполнить в разделе **Рисунок** → **Отразить/повернуть**?
4. Какие действия можно выполнить в разделе **Рисунок** → **Растянуть/наклонить**?
5. Назовите последовательность действий при получении и размещении копий рисунков, нарисованных в Paint.
6. Создайте рисунок на тему «Огородные растения».
7. Создайте рисунок на тему «Узбекский национальный орнамент».



Упражнения

1. Творческое задание. Молодой архитектор. Выполните это задание с помощью команд *Растянуть* или *Отражение*.



Сохраните полученный рисунок под именем «Мой первый проект».

2. Творческое задание. Создайте изображения на тему компьютер, компьютерные устройства и средства сохранения информации.

УРОК 13. РЕДАКТИРОВАНИЕ РИСУНКА В PAINT

На предыдущих уроках мы рассказали, как можно вносить изменения или обрабатывать рисунок с помощью графического редактора Paint. Подобные возможности существуют и в других графических редакторах. Практические знания и навыки, которые вы получите при изучении новой темы, позволят вам в будущем работать в более сложных программах.

Как обработать рисунок или внести в него изменения в программе Paint?

Для внесения изменений в рисунок в программе Paint сначала необходимо открыть рисунок на рабочем поле. Это можно сделать следующим образом.

Прием 1. Из имеющихся в компьютере файлов с рисунками выберите один и отметьте его курсором мыши.

При нажатии правой кнопки мыши на экране появляется контекстное меню, выберите из списка раздел *Открыть с помощью*.

В предложенном списке программ выберите Paint.

Прием 2. Запустите программу Paint. В панели меню войдите в раздел **Файл** и выберите **Открыть** или **Правка** → **Вставить из файла**. В появившемся окне выберите в папке или файле какой-нибудь рисунок и нажмите кнопку **Открыть**.

На рабочем поле Paint в открывшиеся рисунки можно вносить различные изменения с помощью инструментов и цветов, разместить саму картинку или ее небольшую часть.

Упражнение 1. Создание обложки тетради.

1) Запустите программу Paint. В меню выберите раздел **Файл** и **Открыть**. В списке появившихся в окне папок и файлов выберите папку или файл, где расположены рисунки, отметьте и нажмите кнопку **Открыть** (рис. 1).

2) Выберите на панели инструментов Paint инструмент создания текстов **A** и впишите в заштрихованную область текст «Тетрадь по правилам дорожного движения» (рис. 2).

3) Измените цвет текста и разместите его на свободной площади фонового рисунка.



Рис. 1



Рис. 2



В открытый в Paint рисунок помимо текста можно также вставить небольшой по объему рисунок или вырезанный фрагмент рисунка.

Упражнение 2. «Мир природы». Для выполнения этого упражнения подберите рисунок *степи* или *пустыни*. Пользуясь указанными выше приемами, откройте картинку и разместите ее на рабочем поле. Этот рисунок будет фоном (рис. 12, 13).

Для того чтобы вставить рисунок или вырезанный фрагмент рисунка в выбранный фон в меню **Файл** выполнить **Открыть** или **Правка** и выбрать команду **Вставить из файла**. Из имеющихся в списке рисунков выберите файл нужного рисунка и выполните действие **Открыть**.

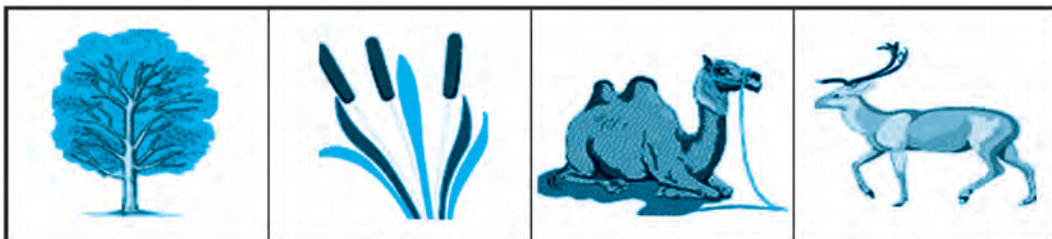


Рис. 3

Рис. 4

Рис. 5

Рис. 6

Для того чтобы перевести задний фон размещенного в углу рабочего поля в «прозрачный» цвет, на панели инструментов выбирается второе из двух положений (рис. 7).



Рис. 7

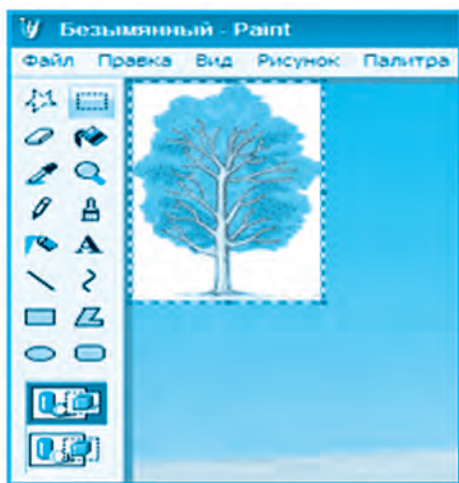


Рис. 8



Рис. 9

Расположенный в верхнем левом углу рабочего поля рисунок (рис. 8) можно переместить в свободную фоновую площадь, удерживая левую кнопку мыши. Выбрав нужное место для рисунка, отпустите кнопку мыши (рис. 9).

Для получения копии рисунка или его фрагмента отметьте его инструментом  и в меню **Правка** выберите раздел **Копировать** (рис. 10).

Правка	Вид	Рисунок	Палитра
Отменить		Ctrl+Z	
Повторить		Ctrl+Y	
Вырезать		Ctrl+X	
Копировать		Ctrl+C	
Вставить		Ctrl+V	
Очистить выделение		Del	
Выделить все		Ctrl+A	
Копировать в файл...			
Вставить из файла...			

Рис. 10

Правка	Вид	Рисунок	Палитра
Отменить		Ctrl+Z	
Повторить		Ctrl+Y	
Вырезать		Ctrl+X	
Копировать		Ctrl+C	
Вставить		Ctrl+V	
Очистить выделение		Del	
Выделить все		Ctrl+A	
Копировать в файл...			
Вставить из файла...			

Рис. 11

Вновь разместить полученную копию фрагмента или рисунок можно с помощью **Правка→Вставить**. Последовательность этих действий выполняется и при размещении рисунков 3, 4, 5, 6.



Рис. 12



Рис. 13

Урок 3. Создайте рисунок «**Подводный мир**». Воспользовавшись двумя приемами открытия рисунка в Paint, получите навыки обработки рисунков (рис. 14, 15).

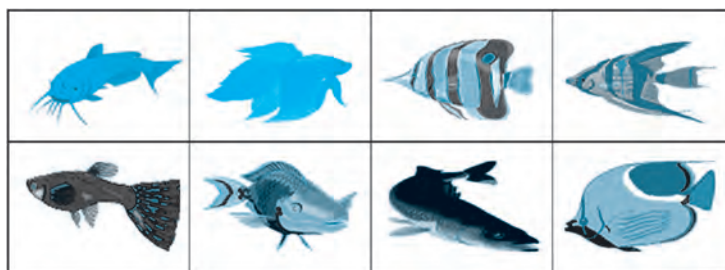


Рис. 14

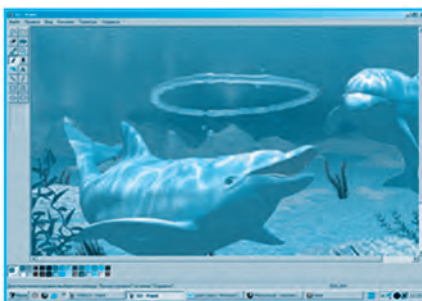


Рис. 15



Рис. 16

Полученное новое изображение можно сохранить под другим именем (рис. 16).



Вопросы и задания по теме

1. Что вы знаете о значении и возможностях современных графических редакторов?
2. Что вы понимаете под обработкой рисунка?
3. С помощью каких приемов можно открыть рисунки в Paint?
4. Какие еще действия с рисунком можно произвести в меню **Правка**?
5. Создайте рисунок на тему «Берегите природу».



Упражнения

1. Создайте рисунки на темы «Экология», «Домашние животные».
2. Создайте рисунок на тему «Животный и растительный мир Узбекистана».

УРОК 14. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ В PAINT

Дорогие ученики, для того чтобы закрепить полученные на прошлых занятиях знания, правильно применять инструменты программы Paint, создайте следующие картинки и воспользуйтесь ими при выполнении творческих работ.

Упражнение 1. С помощью таких инструментов, как прямая линия, прямоугольник, скругленный прямоугольник, создайте рисунки и раскрасьте их (рис. 1).

Упражнение 2. Звезды и планеты. Прежде чем создать рисунок, надо разделить рабочее поле на 2 части: угловая часть закрашивается красноватым цветом, а остальная — черным (рис. 2).

Звезды создаются с помощью распылителя, планеты — с помощью эллипса и затем все закрашивается.

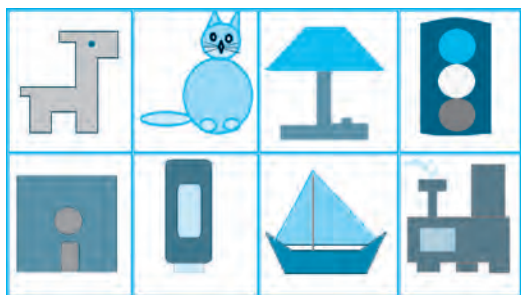


Рис. 1

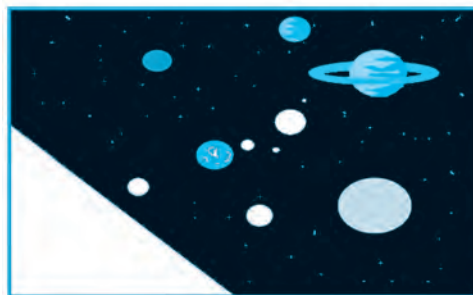


Рис. 2

Упражнение 3. С помощью скругленного прямоугольника , прямой линии  и эллипса  создайте картинку на тему «Маленький дизайнер» (рис. 3, 4, 5).



Рис. 3



Рис. 4



Рис. 5

Упражнение 4. Выберите понравившуюся вам тему: «Проект дома», «Проект автомобиля», «Проект самолета» и сделайте собственные рисунки (рис. 6, 7, 8).



Рис. 6



Рис. 7



Рис. 8



Вопросы и задания по теме

1. Какие инструменты используются для создания фигур?
2. Как быстро и полностью стереть рисунок?
3. Как можно изменить параметры рабочего поля в Paint?
4. Как сохранить рисунок в Paint?
5. Создайте картинку в Paint на тему «Мой мир».



Упражнения

1. Запишите, какие фигуры можно получить после выполнения следующих действий:

а) на панели инструментов выбирается  ;

б) с центра рабочего поля в левую сторону чертится линия длиной 200 пикселей;

в) затем вверх чертится линия длиной в 100 пикселей;

г) вправо чертится линия длиной 200 пикселей;

д) вниз чертится линия длиной 100 пикселей.

2. Запишите последовательность выполняемых действий при создании следующих фигур.



а)



б)



в)

3. Нарисуйте и распечатайте рисунок на одну из предложенных тем: «Мои любимые сказочные герои», «Компьютеры будущего», «Я — маленький проектировщик».

УРОК 15. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Не секрет, что футбол, волейбол, шахматы, шашки, теннис, легкая атлетика и другие виды спорта, широко распространившиеся по миру, получили всеобщее признание и любовь. С древнейших времен спортивные игры помогают людям развиваться умственно и физически. Наряду со спортивными играми существует немало и различных популярных в народе игр, которые проводятся в свободное время.

Народные игры передавались из поколения в поколение, однако с появлением компьютерных технологий эти игры стали проводиться реже. Но некоторые игры продолжают свое существование в форме компьютерных игр и даже развиваются. Их новые виды воплотились в таких формах игр, как «Пасьянс», «Морской бой», «Биллиард», «Домино», «Шахматы», «Шашки», «Нарды» и, широко распространившись среди пользователей, переживают свою вторую жизнь.

Большинство пользователей первой компьютерной игрой считают **Pong** (рис. 1). Однако это не так. Одной из первых игр была «SpaceWar». Отличие ее от игр, которые распространены среди большинства пользователей, состояло в том, что играть в нее в 1960 годах могли только непосредственно работавшие на компьютерах программисты. Смысл игры состоял в том, чтобы два маленьких космических корабля летели и сбивали друг друга. Побеждал тот, кто сбивал первым.



Рис. 1

В 1971 году Нолан Башнелл создал компьютерную игру «**Computer Space**», и поскольку игра не вызвала широкого интереса среди публики, почти сразу же была забыта, так и не получив распространения.

Перед тем как создать новую игру, Нолан Башнелл основал частную компанию «ATARI». Работу пришлось начать с создания в 1972 году игры под названием **Pong**. Эта была уже третья по счету игра, но в силу своего широкого распространения считалась «**Самой первой компьютерной игрой**». Смысл игры заключался в том, что по двум сторонам экрана вверх и вниз бегали две палочки, которые, как в игре в теннис, отбивали квадратик, именуемый мячиком.

Спустя четыре года Нолан продает свою компанию «ATARI» за 26 миллионов долларов. В тот же год к разработке компьютерных игр подключились Стив Джобс и Стив Возняк, известность и популярность которым принесла игра под названием «**Arconoid**». В 2005 году во многих игровых залах можно было встретить любителей компьютерных игр, увлеченно игравших в нее, и другие игры, такие как «Mario Bross», «Zuma», «Qauke» или «Countre Strike» (рис. 2, 3).

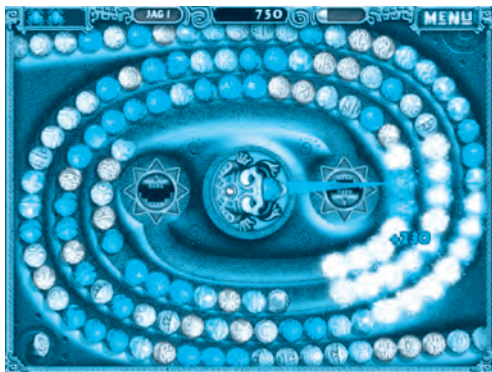


Рис. 2



Рис. 3

Для тех, кто очень интересуется компьютерными играми, придумано множество устройств для их управления. Например, устройства (рис. 4), джойстики (рис. 5), виртуальные очки (рис. 6), 3D-очки (рис. 7).



Рис. 4



Рис. 6



Рис. 5



Рис. 7

Первые компьютерные игры с использованием графического монитора впервые были установлены в 1980 году на компьютере IBM под названием «FLOGGER». На сегодняшний день такие крупнейшие и известные компании, как *IBM, Borland Intel, Warner Brothers, Disney* занимают ведущие позиции по производству «Компьютерных игрушек».

Положительные стороны компьютерных игр

Сегодня компьютерные игры наряду с развитием умственных способностей детей, их мировоззрения развивают также склонность к научным изобретениям. Особенно велика роль компьютерных игр в изучении многих предметов в школе, иностранных языков, определении аналитических способностей детей и их развития.

Компьютерные игры позволяют также наблюдать душевное и эмоциональное состояния детей и в некоторых случаях разрешать возникающие какие-либо душевные проблемы. Это подтверждают и результаты последних исследований ученых, определивших, что компьютерные игры помогают в быстром восстановлении здоровья детям, пережившим различные хирургические операции.

Отрицательные стороны компьютерных игр

Ни для кого не секрет, что чрезмерное проведение свободного времени в компьютерном мире детьми приводит к определенным физиологическим изменениям в их организме и даже серьезным заболеваниям. Длительное время без движения, чрезмерная нагрузка на глаза приводят к ослаблению зрения, быстрой утомляемости, искривлению позвоночника, нарушениям мозгового кровообращения, моральной усталости и частым нервным раздражениям.

Чрезмерное увлечение компьютером оказывает вредное воздействие на зрение и не менее опасно для всестороннего развития — сужается область интересов, наблюдается угасание интереса к окружающему миру и ощущению собственного существования, а также

отдаление от реальной действительности. Необходимо прислушиваться к советам старших и не воспринимать их только как нотации. Увлечение компьютером не должно мешать получению знаний, посещению школы, занятиям спортом, выполнению домашних заданий и поручений.

Дорогие ученики, используйте рационально свое драгоценное время!



Вопросы и задания по теме

1. Какие игры называются виртуальными?
2. Расскажите о виртуальных очках и виртуальном шлеме.
3. Расскажите об отрицательных и положительных сторонах компьютерных игр.
4. Расскажите о проводимых в Узбекистане турнирах по компьютерным играм.
5. Расскажите об играх, в которые вы играете. Перечислите их положительные и отрицательные стороны.

УРОК 16. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

На предыдущих уроках мы познакомились с историей создания компьютерных игр, дополнительных устройств к ним, а также говорили о влиянии компьютерных игр на человека. Компьютерные игры чрезвычайно разнообразны, но не в каждую из них рекомендуется играть.

Классификация компьютерных игр

- | | |
|------------------------|-------------------|
| 1. Стратегические игры | 2. Местные игры |
| 3. Спортивные игры | 4. Смысловые игры |
| 5. Имитационные игры | 6. Он-лайн игры |

- Одними из игр, вызывающих наибольший интерес у пользователей, являются военно-стратегические игры. В этих играх пользователь должен решать вопросы управления целыми армиями, планировать и руководить строительством оборонительных сооружений.

- В играх **Аркада** и **Квест** игроку приходится управлять процессами в интересной и увлекательной обстановке, выполнять секретные задания и на протяжении игры разгадывать головоломки без применения оружия.

- **Он-лайн игры.** В этих играх принимают участие не один, а несколько игроков, управляющих игрой посредством компьютерных сетей. Такие игры развивают в детях навыки общения.

- Мальчики отдают предпочтение автомобильным гонкам, **спортивным играм**, таким как хоккей, бокс, баскетбол, гольф, шахматы, потому что в играх может принять участие группа игроков.

- **Пазлы или головоломки** входят в раздел простейших игр и предназначены для пользователей младшего возраста. Среди них немало полезных и развивающих игр. Такие игры выполнены в ярких цветах с участием героев мультфильмов, направлены на изучение азбуки, чисел, рисования, иностранных языков.

- **Спортивные игры, гонки** в определенной степени могут принести пользу. С их помощью можно выучить правила дорожного движения, но, к сожалению, укрепить тело, расти здоровыми и крепкими они не помогут. Здесь все внимание уделено только достижению победы (рис. 1, 2, 3, 4).

- **Пазлы.** Эти игры рассчитаны на учеников младшего школьного возраста, они выполнены в ярких цветах и считаются, в основном, полезными для развития зрительной памяти. По условиям игры, меняя местами фрукты, должны получиться 3 больших одинаковых фрукта. Разумеется, в учет принимается и скорость вы-



Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4

полнения игры. Подобные игры развивают у учеников сообразительность, помогают им стать ловкими.

Еще в одном виде игры **Пазл** требуется собрать целый рисунок из отдельных его фрагментов. Ориентируясь на основной рисунок, передвигая отдельные его части, собирается цельная картинка. Такие игры считаются полезными для развития зрительной памяти.

- **Логические игры.** Решение задач в этих играх требует от игрока находчивости, сообразительности, способности к поиску. Для учеников, желающих проверить свои способности, существует игра «Magic Square» («Волшебный квадрат»), где предлагается решить 5 логических задач. В такие игры можно играть в он-лайн пространстве.

- **Головоломки.** Игры, подобные «Duplignon», называются «тест-играми». С помощью секундной демонстрации изображения проверяется способность ученика запомнить и отобразить увиденный рисунок.



Вопросы и задания по теме

1. В чем разница между компьютерными и народными играми?
2. Что вы знаете о самой первой компьютерной игре?
3. На какие группы можно разделить компьютерные игры?
4. Когда и в какой компании был создан графический монитор?
5. Заполните таблицу:

№	Отрицательные стороны компьютерных игр	Положительные стороны компьютерных игр	Вредные игры

УРОК 17. КОНТРОЛЬНАЯ РАБОТА

1. Какие правила необходимо соблюдать при работе на компьютере?

- а) правила дорожного движения;
- б) правила внутреннего распорядка школы;

- в) правила личной гигиены;
- г) правила техники безопасности и санитарно-гигиенические нормы.

2. Отметьте ситуации, которые могут привести к возникновению пожара в компьютерном классе.

- а) пользование электро- и нагревательными приборами и в случаях, когда они остаются без отключения;
- б) когда компьютер длительное время остается без присмотра во включенном состоянии;
- в) использование и хранение быстровоспламеняющихся веществ в компьютерном классе;
- г) все ответы верны.

3. Отметьте список перечисленных основных устройств компьютера.

- а) системный блок, монитор, клавиатура;
- б) системный блок, монитор, клавиатура, мышь;
- в) основная плата, монитор, клавиатура;
- г) основная плата, монитор, мышь, клавиатура.

4. Назовите устройство, управляющее компьютером, расположенное на основной плате.

- а) оперативная память; б) процессор; в) постоянная память;
- г) винчестер.

5. В каком ряду показаны дополнительные устройства компьютера?

- а) мышь, клавиатура, колонка, наушник;
- б) монитор, принтер, сканер, модем;
- в) колонка, наушник, принтер, сканер;
- г) клавиатура, электронная доска, факс.

6. Отметьте название компании, первой выпустившей компьютерную мышь.

- а) Microsoft; б) Intel; в) Apple; г) IBM.

7. Отметьте устройства вывода информации:

- а) колонка, принтер, монитор, сканер;
- б) сканер, микрофон, модем, проектор;
- в) проектор, клавиатура, монитор, модем;
- г) не указан правильный ответ.

8. Найдите устройства, вводящие рисунки, тексты и изображения в память компьютера:

- а) монитор; б) сканер; в) принтер; г) модем.

9. Какое устройство внешней памяти компьютера имеет форму диска?

- а) магнитный диск, магнитная лента, CD-диск;
- б) магнитный диск, CD-диск, винчестер;
- в) магнитный диск, магнитная лента, флеш-диск;
- г) CD-диск, магнитный диск, флеш-диск.

10. Значение слова Hardware ...

- а) мягкое обеспечение; б) умное обеспечение;
- в) программное обеспечение; г) техническое обеспечение.

11. Управляющие программы компьютера — ...

- а) операционная система; б) MS DOS; в) Windows; г) все.

12. Любая информация, сохраненная под определенным именем во внешней памяти, называется ...

- а) папка; б) файл; в) каталог; г) документ.

13. Клавиши на клавиатуре подразделяются на несколько групп в соответствии с определенными задачами. Сколько таких групп:

- а) 5; б) 6; в) 7; г) 4.

14. Какая клавиша фиксирует режим заглавных букв?

- а) Shift; б) Ctrl; в) Caps Lock; г) Alt.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. *B. Boltayev, M. Mahkamov, A. Azamatov, S. Rahmanqulova.* Informatika. 5-sinf darsligi. «O‘zbekiston», 2008.
2. *B. Boltayev, A. Azamatov, A. Asqarov, M. Sodiqov, G. Azamatova.* Informatika va hisoblash texnikasi asoslari. 8-sinf uchun darslik. — T.: «O‘zbekiston milliy ensiklopediyasi» Davlat ilmiy nashriyoti. 2015.
3. *В. Леонтьев.* Новейшая энциклопедия персонального компьютера. — М.: «Алма-пресс образование». 2005.
4. *С. Симонович, Г. Евсеев.* Общая информатика. Учебное пособие для средней школы. 5—9 класс. — М.: 2009.

INTERNET-РЕСУРСЫ

1. www.Uzedu.uz
2. www.rtm.uz
3. www.urok.ru

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Урок 1. Правила техники безопасности и санитарно- гигиенические требования	4
Урок 2. Компьютер. Основные устройства компьютера и их назначение	8
Урок 3. Компьютерные программы	13
Урок 4. Понятия о файлах и папках.....	18
Урок 5. Практические занятия	23
Урок 6. Знакомство с клавиатурой	26
Урок 7. Упражнения на клавиатурном тренажере	30
Урок 8. Упражнения на клавиатурном тренажере	33
Урок 9. Работа с калькулятором	35
Урок 10. О программе Paint	38
Урок 11. Панель инструментов Paint и способы работы с ней	45
Урок 12. Выполнение действий в Paint	49
Урок 13. Редактирование рисунка в Paint	54
Урок 14. Выполнение действий в Paint	59
Урок 15. Компьютерные игры	61
Урок 16. Компьютерные игры	64
Урок 17. Контрольная работа	66

O'quv nashri

Dilorom Kamolitdinova

INFORMATIKA

*Ta'lim rus tilida olib boriladigan umumiy o'rta ta'lim
maktablarining 5-sinfi uchun darslik*

(Rus tilida)

Переводчик *М. Атаджанова*

Редактор *Ю. Шопен*

Художественный редактор *Д. Муллажонов*

Технический редактор *Б. Каримов*

Корректор *В. Исаева*

Компьютерная верстка *К. Голдобина*

Издательская лицензия АИ № 158. 14.08.2009.

Подписано в печать 20 мая 2016 года. Формат 70×90¹/₁₆.

Гарнитура «Times». Бумага офсетная. Печать офсетная.

Условно-печатных листов 5,27. Учетно-издательских листов 5,12.

Тираж 62952. Заказ № 16-262.

Издательско-полиграфический творческий дом «Узбекистан»

Узбекского агентства по печати и информации.

100011, Ташкент, ул. Навои, 30.

Телефон: (371) 244-87-55, 244-87-20.

Факс: (371) 244-37-81, 244-38-10.

e-mail: uzbekistan@iptd-uzbekistan.uz

www.iptd-uzbekistan.uz

Сведения о состоянии учебника, выданного в аренду

№	Имя, фамилия ученика	Учеб- ный год	Состояние учебника при полу- чении	Подпись классного руководи- теля	Состояние учебника при сдаче	Подпись классного руково- дителя
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

**Таблица заполняется классным руководителем при выдаче
учебника в аренду и возвращении назад в конце учебного года.**

**При заполнении таблицы используются следующие
оценочные критерии**

Новый учебник	Состояние учебника при первой выдаче
Хорошее	Обложка целая, не оторвана от основной части книги. Все страницы в наличии, не порваны, на них нет записей и пометок.
Удовлетвори- тельное	Обложка не смята, слегка испачкана, края стерты. Вырванные страницы восстановлены пользователем, некоторые страницы исчерчены. Учебник отреставрирован пользователем удовлетворительно.
Неудовлет- ворительное	Обложка испачкана, порвана, корешок оторван от основной части книги или совсем отсутствует. Страницы порваны, некоторых нет в наличии, имеющиеся исчерчены, испачканы. Восстановление невозможно.