Н. В. Балтажи

РОБОЧИЙ ЗОШИТ З ІНФОРМАТИКИ Для учнів 5 класу

м. Нетішин

2014

Схвалено методичною радою Нетішинської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів №2 (протокол №2 від 15.11.2013 р.)

Автор:

Н. В. Балтажи, вчитель інформатики Нетішинської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів №2 Рецензент:

Т. В. Терещук, вчитель інформатики вищої категорії Нетішинської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів №1

Балтажи Н. В. Робочий зошит з інформатики. 5 клас: навч. посіб. для загальноосвіт. навч. закл. – м. Нетішин, 2014. – 50 с.

Робочий зошит охоплює усі теми відповідно до Програми «Інформатика» за новими базовими стандартами освіти, яка набула чинності з 1 вересня 2013 року.

Він дає можливість закріпити учням набуті знання на уроках інформатики.

У зошиті підібрано вичерпні та цікаві матеріали. Це робочий простір для записів розв'язань завдань, заповнення та створення схем, для нотаток тощо.

Зошит дозволяє організувати спільну роботу вчителя та учнів на уроці і самостійну роботу учнів вдома.

Зошит призначений для учнів 5 класів та вчителів інформатики.

ТЕХНІКА БЕЗПЕКИ ТА ПРАВИЛА ПОВЕДІНКИ В КАБІНЕТІ ІНФОРМАТИКИ

Розглянь малюнки та вкажи правильні і неправильні з них

























ΙΗΦΟΡΜΑЦΙЯ ΤΑ Π	ЮВІДОМЛЕННЯ
Вправа 1 Закінчи речення	
Інформація – це	_ про світ, що нас оточує,
про явища, які відбуваються в н	ньому.
Інформація передається за допо	омогою
Повідомлення бувають	,,
Людина отримує інформацію за	а допомогою

Вправа 2 Яку інформацію містять наступні слова



Вправа 2 *Із поданих слів склади повідомлення* володіє той інформацією, світом. Хто володіє



СПОСОБИ ПОДАННЯ ПОВІДОМЛЕНЬ Вправа 1 Заповни таблицю

СПОСІБ ПОДАННЯ	
ПОВІДОМЛЕНЬ	ПРИКЛАДИ
Текстовий	
Графічний	
Звуковий	
Відео	
Жести та сигнали	
Комбінований	

Довідка: шелест листя, оповідання, пісня, пантоміма, малюнок в альбомі, відповідь учня на уроці, штрих-код на товарі, запах парфумів, ілюстрації до оповідання, реферат, сирена швидкої, мультфільм, стаття в газеті, сигнали світлофора, гарячий чай.

Вправа 2 З'єднай предмет з відповідним йому способом подання повідомлення

ТЕКСТОВИЙ

ГРАФІЧНИЙ

ЗВУКОВИЙ

ВІДЕО

ЖЕСТИ ТА СИГНАЛИ

КОМБІНОВАНИЙ



ІНФОРМАЦІЙНІ ПРОЦЕСИ

Вправа 1 Заповни таблицю

ІНФОРМАЦІЙНІ ПРОЦЕСИ	ПРИКЛАДИ
Пошук	
Зберігання	
Опрацювання	
Передавання	

Вправа 2 Вкажи для якого процесу використовують подані пристрої та джерела





ДАНІ ТА ПРИСТРОЇ ДЛЯ РОБОТИ З НИМИ Вправа 1 *Закінчи речення*

Сукупність відомостей, які зафіксовані на деякому носії для збереження, передавання та опрацювання

називають _____

Вправа 2 Назви пристрої для роботи з вказаними видами даних

ДАНІ	ПРИСТРОЇ
Числові	
Текстові	
Графічні	
Звукові	
Відео	

Вправа З Розгадай загадки

Де кого нагородили, Де супутник запустили... Фільми, казочки, новини Нам транслює щохвилини.

Хоч і голосу не має, Але голосно гукає. Щоб могли порозмовляти І про все на світі взнати.

Ніг не маю, а ходжу, Рота не маю, а скажу, Коли обідати, коли спати, Коли роботу починати.

ПІДСУМКОВЕ ТЕСТУВАННЯ «ІНФОРМАЦІЙНІ ПРОЦЕСИ»

1. Переглядаючи схему метрополітену, ви сприймаєте повідомлення органами:

а) нюху б) смаку в) зору г) слуху.

2. Лікар переглядає результати аналізів. Якого виду інформацію він отримає:

а) графічну б) текстову в) комбіновану г) цифрову.

3 До якого способу подання повідомлень відноситься жести регулювальника:

а) графічного б) звукового в)комбінованого г) жести.

4 Занесення інформації на диск – це процес:

а) зберігання б) передавання

в) пошуку г) опрацювання.

5 Пристрій для передавання звуку на невелику відстань:

а) плеєр б) принтер в) факс г) сканер

6. Приклади графічного подання інформації:

а) оповідання б) запах диму

в) плакат г) СМС-повідомлення.

7 Вкажіть пристрої для опрацювання числових даних:

а) диктофон б) калькулятор

в) книга г) ігрова приставка.

8. Інформація – це _____

9. Дані — це ____

10. Наведіть приклади текстового способу подання інформації.

<u>Інформація та повідомлення. Інф</u>	ормаційні процеси
ДЛЯ НОТАТОР	S

<u>Інформація та повідомлення. Інформаційні процеси</u>

ПЕРСОНАЛЬНИЙ КОМП'ЮТЕР ТА ЙОГО СКЛАДОВІ Комп'ютер – це _____

Вправа 1 *Об'єднайте пристрої у відповідні групи* Пристрої ведення Пристрої виведення



Вправа 2 Розгадай ребуси



Вправа 3 Розгадайте кросворд



- 1. Пристрій, який допоможе тобі написати лист другові
- 2. Пристрій, який може транслювати мультики
- 3. Маленька частина миші
- 4. Пристрій, який роздрукує твій лист другові

., ______

5. Пристрій. Який допоможе перенести фотографію у комп'ютер

Вправа 4 *В анаграмах зашифровані назви пристроїв.* Віднови слова

Шима, німотор, ерпринт, стикджой, лонкоки, вілакатура, каснер, нофоркім

ВИДИ СУЧАСНИХ КОМП'ЮТЕРІВ Вправа 1 *Дайте наступні визначення*

Стаціонарний персональний комп'ютер - _____

Портативні комп'ютери - _____

Планшетні комп'ютери - _____

Кишенькові комп'ютери - _____

Вправа 2 Які з наведених пристроїв є комп'ютерами?



Вправа 3 Розгадай загадку

Хто хоче щось запам'ятати – В блокнот свій може записати. Комп'ютер теж немов блокнот – Не має з пам'яттю турбот. А як називають комп'ютер-блокнот?

ПІДГОТОВКА КОМП'ЮТЕРА ДО РОБОТИ. КОРЕКТНЕ ЗАВЕРШЕННЯ РОБОТИ З КОМП'ЮТЕРОМ

Вправа 1 Визначте правильну послідовність дій ВВІМКНЕННЯ КОМП'ЮТЕРА

Почекати, поки відбудеться автоматичне завантаження операційної системи. Це може зайняти декілька хвилин.

Ввімкнути комп'ютер (кнопкою живлення на корпусі системного блоку).

Ввімкнути монітор комп'ютера.

ВИМИКАННЯ КОМП'ЮТЕРА

Дочекатись повного вимкнення: гасне екран, гаснуть світлові індикатори на системному блоці, системний блок перестає шуміти;

Завершити всі працюючі програми;

____ Вимкнути монітор.

Вимкнути комп'ютер за допомогою кнопки Пуск;

Вправа 2 У наступний текст встав правильні слова та словосполучення:

Заходьте до комп'ютерного кабінету тільки ______

•Не вмикайте та не вимикайте комп'ютери

без

◆Сидіть прямо, на відстані від екрана щонайменше____ см. Лінія зору має бути спрямована_____

♦Працювати на клавіатурі потрібно_____ руками,

не натискаючи на клавіші без

♦Під час роботи не торкайтеся_____

•У разі появи запаху горілого, самовільного вимикання апаратури, незвичних звуків треба____

♦Працюйте за комп'ютером не більше ніж хвилин поспіль. Робіть перерви для_____

По закінченні роботи слід_____ Прибрати робоче_____

ОБ'ЄКТИ, ЇХ ВЛАСТИВОСТ. КЛАСИФІКАЦІЯ ОБ'ЄКТІВ

Вправа 1 Закінчи речення

Істоту, явище або предмет, на який звернули увагу або з яким виконують дії, називають _____. Поділ об'єктів на групи за певними значеннями

властивостей це – _____

Вправа 2 Класифікуйте об'єкти у групи за їхніми властивостями. Кожній групі дайте відповідну назву.



Вправа 3 Розгадай ребуси





РОБОЧИЙ СТІЛ Вправа 1 Назви об'єкти робочого столу



Вправа 2 Запиши способи керування об'єктами за допомогою миші



Вправа 3 Розгадай ребуси





ВІКНО ПРОГРАМИ. ОСНОВНІ ОБ'ЄКТИ ВІКНА Вправа 1 *Закінчи речення*

Впорядкований набір вказівок, які може виконати комп'ютер це – _____

Розробник комп'ютерних програм _____

Вправа 2 Заповни подану схему



Вправа 3 Назви основні об'єкти програмного вікна



РОБОТА З ВІКНАМИ ТА ЇХ ОБ'ЄКТАМИ Вправа 1 *Вкажи відповідні види вікон*



МЕНЮ, ЇХ ПРИЗНАЧЕННЯ. ВИДИ МЕНЮ Вправа 1 Закінчи речення

Перелік команд, що з'являється на екрані і дає змогу вибрати потрібний варіант дій це -

Комп'ютерні меню можна класифікувати: _____,

_____та _____.

Вправа 2 Встанови відповідність між пунктами головного меню та їх призначенням

Ι	ІУНКТИ МЕНЮ		ПРИЗНАЧЕННЯ	
1	Усі програми	А	Дозволя ${f \varepsilon}$ відкрити папку або файл,	
1	5 et inpot paini	11	завантажити програму	
			Дозволя ϵ завантажити програми, що	
2	Виконати	Б	допомагають створити зручні для нас	
			умови роботи	
2	D HOŬTH	D	Дозволяє організувати пошук фала чи	
3	энаити	D	папки	
			Передбачає дії по завершенню роботи	
4	довідка та	Γ	комп'ютера, які обов'язково мають	
	шдтримка		бути виконані перед його вимкненням	
5	Панель	п	Дає можливість звернутися до	
3	керування	д	довідкової системи	
6	Завершення	Б	Дає змогу завантажити програми	
0	роботи	E	встановленні на комп'ютері	
1 -	2 -	3 -	4 - 5 - 6 -	

Вправа З Розгадай ребуси





ФАЙЛИ ТА ПАПКИ

Вправа 1 Запиши визначення
Файл – це
Каталог – це
Вправа 2 Доповни пропущене
<u>Вимоги до імен файлів:</u>
Допустима довжина імені файлу — символів,
включаючи пропуски. Ім'я файлу може складатися з
і букв, цифр, пропусків, а також
СИМВОЛІВ:
Вправа 3 Запиши відповідний тип даних у файлах
.txt
ing

.jpg	
.bat	
.sys	
.doc	
.gif	
.bmp	
.exe	

Вправа 3 За поданою схемою запиши шлях до файлу:



pa.exe	_
Ірактична.doc	
Колобок.txt	



Вправа 2 Заповни таблицю

КЛАВІША	ПРИЗНАЧЕННЯ
	Режим великих літер
	Видалення символа праворуч від курсора
	Ввімкнення верхнього регістру клавіатури
	Видалення символа ліворуч від курсора
	Відміна дії або вихід з програми
	Введення команди, кінець абзацу
	Попередня сторінка екрана
	На початок рядка
	Переміщення курсора в тексті на 8 позицій
	праворуч
	Наступна сторінка екрана
	Ввімкнення малої цифрової клавіатури
	У кінець рядка

Довідка: Esc, Tab, Caps Lock, Shift, Delete, Home, End, Enter, Page Up, Page Down, Num Lock.

Вправа З Розгадай ребуси





ПІДСУМКОВЕ ТЕСТУВАННЯ «ОСНОВИ РОБОТИ З КОМП'ЮТЕРОМ»

Початковий та середній рівні (одна правильна відповідь)

- 1. Верхній регістр клавіатури вмикають клавішею...
- A) Caps Lock; **b**) Shift; **b**) Enter; Γ) Page Up
 - 2. У поданій групі об'єктів вкажіть зайвий:
- А) Квадрат; Б) Прямокутник; В) Коло; Г) Трикутник
 - 3. Вікно з яким працює користувач, називають...
- А) Діалоговим; Б) Активним;
- В) Інформаційним; Г) Програмним

Достатній рівень (декілька правильних відповідей)

- 4. До пристроїв введення належать:
- А) Принтер; Б) Монітор; В) Сканер; Г) Клавіатура
 - 5. Вкажіть неправильні імена файлів
- A) адреси:1.txt; Б) музика*2.mp3;
- В) малюнок_3.bmp; Г) хобі#\$.doc
 - 6. Запишіть буквену послідовність команд для створення папки:
- А) Виконати команду Створити 🔶 Папку
- Б) Клацнути ПКМ на вільному місці вікна папки
- B) Натиснути Enter
- Г) Надрукувати ім'я папки.

Високий рівень

7. Чим копіювання файлів відрізняється від переміщення?

Основи роботи з комп'ютером

ДЛЯ НОТАТОК

	-

Основи роботи з комп'ютером		
<u> </u>		
<u> </u>		

Графічний редактор

КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА. СЕРЕДОВИЩЕ ГРАФІЧНОГО РЕДАКТОРА Вправа 1. *Напишіть відомі вам графічні об'єкти*

Вправа 2 Люди яких професій використовують комп'ютерну графіку?

Вправа З Заповни таблицю

Графічні файли			
Статичні	Динамічні		

Вправа 4 Доповни речення

Растрове зображення – це _____

Векторне зображення формується з _____

Вправа 5 Розгадай ребус



Вправа 6 Підпишіть всі відомі вам елементи графічного редактора



Вправа 7 Доповни пропуски в реченнях термінами зі словничка

- _____ це програма, яка допомагає створювати та змінювати зображення на комп'ютері
- У графічному редакторі використовують різні
 _____: олівець, пензлик, гумку та інші.
- 3. Інструменти графічного редактора розташовані на

Словничок Панель інструментів, графічний редактор, інструменти

<u>Графічний редактор</u>

РОБОТА З ГРАФІЧНИМИ ФАЙЛАМИ Вправа 1. Заповни схему



Вправа 2 Доповни пропуски в реченнях термінами зі словничка

При збереженні файлу, створеного в графічному редакторі, відкривається ______. При цьому слід ввести ім'я фала. Це роблять у _____.

Якщо зображення, що створене в середовищі графічного редактора не було збережено, то при закритті вікна програми з'являється _____

з пропозицією виконати збереження даних.

Словничок інформаційне вікно, діалогове вікно, рядок введення

Вправа 3 Продовж речення

1.Щоб зберегти зміни в існуючому файлі потрібно

2. Якщо потрібно зберегти новий файл необхідно_____

3. Щоб змінити ім'я вже існуючого файлу потрібно

4. Для збереження файлу в іншу папку

Вправа 4 Прочитай твердження та оціни його правильність

N⁰	Твердження	Так – 1, Ні - 0
1	Графічні зображення в середовищі графічного редактора створюються на полотні лише прямокутної форми	
2	Графічний редактор – це програма, яка дозволяє створювати та редагувати графічні зображення	
3	Графічний редактор запускається на виконання так, як і будь-яка інша програма	
4	Графічний редактор Paint входить до групи програм Стандартні	
5	Вікно програми графічного редактора містить елементи звичайного програмного вікна	
6	Вікно графічного редактора Paint містить елементи вікна, які є не у всіх вікнах програм	
7	Графічний редактор містить інструменти для малювання: Олівець, Пензель, Гумка та інші	

Графічний редактор

ГРАФІЧНІ ОБ'ЄКТИ ТА ЇХ ПРИЗНАЧЕННЯ. ПАЛІТРА КОЛЬОРІВ

Вправа 1 Підпиши кнопки панелі інструментів

 公 □	
 <i>9</i> 🖒	
 1 🔎	
 23	
 R A	
51	
DВ	
 00	

Вправа 2 Закінчи речення

Щоб змінити колір фону потрібно
Щоб вибрати основний колір
Для того щоб намалювати прямокутник потрібно
Щоб намалювати квадрат
Якщо потрібно намалювати овал
Щоб намалювати коло

<u>Графічний редактор</u>

Вправа 3 Визнач результат виконаних дій(обведи)



Вправа 4 Визнач, що вийде в результаті виконання наступних дій в графічному редакторі

№ дії	Дія
1	Встановіть основний колір Жовтий
2	Вибрати інструмент Овал і налаштуйте його на 3-й
	режим заповнення
3	Утримуючи клавішу Shift намалюйте коло
4	Виберіть інструмент Лінія і налаштуйте його на
	малювання самих товстих ліній
5	Утримуючи клавішу Shift зобразіть відрізки від
	центра жовтого кола.

На екрані буде намальовано ____

Запропонуйте іншу послідовність зображення цього ж малюнка_____

<u>Графічний редактор</u>

ФРАГМЕНТИ ЗОБРАЖЕНЬ

Вправа 1 Запиши послідовність дій для виділення прямокутного об'єкта зображення:

- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____
- 4. _____

Вправа 2 Підбери закінчення для речень:

- 1) Для видалення виділеного фрагмента зображення в графічному редакторі Раіпt служить...
- 🔿 клавіша **Backspace**
- 🔿 клавіша **Delete**
- () команда **Очистить выделение** меню **Правка**
- інструмент *Гумка*
- 2) Щоб розмножити фрагмент зображення, потрібно ...
- Виділити його, а потім перемістити при натиснутій лівій кнопці миші і клавіші *Ctrl*
- Виділити його, а потім перемістити при натиснутій лівій кнопці миші
- Виділити його, а потім перемістити при натиснутій правій кнопці миші
- Виділити його, а потім перемістити при натиснутій лівій кнопці миші і клавіші *Shift*
- 3) Щоб перемістити фрагмент зображення, потрібно ...
- Виділити його, а потім перемістити при натиснутій лівій кнопці миші і клавіші *Ctrl*
- Виділити його, а потім перемістити при натиснутій лівій кнопці миші
- Виділити його, а потім перемістити при натиснутій правій кнопці миші

Виділити його, а потім перемістити при натиснутій лівій кнопці миші і клавіші *Shift*

Вправа 3 В поданій схемі запиши всі можливі дії із фрагментом зображення:



Вправа 4 Розгадай ребуси





Графічний редактор

СТВОРЕННЯ ЗОБРАЖЕНЬ ЗА РОЗРОБЛЕНИМ ПЛАНОМ. БУФЕР ОБМІНУ

Вправа 1 Продовж речення:

Буфер обміну – це _____

Буфер обміну використовують під час таких операцій:

Вправа 2 3'єднай стрілками комбінацію клавіш, яку можна використати для виклику вказівки над об'єктом із Буферу обміну:



Вправа 1 Склади план виконання такого малюнка



ДОДАВАННЯ ТЕКСТУ ДО ЗОБРАЖЕНЬ Вправа 1 Запиши послідовність дій для введення тексту в графічному редакторі:



Вправа 2 Заповни схему



ПІДСУМКОВЕ ТЕСТУВАННЯ «ГРАФІЧНИЙ РЕДАКТОР»

Вибери одну правильну відповідь

1. *Paint* – це редактор, що дає змогу

А) здійснювати набір тексту та виконувати його форматування

Б) створювати і редагувати зображення

В) створювати графіки

2. Інструменти графічного редактора розташовані

А) в меню

Б) в робочій області

В) на панелі інструментів

3. Фрагмент зображення – це

А) частина зображення , до якої потрапляє лише одна фігура

Б) частина зображення, що містить контури об'єкта та не містить фону

В) будь-яка замкнена частина зображення

4. Для заповнення внутрішньої частини фігури використовується

А основний колір

Б) колір фону

В) колір, що встановлює користувач за допомогою інструмента Заливка

5. За допомогою вказівки *Копіювати* копія виділеного фрагмента

А потрапляє до буферу обміну

Б) розміщується в лівому верхньому куті зображення

В) розміщується поруч із виділеним фрагментом

<u>Графічний редактор</u>

- 6. Нахил і товщина літер визначається їх
- А накресленням
- Б) шрифтом
- В) кольором
- Г) розміром
- Виберіть декілька правильних відповідей
 - **7.** Вказівка *Зберегти як* використовується, якщо необхідно:

А перший раз зберегти зображення у файл

- Б) зберегти зображення у файл з іншим іменем
- В) зберегти файл із зображенням в іншій папці
- Г) зберегти внесені зміни в раніше створений файл
 - 8. Виділений фрагмент малюнка можна:
- А видалити
- Б) замінити іншим
- В) зменшити
- Г) перемалювати
- Е) збільшити
 - **9.** Об'єкти *Лінія* та *Прямокутник* мають такі спільні властивості:

А колір контуру

Б) колір зафарбовування внутрішньої частини

- В) спосіб зображення контуру
- Г) товщину контуру
 - **10.** Можна змінити значення таких властивостей символів:
- **А** розмір **Б)** вагу
- **B)** колір Γ) шрифт
- Д) нахил Е) товщину

Графічний редактор

ДЛЯ НОТАТОК

<u>Графічний редактор</u>		

КОМП'ЮТЕРНА ПРЕЗЕНТАЦІЯ ТА ЇЇ ОБ'ЄКТИ Вправа 1 *Продовж речення:*

Презентація – це _____



Вправа 3 Заповни таблицю «Керування показом слайдів»

Дія	Клавіші
Перехід до наступного слайду	
Перехід до попереднього слайду	
Перервати перегляд	

РЕДАКТОР ПРЕЗЕНТАЦІЙ Вправа 1 *Продовж речення:*

Для створення, редагування та перегляду комп'ютерних презентацій використовують спеціальні програми –



Редактор презентацій

Вправа 3 Підпиши кнопки режимів роботи в PowerPoint



Вправа 4 Дай відповіді на питання:

Які є способи демонстрації презентації?

За допомогою якого режиму роботи PowerPoint можна редагувати слайди?

Які дії зі слайдами можна виконувати в режимі сортувальник слайдів

Як встановити, із скількох слайдів складається презентація?

Вправа 5 Розгадай ребуси



Редактор презентацій

ФОТОАЛЬБОМ. ШАБЛОНИ ПРЕЗЕНТАЦІЙ Вправа 1 *Продовж речення:*

Фотоальбом – це _____

Шаблон – це

Вправа 2 Віднови порядок дій зі створення фотоальбому

N⁰	Опис дії
	Виділити зображення з вибраної папки та натиснути
	кнопку Вставити
	Для інструмента Фотоальбом обрати вказівку
	Створити фотоальбом
	Запустити на виконання редактор презентацій
	Зберегти створений фотоальбом
	У середовищі редактора презентацій перейти на
	вкладку Вставлення
	Додати нові малюнки
	У діалоговому вікні Фотоальбом натиснути кнопку
	Файл або диск

Вправа З З'єднай назви елементів шаблону презентації з відповідними поясненнями



ТЕКСТОВІ ТА ГРАФІЧНІ ОБ'ЄКТИ НА СЛАЙДАХ Вправа 1 Запиши властивості, які належать до форматування тексту



ЗАЛІКОВА РОБОТА З ТЕМИ «РЕДАКТОР ПРЕЗЕНТАЦІЙ»

Вибери одну правильну відповідь

- 1. Комп'ютерні презентації переважно складаються з
- А) текстових сторінок
- Б) слайдів

В) документів

- 2. У режимі показ слайдів можна
- А) демонструвати презентацію
- Б) переглядати ескізи слайдів
- В) змінювати об'єкти на слайдах
- Г) змінювати послідовність розташування слайдів
 - 3. Зразок для створення презентацій це
- А) слайд Б) план
- В) шаблон Г) опис
 - 4. Інструмент текстове поле використовують, щоб
- А) додати новий текстовий напис до слайда
- Б) внести зміни до існуючого текстового напису
- В) змінити властивості символів у текстовому написі
 - 5. При плануванні презентації відбувається
- А) визначення мети, сценарію та структури презентації
- Б) створення слайдів на комп'ютері
- В) перевірка та редагування готової презентації
- Г) демонстрація готової презентації
 - 6. Кожен слайд має відображати
- А) одну думку
- Б) дві думки
- В) кілька різних думок

Виберіть кілька правильних відповідей

- 7. Для переходу до попереднього слайду в режимі демонстрації можна використовувати клавіші:
- A) Enter
- Б) BackSpace
- B) Page Up
- Γ) Page Down
- Д) Стрілка вгору
- Е) Стрілка вліво
 - 8. Фотоальбом це презентація, що містить:
- А) зображення
- Б) таблиці
- В) текстові заголовки
- Г) текстовий документ
- Д) схеми
- Е) підписи зображень
 - 9. При редагуванні фотоальбому можна:
- А) видаляти зайві зображення
- Б) додавати нові зображення
- В) змінювати порядок розміщення зображень в альбомі
- Г) малювати нові зображення
 - 10. Можна змінити значення таких властивостей текстових написів:
- А) зміст тексту
- Б) розмір символів
- В) колір символів
- Г) накреслення символів
- Д) місце розташування
- Е) розміри текстового поля

Редактор презентацій ДЛЯ НОТАТОК _

<u>Редактор презентацій</u>		
		,
		,

3MICT

Техніка безпеки та правила поведінки в кабінеті інформатики3
Інформація та повідомлення5
Способи подання повідомлень6
Інформаційні процеси7
Дані та пристрої для роботи з ними8
Підсумкове тестування «Інформаційні процеси»9
Для нотаток10
Персональний комп'ютер та його складові12
Види сучасних комп'ютерів14
Підготовка комп'ютера до роботи. Коректне завершення роботи з комп'ютером15
Об'єкти, їх властивост. Класифікація об'єктів16
Робочий стіл17
Вікно програми. Основні об'єкти вікна18
Робота з вікнами та їх об'єктами19
Меню, їх призначення. Види меню20
Файли та папки21
Клавіатура22
Підсумкове тестування «Основи роботи з комп'ютером»23
Для нотаток24
Комп'ютерна графіка. Середовище графічного редактора26
Робота з графічними файлами28

Графічні об'єкти та їх призначення. Палітра кольорів	30
Фрагменти зображень	32
Створення зображень за розробленим планом. Буфер обміну	.34
Додавання тексту до зображень	35
Підсумкове тестування «Графічний редактор»	36
Для нотаток	38
Комп'ютерна презентація та її об'єкти	40
Редактор презентацій	41
Фотоальбом. Шаблони презентацій	43
Текстові та графічні об'єкти на слайдах	44
Залікова робота з теми «Редактор презентацій»	45
Для нотаток	47
ЗМІСТ	49