

*Тема урока.*

*«Геометрический проект в текстовом редакторе».*

## **Цели и задачи**

### ***Образовательные:***

- проверить и оценить теоретические и практические знания учащихся по теме «Текстовый редактор»

- сформулировать у детей правила ввода информации, данных в текстовом редакторе

### ***Развивающие:***

- развивать графическое мышление

- научить создавать документ с применением текста, графики

### ***Воспитывающие:***

- воспитать интерес к информатике

- воспитывать стремление к овладению знаниями и навыками работы в текстовом редакторе;

## **Ход урока**

### *1. Постановка целей урока*

- Формализация графической информации в текстовом редакторе.
- Решение задачи, используя графические построения



## *2. Проверка домашнего задания.*

Проверка знаний для чего нужна программа текстовый редактор.

Закрепить понятия :Редактирование — преобразование, обеспечивающее добавление, удаление, перемещение или исправление содержания документа. Редактирование документа обычно производится путем добавления, удаления или перемещения символов или фрагментов текста. Форматирование — это оформление текста. Кроме текстовых символов форматированный текст содержит специальные невидимые коды, которые сообщают программе, как надо его отображать на экране и печатать на принтере: какой шрифт использовать, каким должно быть начертание и размер символов, как оформляются абзацы и заголовки. Форматированные и неформатированные тексты несколько различаются по своей природе. Это различие надо понимать

## 1. *Формирование новых понятий*

*Рабочее поле*- это пространство на экране дисплея для создания документа и работы с ним. Максимальный размер рабочего поля определяется стандартными параметрами монитора и составляет 25 строк по 80 знаков каждая.

*Строка меню* содержит имена групп команд, объединенных по функциональному признаку. Строка меню находится в верхней части экрана. Выбор режима из строки меню открывает соответствующее подменю, а выбор определенной опции в нем обеспечивает доступ к меню более низкого уровня. Такая система вложенных (ниспадающих) меню составляет основу интерфейса текстового процессора. Команды меню выбираются с помощью мыши, клавиш управления курсором или комбинаций нажатия определенных клавиш ("горячих клавиш").

*Строка состояния*(статуса) содержит имя редактируемого документа и определяет текущее положение курсора в этом документе. В строке выводится справочная информация.

*Строка подсказки* содержит информацию о возможных действиях пользователя в текущий момент.

*Координатная линейка* определяет границы документа и позиции табуляции. Различают вертикальную и горизонтальную линейки. По умолчанию координатная линейка градуирована в сантиметрах. Нулевая точка координатной линейки выровнена по первому абзацу текста.

*Линейка прокрутки* служит для перемещения текста документа в рабочем поле окна. Линейка, обеспечивающая вертикальное перемещение текста, называется вертикальной линейкой прокрутки, а горизонтальное перемещение горизонтальной линейкой прокрутки.

*Курсор*- короткая, как правило, мигающая линия, показывает позицию рабочего поля, в которую будет помещен вводимый символ или элемент текста. В текстовом режиме курсор горизонтальный, находящийся внизу знакоместа, на которое показывает. В графическом режиме вертикальный, находится левее места вставки очередного символа. Каждый текстовый процессор имеет свои возможности для обеспечения движения курсора (как и управления интерфейсом вообще). Управление интерфейсом осуществляют при помощи клавиатуры и мыши.

В режиме управления интерфейсом при помощи клавиатуры четыре клавиши управления курсором передвигают курсор на одну позицию в направлении стрелки. Клавиши и перемещают курсор в начало и конец текста соответственно. Клавиши и перемещают текст на одну страницу (экран) вверх или вниз.

Часто современные текстовые процессоры, используя различные комбинации функциональных и обычных клавиш, дают возможность перемещать курсор на одно слово, предложение или абзац, направлять его в начало или конец строки. В режиме использования мыши перемещение по документу осуществляется щелчком по соответствующей стрелке на линейках прокрутки или щелчком по самой линейке прокрутки, а также перетаскиванием мышью движка по линейке прокрутки.

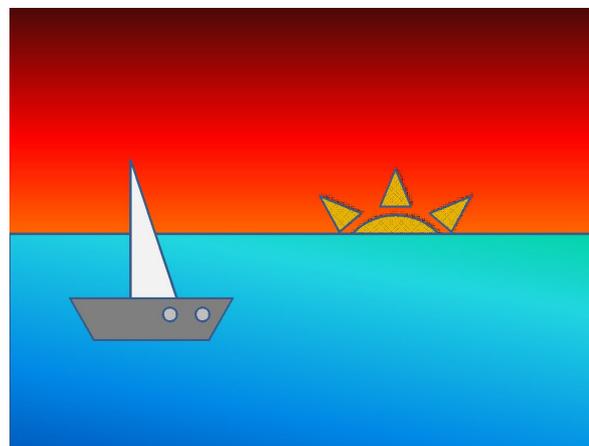
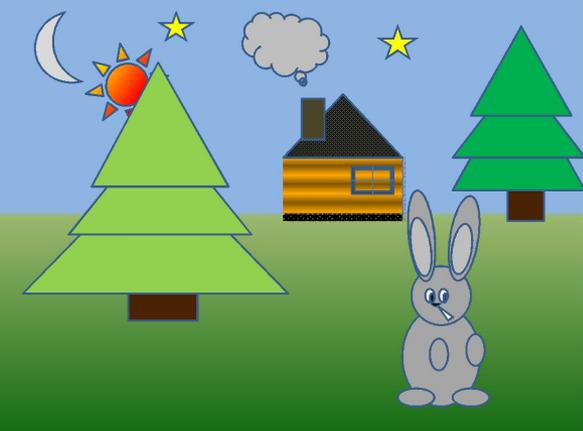
*Индикаторы*- знаки или символы, отражающие соответствующие режимы работы программы или компьютера. Индикаторы в строке состояния - это символы или служебные (ключевые) слова, отражающие режимы работы программы. Индикаторы на клавиатуре отражают режим работы переключателей клавиатуры, их три: NumLock, CapsLock, ScrollLock.

*Переключатель*- элемент экранного интерфейса или команда, используемая для включения или выключения того или иного режима. Индикатор может оказаться и переключателем, если по нему щелкнуть мышью

#### *4. Практическая работа*

##### **Задания**

1. Откройте текстовый редактор.
2. Создайте геометрический проект с применением фигур
3. Создайте тестовое сообщение по своему рисунку
4. Сохраните файл в своей сетевой папке под именем геометрический проект



## Теоремы :

- **Окружность** - это геометрическая фигура, которая состоит из всех точек плоскости, равноудаленных от данной точки. Эта точка – центр окружности.
- **Квадрат** – это прямоугольник у которого все стороны равны и все углы прямые.
- **Прямоугольник** - это параллелограмм у которого все углы прямые .
- **Треугольник** - это фигура, состоящая из трех точек, не лежащих на одной прямой, и трех отрезков попарно соединяющих эти точки.

#### *4 Домашнее задание*

- Изучить параграф ответить на вопросы.
- Знать, что такое текстовые редакторы и процессоры, основные понятия, используемые при редактировании и форматировании текстовых документов

#### *5. Итог урока.*

Подведение итога урока.

- Выставление оценок.

