Департамент профессионального образования Томской области

Областное государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение

«Томский коммунально-строительный техникум»

УТВЕРЖДАЮ:

Зам.директора по УМР

ОГБПОУ «ТКСТ»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ О.Н. Кудряшова

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20 \_\_\_г.

**мЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ К ВЫПОЛНЕНИЮ практических работ по учебной дисциплине «информатика»**

Теплоснабжение и теплотехническое оборудование

Томск.

Составители: Тяжева В.А..- преподаватель ОГПБОУ «Томский коммунально-строительный техникум»

**НАЗВАНИЕ:** Методические указания по выполнению практических работ по дисциплине «**Информатика»** Составили: Тяжева В.А. - Томск, 2013. – 22 с.

Для выполнения практических работ студентами специальности 270802» Строительство и эксплуатация зданий и сооружений». Содержит задание к практическим работам, определяет порядок выполнения практической работы, приведены основные требования к содержанию и оформлению. Рекомендуются для студентов очной и заочной формы обучения

Рецензенты:

*©* Областное государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение

« Томский коммунально-строительный техникум»

*©*Тяжева В.А,

**Содержание**

Введение…………………………………………………………………………………………………………………………………4

Методические указания Урок 1...................................................................................................5

Методические указания Урок 2……………………………………………………………………………………………….5

Методические указания Урок 3……………………………………………………………………………………………….6

Методические указания Урок 4……………………………………………………………………………………………….8

Методические указания Урок 5…………………………………………………………………………………………….9

Методические указания Урок 6…………………………………………………………………………………………….10

Методические указания Урок 7…………………………………………………………………………………………….10

Методические указания Урок 8…………………………………………………………………………………………….11

Методические указания Урок 9…………………………………………………………………………………………….12

Методические указания Урок 10…………………………………………………………………………………………..13

Методические указания Урок 11…………………………………………………………………………………………..13

Методические указания Урок 12…………………………………………………………………………………………..14

Методические указания Урок 13…………………………………………………………………………………………..14

Методические указания Урок 14…………………………………………………………………………………………..14

Методические указания Урок 15…………………………………………………………………………………………..14

Методические указания Урок 16…………………………………………………………………………………………..15

Методические указания Урок 17…………………………………………………………………………………………..15

Методические указания Урок 18…………………………………………………………………………………………..15

Методические указания Урок 19…………………………………………………………………………………………..15

Методические указания Урок 20…………………………………………………………………………………………..16

Методические указания Урок 21…………………………………………………………………………………………..16

Методические указания Урок 22…………………………………………………………………………………………..16

Методические указания Урок 23…………………………………………………………………………………………..16

Методические указания Урок 24…………………………………………………………………………………………..17

Методические указания Урок 25…………………………………………………………………………………………..17

Методические указания Урок 26…………………………………………………………………………………………..17

Методические указания Урок 27…………………………………………………………………………………………..17

Методические указания Урок 28…………………………………………………………………………………………..18

Список литературы ………………………………………………………………………………………………………………..18

**Введение**

Методические указания по учебной дисциплины «Информатикаи» предназначена для изучения информатики в учреждениях среднего профессионального образования, реализующих образовательную программу среднего общего образования, при подготовке квалифицированных специалистов среднего звена. Методические указания разработаны в соответствии с рабочей программой «Информатика» по специальности 270802 «Строительство и эксплуатация зданий и сооружений». В содержании программы представлено семь тем:

– Программное обеспечение компьютерной техники;

– Безопасность информации;

– Графические редакторы;

– Системы документооборота

– Электронные таблицы.

–Системы управления базами данных

–Презентации

Содержание каждой темы включает теоретический и практико-ориентированный материал, реализуемый в форме практикумов с использованием средств ИКТ.

При освоении программы у обучающихся формируется информационно-коммуникационная компетентность – знания, умения и навыки по информатике, необходимые для изучения других общеобразовательных предметов, для их использования в ходе изучения специальных дисциплин профессионального цикла, в практической деятельности и повседневной жизни.

Выполнение практикумов обеспечивает формирование у обучающихся умений самостоятельно и избирательно применять различные средства ИКТ, включая дополнительное цифровое оборудование, пользоваться комплексными способами представления и обработки информации, а также изучить возможности использования ИКТ для профессионального роста.

В программе учтены особенности содержания обучения по профессиям и специальностям технического, естественнонаучного, социально-экономического и гуманитарного профилей в учреждениях СПО.

Программа содержит примерную тематику учебных проектов для организации самостоятельной деятельности обучающихся в процессе изучения информатики и информационно-компьютерных технологий.

Методические рекомендации к уроку №1

**О С Windows Работа с окнами и программам, мой компьютер и главное меню**

**Упражнение 1. Принципы работы с главным меню**

1. Рассмотрим пиктограммы на рабочем столе
2. Найти пиктограммы по заданию
3. Открыть эти программы
4. Найти кнопку «Пуск», ознакомиться с меню
5. Найти программу «Блокнот», изменить размеры окон
6. Ознакомиться с клавишами на клавиатуре

Методические рекомендации к уроку №2

**Тестирование компьютера на наличие компьютерных вирусов**

**Упражнение 1. Проверка на вирусы**

1. Откройте главное окно антивирусной программы .
2. В левой части главного окна программы выберите закладку Проверка.
3. В правой части окна нажмите на кнопку Выполнить полную проверку.
4. Дождитесь окончания полной проверки.
5. На закладке Проверка отображается также информация, когда была остановлена или завершена задача полной проверки. Указание времени является гиперссылкой для перехода в окно Полная проверка.
6. В окне Полная проверка также отображается информация, когда была остановлена или завершена задача полной проверки. Указание времени является гиперссылкой для перехода в окно подробного отчета.
7. В подробном отчете отражается информация о запуске, остановке или завершении задачи полной проверки и список найденных угроз с ссылкой на их описание.

Методические рекомендации к уроку №3

**Рисование простейшего изображения по заданию в программе Flash (цветы)**

**Упражнение 3. Инструмент отрезок**

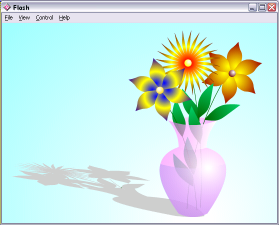
1. На панели **Tools** (**инструменты**) выбери инструмент **отрезок**:  **Line Tool (N)** (рядом с названием инструмента расположена буква – горячая клавиша, нажатием которой можно быстро включить требуемый инструмент) и изобрази первую фигуру с *рисунка 2*.



1. Выбери инструмент **стрелка**:  **Arrow Tool (V)** и подведи указатель мыши к любой линии. Рядом с ним появилась маленькая дуга – это значит, что, ухватившись за линию, её можно искривить
2. Теперь закрасим вазочку. Для этого нам понадобится инструмент **заливка**:  **Paint Bucket Tool (K)**. Цвет для заливки можно выбрать в панели **Colors** (**цвета**), но сейчас там нет того, что нам требуется, поэтому обратимся к дополнительной панели **Fill** (**заливка**).
3. Горлышко вазы зальём линейным градиентом:
4. . Создадим для цветов второй слой, но сначала переименуем имеющийся:
   1. дважды щёлкни по имени слоя **Layer 1** в окне слоёв и напиши новое имя **Ваза**;
   2. теперь щёлкни по значку **добавить слой**:  **Insert Layer** в нижней части окна слоёв и переименуй созданный слой в **Цветы**.
5. Ну а теперь сделаем вазу прозрачной. Для этого:
   1. снимаем замочек со слоя **Ваза**;
   2. стрелкой выделяем нижнюю часть вазочки;
   3. в панели **Fill** (**заливка**) щёлкаем по правому указателю;
   4. в панели **Mixer** (**смешивание**) устанавливаем значение прозрачности **Alpha** в **50%**;
   5. пункты b)-d) повторяем для ещё двух частей вазы – средней и верхней.
6. Перенесём самую верхнюю часть вазочки в третий слой **Задний**:
7. Наполним вазу водой:
   1. над слоем **Цветы** создай слой **Вода**;
   2. выдели нижнюю часть вазы и скопируй её в буфер – **КМ** 🡪 **Copy** (**копировать**);
   3. сделай невидимыми слои **Ваза** и **Цветы** (щёлкни по точкам, расположенным под изображением глаза в окне слоёв – при этом слой отключится, станет невидимым);
   4. перейди в слой **Вода**, **КМ** 🡪 **Paste in Place** (**вставить на место**);
   5. обрежь верхнюю часть вазы инструментом **отрезок** (просто начерти отрезок в нужном месте и удали ненужные части);
   6. искриви верхнюю часть «воды», перекрась её в зелёно-голубой цвет и сделай полупрозрачной (50-70%);
   7. можешь включить слои **Ваза** и **Цветы**. Если всё сделано правильно, стебель теперь стоит в воде.
8. Теперь берёмся за цветы. Работать будем в слое **Цветы**, поэтому отключи все остальные слои. Инструментом **карандаш**:  **Pencil Tool (Y)** изобрази лепесток
9. Для создания цветка можно воспользоваться копированием (**стрелкой** перетаскиваешь лепесток с нажатой клавишей Ctrl) и поворотом (в панели **Options** (**параметры**) есть кнопка **поворот**:  **Rotate**). А можно воспользоваться «автоматикой»:
   1. выдели лепесток;
   2. в меню выбери **Modify 🡪 Transform 🡪 Edit Center** (**изменить 🡪 преобразование 🡪 редактировать центр**) – в серединке лепестка появился крестик, который показывает положение центра;



1. Сгруппируй цветок – инструментом **стрелка** возьми его в рамку (при этом он выделится – станет «в крапинку») и нажми Ctrl+G – вокруг цветка появилась синенькая рамочка. Теперь цветок можно перетаскивать как единое целое, при этом он не влияет на соседние объекты (не «режет» их и не «режется» сам). Перемести цветок к концу стебля и сгруппируй их. Если цветок великоват (или маловат), выдели его и воспользуйся кнопкой **масштабирование**:  **Scale** в панели **Options** (**параметры**).
2. Второй цветок получим копированием и изменением первого:
3. Цветы готовы.
4. Наша работа почти готова. Остался последний штрих – фон. Создай и перемести вниз слой **Фон**, отключи остальные слои, нарисуй прямоугольник на весь лист (инструмент **прямоугольник**:  **Rectangle Tool**), залей его круговым бело-голубым градиентом с центром, расположенным под донышком вазы, и удали контур.



Методические рекомендации к уроку №4

**Создание мультимедиа ролика. Основы работы (Flash) .**

1. Создай слой **Орбита** и нарисуй в нём эллипс, удали заливку. Не забудь отключить видимость слоя **Бег**, он нам больше не понадобится.



1. Создай слой **Планета**, нарисуй небольшой шарик, залей его круговым градиентом для придания объёма, удали контур. Ухвати планетку за центр и перенеси в какую-нибудь точку на орбите (первая планета на *рисунке 13*).
2. Удали простые кадры слоя **Планета** (мы это уже делали для слоя **Бег** – пункт 4), во вторую позицию вставь ключевой кадр с копированием (клавиша **F6**).
3. Перетащи шарик вдоль орбиты примерно на десятую часть её длины. Если режим кальки отключен, включи его. При этом станет видна планетка, находящаяся в первом кадре (вторая планета на *рисунке 13*).
4. Отметь следующую позицию, нажми **F6**, перетащи шарик. И так до десятого кадра. Посмотри результат – шарик вращается по орбите.
5. А что делать с бегающими ножками? Можешь удалить этот слой – выбери его в окне слоёв и нажми кнопку **удалить слой**:  **Delete Layer**. А можешь просто спрятать его под слой **Фон** на всякий случай – вдруг пригодится.



1. А теперь задание: создай модель атома – ядро и два вращающихся вокруг электрона (*рисунок 14*).
2. Можно изменить скорость проигрывания ролика. Для этого дай команду **Modify** 🡪 **Movie** (**изменить 🡪 ролик**) и в поле **Frame Rate** (**скорость кадров**) вместо **12** впиши число **6**: . Скорость уменьшится вдвое.

Методические рекомендации к уроку №5

**Упражнение 5 Анимация покадровая**

Главную роль при создании анимации играет временн'ая диаграмма (**Timeline**):



Самый простой и самый трудоёмкий тип анимации. Создадим этим способом очень маленький ролик.

1. Переименуй имеющийся слой в **Фон**, изобрази чёрный прямоугольник на весь рабочий лист.
2. Во временной диаграмме выдели десятую позицию и создай обычный кадр (клавиша **F6**). Всё пространство от первого до десятого кадра заполнилось цепочкой обычных кадров, в которых находится изображение первого (ключевого) кадра.
3. Сделай невидимым слой **Фон**, создай слой **Бег**, выдели в нём первый кадр и нарисуй слева у края листа оранжевый отрезок (*рисунок 12*, первый шаг).



1. Обрати внимание, что, как только мы создали слой **Бег**, в нём автоматически появились десять обычных кадров (*рисунок 11*). Нам они не нужны, поэтому ухватись мышью за белый прямоугольничек в десятом кадре и перетащи его в первый кадр.
2. Создаём цепочку ключевых кадров с бегущими «ножками»:
   1. выдели вторую позицию на временной диаграмме и вставь туда пустой ключевой кадр (клавиша **F7**);



* 1. включи режим **кальки** (кнопка  **Onion Scin**) – ты увидишь бледное изображение первого кадра, «просвечивающего» сквозь текущий второй;
  2. нарисуй вертикальный отрезок рядом с просвечивающим первым (*рисунок* *12*, второй шаг);
  3. выдели третью позицию и нажми **F7**;
  4. нарисуй два отрезка (третий шаг);
  5. таким образом (выделяем позицию, жмём **F7**, рисуем отрезки) заполни десять кадров (последняя картинка на *рисунке 12* – цифры рисовать не надо, это номера кадров);
  6. нажми Ctrl+Enter, чтобы посмотреть, что получилось.

1. Вот так, без какой-либо «автоматизации», прорисовывая каждый кадр, можно создать практически любой ролик. Но **Flash** силён тем, что пытается нам помочь в любой ситуации. Воспользуемся его помощью для создания второй части нашего ролика.

Методические рекомендации к уроку №6

**Создание анимации во Flash.**

**Упражнение 6 Анимация формы**

1. Переименуй имеющийся слой в **Шарик**, в верхнем левом углу изобрази синий круг, удали его контур.
2. В 20 позицию вставь ключевой кадр (**F7**), инструментом **перо**:  **Pen Tool (P)** щелчками нарисуй звёздочку в нижнем левом углу листа, залей её красным цветом и удали контур.
3. Включи панель **Frame** (**кадр**).
4. Перейди в первый кадр, на панели **Frame** (**кадр**) в списке **Tweening** выбери **Shape** (**форма**) .
5. Посмотри результат – круг плавно превращается в звёздочку, попутно меняя свой цвет и расположение. Останови просмотр и «пройдись» по обычным кадрам (для этого можно использовать клавиши **<** и **>**). Программа действительно прорисовала промежуточные кадры, но что-либо изменить в них нам не позволит.



1. Очень эффектно смотрится анимация формы с участием градиентных заливок. В первом кадре залей круг линейным градиентом, направленным слева-снизу вправо-вверх. В двадцатом кадре этот же градиент направь слева-сверху вправо-вниз (*рисунок 15)*, можешь также изменить его расцветку.
2. В 40 позицию добавь ещё один ключевой кадр (**F7**) и скопируй в него круг из первого кадра. В 20 кадре вновь выбери **Shape** (**форма**). Теперь круг превращается в звёздочку, а затем опять становится кругом, при этом «поворачивая» градиент.

Методические рекомендации к уроку №7

**Создание Flash ролика**

**Упражнение 7 Анимация движения**

1. Переименуй имеющийся слой в **Стрелка**, инструментом кисть нарисуй стрелку
2. Создадим стрелочные часы. Отключи слой **Стрелка**, создай слой **Циферблат**. Нарисуй в нём круг, залей его светло-зелёным цветом, контур сделай тёмно-зелёным, измени толщину линии контура:



* 1. включи панель **Stroke** (**штрих**);
  2. в текстовое окно-список введи значение **10**: .

1. Сгруппируй заливку с контуром.
2. Рисуем на циферблате цифры:
   1. выбери инструмент **текст**:  **Text Tool (T)**;
   2. щёлкни по свободному месту листа и в появившуюся рамку впиши **12**;
   3. выдели эту надпись (выбери инструмент **стрелка**), включи панель **Character**, измени размер текста, его цвет;
   4. перенеси **12** в верхнюю часть круга;
   5. измени положение центра текста – сдвинь его в центр круга (на *рисунке 20* центр надписи-числа показан крестиком);
   6. в панели **Transform** (**преобразование**) задай угол поворота **Rotate** **30º** и жми кнопку **Copy and apply transform** аж целых 11 раз;
   7. инструментом **текст** исправь цифры;
   8. сгруппируй все двенадцать текстовых полей;
   9. возможно, расположение цифр немного не совпадает с кругом. Исправим это, используя панель **Align** (**выравнивание**), – выдели и круг, и цифры, нажми кнопки  **Align horizontal center** (**выравнивание по центру по горизонтали**) и  **Align vertical center** (**выравнивание по центру по вертикали**) на панели **Align**.
3. Заблокируй слой **Циферблат** и создай слой **Час**, нарисуй в нём часовую стрелку, сгруппируй и перемести её на циферблат. Создай анимацию для этой стрелки:



* 1. измени положение центра стрелки;
  2. создай в 60 позиции ключевой кадр с копированием (**F6**);
  3. в первом кадре задай анимацию **Motion** с вращением **CW** на **1** оборот и посмотри результат.

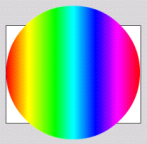
1. А теперь задание – закончи работу над часами, создав минутную стрелку.

Методические рекомендации к уроку №8

**Создание Flash ролика**

**Упражнение 8 Создание мультимедиа ролика**

1. Для этой работы нам понадобятся панели **Fill** (**заливка**), **Mixer** (**смешивание**), **Frame** (**кадр**) и **Character** (**символ**) – включи их.



1. Создадим «живой» фон для букв:
   1. в слое **Радуга** нарисуй круг на весь лист, удали его контур;
   2. выдели круг, в панели **Colors** (**цвета**) выбери радужную градиентную заливку
   3. в 25 позицию вставь ключевой кадр с копированием (**F6**);
   4. в первом кадре настрой прозрачность заливки **5%** (тебе придётся в панели **Fill** (**заливка**) поочерёдно щёлкать по всем семи указателям

и настраивать их прозрачность);

* 1. создай анимацию **Shape** и посмотри результат – радужный круг постепенно проявляется, теряя прозрачность.

1. Теперь заставим круг вращаться:
   1. вставь в 26 позицию ключевой кадр с копированием (**F6**) и сгруппируй круг (выдели его и нажми Ctrl+G);
   2. в 70 позиции нажми **F6**;
   3. создай в 26 кадре анимацию **Motion**, задав для неё параметр **Rotate:** **CCW** на **4** оборота, и посмотри, что получилось.
2. Создай слой **Маска** и сделай его маскирующим. Для этого на имени слоя щёлкни правой клавишей мыши и выбери **Mask** (**маска**). Если всё сделано правильно, изображение слоёв изменится
3. Отключи видимость слоя **Радуга**, сними замки со слоёв.
4. А теперь создаём собственно маску – рисунок или надпись, заливкой для которых служит содержимое маскируемого слоя **Радуга**:
5. Во временной диаграмме в слое **Маска** перетащи указатель последнего кадра (беленький прямоугольничек) из 70-го в 50-й и нажми **F6**.
6. Увеличь надпись в 50 кадре так, чтобы она занимала по ширине весь лист (для увеличения надписи используй кнопку **Scale** в панели **Options**).
7. Создайте в 1 кадре анимацию **Motion**.
8. На этом можно было бы и закончить, если бы не одно НО. Вся наша красота проигрывается на белом фоне. Изменим его:
   1. отключи все слои;
   2. создай слой **Фон** и перемести его вниз.

Методические рекомендации к уроку №9

**Создание Flash ролика**

**Упражнение 9 Создание Flash ролика по заданию**

Этот слой применяется для задания траектории движения объекта.

1. Назови слой **Мячик**, в левом нижнем углу нарисуй маленький мячик, удали его контур и сгруппируй.
2. В 50 позицию вставь ключевой кадр **F6**, перемести мячик вправо и немного выше.
3. Создай в 1 кадре анимацию **Motion**. Мячик перемещается по прямой.
4. Заставим его прыгать:
   1. добавь направляющий слой, нажав кнопку  **Add Guide Layer** (**добавить слой-траекторию**), как должны выглядеть пиктограммы слоёв, изображено на *рисунке 25*;
   2. инструментом кисть небольшой толщины нарисуй траекторию движения мячика (*рисунок 26*);
   3. заблокируй слой **Guide: Мячик**;
   4. в первом кадре притяни мячик к началу траектории (проследи, чтобы «сработал» магнит), а в 50-м – к концу траектории.



1. Посмотри анимацию. Теперь мячик действительно движется вдоль нарисованной траектории. Но движение это не очень реалистично – у мячика постоянная скорость. Для решения этой проблемы Flash предоставляет одно средство, и мы его рассмотрим при создании следующего ролика.

Методические рекомендации к уроку №10

**Текстовый редактор**

**Упражнение 10 Форматирование текста документа**

Набор текста : Набрать текст по заданию «Заявление»

На вкладке ГЛАВНАЯ выбрать размер шрифта 12, выравнивание -по ширине

выделите первые шесть строчек заявления (его шапку) – для этого расположите указатель мыши левее первой строчки (он примет вот такой вид), нажмите и протяните вниз (справка: Выделение блока текста);

включите линейку (если она не включена), выполнив Вид - Линейка;

Выделить фамилии полужирным шрифтом, основной текст курсив.

Методические рекомендации к уроку №11

**Текстовый редактор**

**Упражнение 11 Использование таблиц в текстовом процессоре**

выполните Вставка - Таблица / Вставить таблицу (по заданию)

Заполнить таблицу

Изменить ширину столбцов в меню: Свойства таблицы/Столбец

На панели граница и заливка поменять тип границы и цвет заливки ячеек

Выполнить выравнивание

Методические рекомендации к уроку №12

**Текстовый редактор**

**Упражнение 12 Создание автоматического списка в документах**

Автонумерация создается с помощью вкладки «Главная»: Нумерация

Выбрать тип нумерации

Набрать список по заданию

Для определения новой нумерации воспользоваться можно контекстным меню :

Нумерация/Определить новый формат номера

Методические рекомендации к уроку №13

**Текстовый редактор**

**Упражнение 13 Вставка объектов в документ**

1. Открыть меню: Вставка/Объект
2. Вставить рисунки по заданию (точечный)
3. Вставить фигуры по заданию
4. Оформить документ

Методические рекомендации к уроку №14

**Текстовый редактор**

**Упражнение 14Использование диаграмм в текстовом процессоре**

1. Выполните Вставка – Диаграмма, в открывшемся окне в списке Диаграмма выберите Гистограмма Объемная гистограмма с группировкой
2. Заполним таблицу данных по заданию
3. Вкладка Макет - Название диаграммы… Над диаграммой впишите "название по заданию"
4. Добавьте каждому столбику подписи значений: Вставить / Подписи данных / Показать
5. Измените цвет шрифта этих подписей, выделив их и выполнив - Шрифт….

Методические рекомендации к уроку №15

**Текстовый редактор**

**Упражнение 15 Выполнение работы: Вычисления по формулам**

Открыть панель: Вставка/ Формула

Набрать формулы математические по заданию

При наборе новой формулы снова выполнить Вставка/ Формула

Используя специальную панель набрать 15 формул

Методические рекомендации к уроку №16

**Текстовый редактор**

**Упражнение 16 Выполнение работы: колонтитулы**

Выполните Вставка - Верхний колонтитул

Вставьте таблицу из трех столбцов и одной строки

Заполните ее по заданию

В нижний колонтитул вставьте номер страницы, количество страниц, дату и время

С помощью фигурного текста Word Art вставить текст на фон

Закрыть колонтитул

Создать несколько страниц в документе

Методические рекомендации к уроку №17

**Табличный редактор**

**Упражнение 17 Создание простой таблицы по заданию**

Заполнить ячейки по заданию

Выполнить суммирование ячеек по горизонтали и вертикали, применяя формулы Суммы и автосуммы

Объединить необходимые ячейки

На вкладке Главная использовать пиктограммы Заливки и границы, оформит таблицу

Методические рекомендации к уроку №18

**Табличный редактор**

**Упражнение 11 Обработка информации в электронных таблицах**

Заполняем таблицу по заданию

С помощью функций посчитать значения в таблице

Оформить таблицу по заданию

Методические рекомендации к уроку №19

**Табличный редактор**

**Упражнение 11 Анализ данных в электронных таблицах**

Заполняем таблицу по заданию

С помощью функций среднее значение, числостолб, рейтинг, ранг посчитать значения в таблице

Оформить таблицу по заданию

Методические рекомендации к уроку №20

**Табличный редактор**

**Упражнение 20 Выполнение расчетов по заданию**

Заполняем таблицу по заданию

С помощью функций посчитать значения в таблице

Оформить таблицу по заданию

Методические рекомендации к уроку №21

**Табличный редактор**

**Упражнение 21 Сортировка и поиск данных в электронных таблицах**

Заполняем таблицу по заданию

С помощью функций посчитать значения в таблице

Выполнить сортировку по условию

Оформить таблицу по заданию

Методические рекомендации к уроку №22

**Табличный редактор**

**Упражнение 22 Создание гиперссылок**

Заполняем таблицу по заданию

С помощью функций посчитать значения в таблице

Вставить гиперссылки по заданию

Оформить таблицу по заданию

Методические рекомендации к уроку №23

**Базы данных**

**Упражнение 23 Создание простой базы данных**

1. Заполняем таблицу по заданию в режиме конструктора
2. Открыть таблицу и заполнить данными
3. Создать форму и отчет

Методические рекомендации к уроку №24

**Базы данных**

**Упражнение 24 Форматирование и редактирование форм**

1. Заполняем таблицу по заданию в режиме конструктора
2. Открыть таблицу и заполнить данными
3. Создать форму и отчет
4. Редактируем таблицу и форму

Методические рекомендации к уроку №25

**Базы данных**

**Упражнение 25 Создание простого запроса и вывод набора значений**

1. Заполняем таблицу по заданию в режиме конструктора
2. Открыть таблицу и заполнить данными
3. Создать форму и отчет
4. Создаем запросы и отчеты

Методические рекомендации к уроку №26

**Создание простой презентации**

**Упражнение 26 Создание простой презентации**

1. Набрать Заголовок слайда, автора и год создания
2. Создать 6 слайдов на заданную тему
3. На втором слайде разместить рисунки и текст
4. На третьем слайде разместить таблицу
5. На четвертом слайде вставить диаграмму
6. Н пятом слайде текст и организационную диаграмму
7. На шестом слайде создать содержание и разместить его в виде гипертекста.

Методические рекомендации к уроку №27

**Создание простой презентации**

**Упражнение 27Анимация в презентациях**

1. Выбрать объект и в меню Анимация настроить любой тип анимации
2. Оформление презентации выбрать в меню Дизайн
3. Настроить анимацию в меню Анимация/ Настроить анимацию
4. Настроить анимацию на все объекты презентации

Методические рекомендации к уроку №28

**Создание простой презентации**

**Упражнение 28 Оформление презентации**

1. Создать презентацию на свободную тему
2. Оформление презентации выбрать в меню Дизайн
3. Настроить анимацию в меню Анимация/ Настроить анимацию
4. Настроить анимацию на все объекты презентации

**Литература**

1. Сергеева И.И. Музалевская А.А. Информатика , ИД Форум –ИНФРА-М, Москва, 2011,384 с.
2. Михеева Е.В. Информатика , Академия, 2011
3. Голицина О Л., Максимов Н В, Попов И И, Базы данных. /Ред. Никитина Серия: Профессиональное образование М.А. : ИНФРА-М, 2009 г. – 400 с.
4. Жукова, Бурда Информатика. Учебное пособие.- Дашков и К, 2009. – 272.с.
5. Ляхович В,Ф Крамаров С. О. Информатика /Ред. Жиляков И.:- Издательство: Феникс, 2010 г. – 720с.

Дополнительные источники:

1. Варакин А.С, Компьютер - начинающему. Пособие для домашнего порльзователя.- М: Майор, 2004. -479с.
2. Горский С.С. Межпредметные связи в теме «Электронные таблицы». – г. Информатика, № 16, 2000
3. Дуванов А.А. «Назаметки» Сидорова. – г. Информатика, № 6-20, 2001
4. Ефименко Г.Е. Решение задач по экологии с помощью электронных таблиц. – г. Информатика, № 5, 2000
5. Златопольский Д.М. Решение уравнений с помощью электронных таблиц. – г. Информатика, № 41, 2000
6. Информатика: Учебник /Под ред. Макаровой Н.В. – 3 –е изд., перер.- М.: Финансы и статистика 2000.
7. Левин А. Самоучитель работы в Windows. – М.: Нолидж, 2000
8. Левин А. Самоучитель работы на компьютере. – М.: Нолидж, 2000
9. Мирошников В.Н., Все о компьютере. – М.: Издательство АСТ, 2003. -318 с.
10. Фигурнов В.Э. IBM PC для пользователя. Краткий курс. – М.: ИНФРА, 1998
11. Острейковский В.А. Информатика и вычислительная техника, Оникс: 2008 г. - 608 с.