Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение   
 Средняя общеобразовательная школа № 25

**Конкурс**

***Подготовила и провела   
учитель информатики:***

***Путря Л.П.***

Новошахтинск

2013г.

***Цели:***

Обобщить и систематизировать знания по теме: «Текстовый редактор Microsoft WORD».

Создать условия для повышения познавательного интереса к предмету.

Способствовать развитию аналитико-синтезирующего мышления.

Способствовать формированию умений и навыков, носящих общенаучный и обще интеллектуальный характер.

Воспитание чувства сплочённости, ответственности, коллективизма.

***Оборудование:*** персональный компьютер, презентация, экран, проектор.

***Участники:***

* 2 команды.

Предварительная подготовка:

* Формирование жюри.
* Формирование команд: состав, название, капитан.

**Ход конкурса:**

Здравствуйте! Мы рады приветствовать участников конкурса по информатике “Лучший текстовик ”, а также гостей.

И все вместе давайте поприветствуем наше жюри, в состав которого входят: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Мы начинаем.   
***Первое задание*** конкурса определяет команду, которая будет первая выбирать вопрос и отвечать на него.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| А | Р | Ь |
| П | О | Л |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Р | К | У |
| О | С | Р |

Ответ: пароль, курсор.

***Второе задание:***

1. Команда выбирает один из вопросов. Вопрос обсуждается в команде, и ответ даётся одним из игроков команды. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.
2. Если ответ неправильный – могут отвечать другая команда и если она ответит верно, получает 1 балл.
3. За нарушение дисциплины и правил игры команды теряют баллы.

Перед вами список вопросов. Начинаем наш конкурс, в котором будет 14 вопросов. Вопросы задаются обеим командам. Балл присуждаются той команде, которая быстрее правильно ответит на вопрос.

Вопросы.

1. *Текстовой редактор — это программа, предназначенная для:*
   1. *создания, редактирования и форматирования текстовой информации;*
   2. *работы с изображениями в процессе создания игровых программ;*
   3. *автоматического перевода с символических языков в машинные коды.*
2. *Сообщение о местоположении курсора, указывается:*
   1. *в строке состояния текстового редактора;*
   2. *в окне текстового редактора;*
   3. *на панели задач.*
3. *С помощью компьютера текстовую информацию можно:*
   1. *только хранить;*
   2. *хранить, получать и обрабатывать;*
   3. *только получать.*
4. *Редактирование текста представляет собой:*
   1. *процесс внесения изменений в имеющийся текст;*
   2. *процедуру сохранения текста на диске в виде текстового файла;*
   3. *процесс передачи текстовой информации по компьютерной сети.*
5. *Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является:*
   1. *1) Точка экрана (пиксель);*
   2. *2) знако-место (символ);*
   3. *3) Объект (прямоугольник, круг и т.д.).*
6. *Какая операция не применяется для редактирования текста:*
   1. *печать текста;*
   2. *удаление в тексте неверно набранного символа;*
   3. *вставка пропущенного символа.*
7. *В текстовом редакторе основными параметрами при задании шрифта являются:*
   1. *отступ, интервал;*
   2. *гарнитура, размер, начертание;*
   3. *стиль, шаблон.*
8. *Процедура автоматического форматирования текста предусматривает:*
   1. *запись текста в буфер;*
   2. *удаление текста;*
   3. *автоматическое расположение текста в соответствии с определёнными правилами.*
9. *В текстовом редакторе при задании параметров страницы устанавливаются:*
   1. *отступ, интервал;*
   2. *поля, ориентация;*
   3. *стиль, шаблон.*
10. *Меню текстового редактора — это:*
    1. *часть его интерфейса, обеспечивающая переход к выполнению различных операций над текстом;*
    2. *своеобразное «окно», через которое текст просматривается на экране;*
    3. *информация о текущем состоянии текстового редактора.*
11. *Поиск слова в тексте по заданному образцу является процессом:*
    1. *обработки информации;*
    2. *хранения информации;*
    3. *передачи информации.*
12. *Текст, набранный в текстовом редакторе, хранится на внешнем запоминающем устройстве (магнитном, оптическом дисках и др.):*
    1. *в виде файла;*
    2. *таблицы кодировки;*
    3. *каталога.*
13. *При считывании документа с диска пользователь должен указать:*
    1. *размеры файла;*
    2. *тип файла;*
    3. *ИМЯ файла.*
14. *Гипертекст - это:*
    1. *очень большой текст;*
    2. *структурированный текст, в котором могут осуществляться переходы по выделенным меткам;*
    3. *текст, в котором используется шрифт большого размера.*

***Третье задание*** заключается в редактировании текстового документа (задание прилагается). Команда, которая быстрее и точнее произведёт редактирование, получает 5 баллов, если один из участников не справляется с заданием, снимается 1 балл. Каждый участник команды работает за отдельным компьютером, и сохраняют свои работы в общую сетевую папку под своей фамилией и названием команды.

***Четвёртое задание***  – творческое. Каждый участник должен создать векторный рисунок на тему конкурса. Рисунок должен обязательно содержать отражение, градиентную заливку, фон страницы, вставку рисунков, а также рамка, составленная из простейших фигур, имеющихся в библиотеки Microsoft Word.

Подведение итогов:

Слово жюри для подведения итогов.

Вручение грамот командам.

Литература:

* 1. <http://nsportal.ru/sergalnic>
  2. <http://videouroki.net>