**План-конспект урока: «Стандартные программы Windows»**

Цель занятий:

-Познакомиться с реквизитами Windows, научиться обмениваться данными между приложениями используя буфер обмена.

-воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости.

- развитие познавательных интересов, навыков работы с мышью и клавиатурой, самоконтроля, умения конспектировать.

Оборудование:  
доска, компьютер, компьютерная презентация.

КАЛЬКУЛЯТОР - это программа позволяет производить расчеты, нажимая на кнопки этого калькулятора с помощью мыши или на соответствующие клавиши клавиатуры.

Используя меню Вид можно изменить функции калькулятора: пункты стандартный и научный (тригонометрические, логарифмические ф-ции, различные системы исчисления).

Результат вычисления пересылается в другие приложения через буфер обмена командами: Ctrl+C или Копировать (в меню Редактирование). Можно переслать в калькулятор число из другого приложения командами Ctrl+Vили Вставить ( в меню Редактирование).

КАЛЕНДАРЬ - это программа, позволяющая спланировать своё время, аналог блокнота ежегодника. Если программа календарь работает то она будет предупреждать о назначенных встречах звуковым сигналом и выводом сообщения.

Для работы с буфером обмена используют команды в меню Редактирование:

Вырезать  Ctrl+Й;

Копировать Ctrl+Ц;

Вставить Ctrl+У;

Календарь позволяет просмотреть один день по часам F8 или День (в меню Просмотр); или все дни месяца F9 или Месяц (в меню Просмотр).

Календарь позволяет “пролистать страницы”:

1. С помощью линейки прокрутки;

2. Используя команды меню Показ

Сегодня - сегодняшний день

Предыдущий или Сtrl+PgUp

Следующий или Ctrl+PgDn

3. В меню Показ Дата… или F4 - в диалоговом окне вводится любая дата до 3000 года запрос подтверждается нажатием кнопки ОК.

Установка звукового сигнала осуществляется  меню Будильник пункт Установка или клавишей F5 ; количество предварительных звонков устанавливается пунктом Параметры…

Установка специального времени осуществляется меню Параметры пункт Специальное время… или F7.

КАРТОТЕКА- это программа предназначена для упорядоченного хранения имен, адресов, телефонных номеров и др. справочной информации в виде набора карточек. Каждая карточка состоит из двух полей:

1.Индексная линия или Заголовок - уникальное имя карточки.  
2.Информационное поле - поле для хранения текстовой и графической информации.

Для редактирования Заголовка надо;

1. Заголовок из меню Редактирование;  
2. F6;  
3. Двойной щелчок мыши по заголовку карточки(если он виден).

Для обмена информацией с другими приложениями через буфер обмена используют меню

Редактирование

Вырезать или Ctrl+Й;

Копировать или Ctrl+Ц;

Вставить или Сtrl+У;

Команды Текст и Рисунок (Редактирование) позволяют выбрать тип объекта, вставляемого через буфер обмена.

Все команды редактирования осуществляются только для карточки находящейся наверху.

Перемещение по картотеке

1.Непосредственное “вытаскивание” для карточки адресная линия которой видна - щелчок по заголовку карточки.

2.С помощью линейки прокрутки.

3.С помощью клавиатуры:

PgUp - к следующей;

PgDn - к предыдущей;

Сtrl+Home - к первой;

Ctrl+End - к последней.

Поиск карточки по хранящейся в ней информации осуществляется через меню Параметры

Перейти к или F4

Найти… позволяет найти карточку, содержащую заданную последовательность символов.

Повторить поиск или F3.

Работа с карточками в картотеке осуществляется через меню Карточка

Добавить или F7 - увеличивает картотеку на одну карточку; в диалоговом окне вводится заголовок новой карточки; кнопкой ОК подтверждается ввод. Карточка помещается над всеми остальными карточками в картотеке.

Удалить - удаляет из картотеки одну карточку.

Дублировать- создаёт копию текущей карточки.

ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР PAINT - служит для создания, редактирования и печати изображений. Картинки создаются в графических файлах - растрового формата(ВМР и РСХ). Сегодня на уроке мы будем использовать Paintbrush как средство создания картинок которые будут иллюстрировать картотеку.

Окно Paintbrush кроме стандартного заголовка Windows имеет 4 специальных поля:

Рабочее поле;  
Панель инструментов;  
Палитра цветов;  
Поле выбора ширины линий;

Рабочее поле - участок экрана, на котором рисуется картинка.

Панель инструментов чтобы выбрать инструмент надо щелкнуть мышью по его пиктограмме.

Ножницы- выделяют (вырезают)фрагмент картинки;

Пульверизатор- или баллончик с краской

Ластики - квадрат, который стирает участки картинки;

Валик- заливка- закрашивает замкнутые области.

Кисть- карандаш- свободное рисование курсором;

Дуга- указателем рисуем прямую линию, затем изгибаем её в дугу.

Прямая линия - рисует прямые

Геометрические фигуры- рисует полые и закрашенные окружности, эллипсы, прямоугольники, ломаные.

Палитра цветов - позволяет одновременно работать с двумя цветами одновременно цвет символа или переднего плана выбирается щелчком левой кнопкой мыши; цвет фона- щелчок правой кнопкой мыши.

Цветом символа - вводятся текстовые символы, рисуют линии контуры полых геометрических фигур, кисть, пульверизатор, закрашивают полости геометрических фигур, так же заливка закрашивает замкнутые полости.

Цветом фона- окрашивают контуры символов текста и контуры закрашенных геометрических фигур.

Поле выбора ширины линий стрелка указывает на текущую ширину линий (1, 2 и тд. пиксела).Ширина линии влияет:

контур геометрической фигуры;  
струя пульверизатора;  
размер ластиков;  
размер кисти.

Обмен информацией с другими приложениями через буфер обмена осуществляется с помощью команд в меню Редактирование

Вырезать      Ctrl+Й;

Копировать      Ctrl+Ц;

Вставить       Ctrl+У;

Прежде чем скопировать рисунок в буфер обмена его надо выделить, для этого используют инструмент Ножницы

В Paintbrush имеется библиотека готовых рисунков, которые обычно используют как фоны (кирпичи, зигзаги).

Вставить из… в меню Редактирование, в диалоговом окне выбирается имя графического файла, нажатие клавиши ОК подтверждает выбор.

П Р А К Т И К У М

ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР. КАРТОТЕКА. КАЛЕНДАРЬ. КАЛЬКУЛЯТОР.

Выполнить:

1. Создать картотеку,   состоящую из пяти карточек  (тема любая):

а) открыть приложение картотека в окне реквизиты;

б) в меню Файл выбрать команду Создать;

в) заполнить индексную линию (заголовок) карточки, для этого  надо нажать F6;  в диалоговом окне ввести заголовок - уникальное имя карточки;

г) чтобы добавить карточки в картотеку надо выбрать из меню Карточка пункт Добавить или F7. В появившемся диалоговом окне ввести заголовок новой карточки (Новая карточка будет высвечена над всеми карточками) .

2. Заполнить информационное поле карточек  в картотеке:

Чтобы заполнить информационное поле карточки необходимо чтобы карточка была высвечена над всеми карточками; для этого нужно щелкнуть по заголовку карточки или использовать линейку прокрутки.

3. Поместить рисунок в левый нижний угол двух карточек:

(по одному из библиотеки рисунков и рисованный вами)

а) в картотеке в меню Редактирование выбрать Рисунок;

б) сохранить картотеку;

в) в окне реквизиты открыть графический редактор (на экране одновременно должны быть высвечены Paintbrush и картотека);

г) в Paintbrush, используя инструменты, сделайте простой рисунок, размером меньше 1/8 экрана. Используя инструмент ножницы выделите рисунок и переслать в буфер обмена; для этого нужно в меню Редактирование выбрать функцию Копировать.

д) активизировать окно картотеки; вставить рисунок в карточку; для этого в меню Редактирование выбрать Вставить и зацепив рисунок стрелкой “мыши” перетащить в нужное место.

е) чтобы воспользоваться библиотекой рисунка в Paintbrush выбрать Редактирование пункт Вставить из… ; в появившемся диалоговом окне выбрать имя графического файла и переслать в буфер обмена. Для вставки рисунка в карточку повторить пункт д).