

1 – 4 классы

Задание 1. «Удивительные случаи»

Наберите математические примеры в текстовом редакторе. Решите, используя программу Калькулятор. Оформите решение, используя инструменты форматирования текстового редактора.

$$9*9+7=$$

$$9*98+6=$$

$$9*987+5=$$

$$9*9876+4=$$

$$9*98765+3=$$

$$9*987654+2=$$

$$9*9876543+1=$$

$$9*98765432+0=$$

$$9*987654321-1=$$

$$11*11=$$

$$111*111=$$

$$1111*1111=$$

$$11111*11111=$$

$$111111*111111=$$

$$1111111*1111111=$$

$$11111111*11111111=$$

$$111111111*111111111=$$

Выполненное задание сохраните под именем *Фамилия_класс_номер задания.docx*. Объем не должен превышать 300 Кб.

Задание 2. «Информационная табличка»

Информационная табличка — конструкция в объемном или плоском исполнении, расположенная, как правило, на фасаде здания, рядом с входом, которая информирует об организации или предприятии, находящемся внутри здания. Современная информационная табличка выполняет обычно две функции, которые сложно отделить одну от другой: это подача информации и реклама. По сути, информационная табличка является визитной карточкой здания или помещения, помогая посетителю понять, что находится внутри, не заходя внутрь. В рамках задания вам предстоит создать информационную табличку для **своей** классной комнаты. Вы можете использовать шаблоны офисного приложения MS Publisher или в любую другую программную среду. Принимается любое творческое решения.

Сохраните Табличку под именем: *Фамилия_класс_номер задания.jpg/рн*). Объем файла не должен превышать 300 Кб.

Задание 3. «Буквица»

Кто из нас не любит сказок? В рамках задания вам предстоит выступить в роли иллюстратора вашей любимой сказки. Вам необходимо оформить первую страницу сказки, которая будет включать следующие обязательные элементы:

- Название
- Текст сказки с Буквицей (не менее 2-х абзацев)
- Иллюстрацию к сказке

Буквица или **инициál** (лат. *initialis* — «начальный») в типографском искусстве — крупная, отличная от прочих начальная буква главы или статьи. Буквицы часто украшались миниатюрами, орнаментами и изображениями, обычно выполненными в технике гравюры.

Примеры Буквицы:



Сохраните работу под именем: Фамилия_класс_номер задания.docx. Объем файла не должен превышать 300 Кб.

Задание 4. «Новогодний отчет»

Закончились зимние каникулы, сколько интересного и запоминающегося произошло. Средствами MS PowerPoint создайте презентацию-отчет о зимних каникулах. Презентация должна содержать «Карту событий» с управляющими элементами (кнопки, фигуры, рисунки). Оценивается дизайн оформления, корректность гиперссылок, оригинальность.

Презентация должна называться Фамилия_класс_номер задания.pptx. Объем файла не должен превышать 300 Кб.

5 – 6 класс**Задание 1. «Удивительные случаи»**

Наберите математические примеры в текстовом редакторе. Решите, используя программу Калькулятор. Оформите решение, используя инструменты форматирования текстового редактора.

12345679 * 9=

12345679 * 36=

12345679 * 63=

12345679 * 18=

12345679 * 45=

12345679 * 72=

12345679 * 27=

12345679 * 54=

12345679 * 81=

Выполненное задание сохраните под именем *Фамилия_класс_номер_задания.docx*. Объем не должен превышать 300 Кб.

Задание 2. «Почетная грамота»

В современной школе кроме уроков ежедневно проходит множество разнообразных мероприятий. Представьте, что вам поручили разработать дизайн **Почетной грамоты** для вашего учебного заведения. Средствами офисных приложений MS Word или MS Publisher создайте «Диплом» или «Почетную грамоту» для конкурса «Ученик года». В оформлении можно использовать герб школы, логотип.

Сохраните работу под именем: *Фамилия_класс_номер_задания.jpg/doc/pub*. Объем файла не должен превышать 300 Кб.

Задание 3. «Буквица»

Кто из нас не любит сказок? В рамках конкурса вам предстоит выступить в роли иллюстратора вашей любимой сказки. Вам необходимо оформить первую страницу сказки, которая будет включать следующие обязательные элементы:

- Название
- Текст сказки с Буквицей (не менее 2-х абзацев)
- Иллюстрацию к сказке

Буквица или **инициал** (лат. *initialis* — «начальный» в типографском искусстве — крупная, отличная от прочих начальная буква главы или статьи. Буквицы часто украшались миниатюрами, орнаментами и изображениями, обычно выполненными в технике гравюры.

Примеры Буквицы:



Сохраните работу под именем: *Фамилия_класс_номер_задания.docx*. Объем файла не должен превышать 300 Кб.

Задание 4. «Офис будущего»

Средствами MS PowerPoint создайте презентацию «Офис будущего», представьте, какие устройства появятся, и для чего будут использоваться. Презентация должна содержать «Карту оборудования» с управляющими элементами (кнопки, фигуры, рисунки).

Пример:



Оценивается дизайн оформления, корректность гиперссылок, оригинальность.

Презентация должна называться Фамилия_класс_номер_задания.pptx. Объем не должен превышать 300 Кб.

Задание 5. «Кто выше?»

Средствами электронных таблиц Excel решите следующую задачу:

Рост Ивана x см, а рост Василия y см (данные вводятся с клавиатуры). Определить, кто выше.

Ваш файл с решением задачи должен называться Фамилия_класс_номер_задания.xlsx

7 – 9 класс

Задание 1. «Бедж для участников мероприятия».

Бедж – это элемент униформы, амуниции в виде значка, наклейки, карточки, предназначенный для предоставления информации о его носителе. **Бедж** содержит данные (текст, графику и т. п.), которые позволяют идентифицировать лицо, которое его носит.

Основное применение беджей – идентификация людей, которые друг друга не знают, но, в силу обстоятельств, должны общаться. Например, проведение конференций всегда сопровождается выдачей её участникам беджей.

При разработке беджей их дизайн в первую очередь должен быть нацелен на удобочитаемость и узнаваемость. Кроме этого, большое внимание уделяется стилю беджей, поскольку по внешнему виду беджей можно судить об уровне и статусе мероприятия, в котором их используют.

Средствами офисных приложений MS Word или MS Publisher создать Бедж для участника научно-практической конференции, посвященной **Дню Земли**.

Ваш файл должен называться Фамилия_класс_номер_задания.doc/pub/jpg

Задание 2. «Веб-страничка».

Используя HTML-кодирование создайте веб-страницу, анонсирующую основные мероприятия научно-практической конференции, посвященной **Дню Земли**. Страница должна содержать следующие элементы: форматирование текста, изображения, гиперссылка на адрес Вашей электронной почты. Оценивается оригинальность, дизайн, технологичность.

Сохраните вашу работу под именем – Фамилия_класс_номер_задания.html

Графические файлы должны находиться в той же папке, что и html-документ.

Задание 3. «Информационное объявление в технике Коллаж».

Коллаж (от фр. collage – приклеивание) – технический приём в изобразительном искусстве, заключающийся в создании живописных или графических произведений путем наклеивания на какую-либо основу предметов и материалов, отличающихся от основы по цвету и фактуре.

Коллаж используется главным образом для получения эффекта неожиданности от сочетания разнородных материалов, а также ради эмоциональной насыщенности и остроты произведения. Коллаж может быть дорисованным любыми другими средствами – тушью, акварелью и т. д.

Создайте с помощью любых программных средств **Информационное объявление** о научно-практической конференции, посвященной Дню Земли, в технике коллаж. Работа может содержать фотографии, авторские рисунки (выполненные с помощью компьютера или нарисованные на бумаге и отсканированные).

Ваша работа должна называться Фамилия_класс_номер_задания.jpg/doc/pub. Объем файла не должен превышать 300 Кб.

Задание 4. «Задача о временах года».

Средствами электронных таблиц Excel создайте формулу, которая бы выводила по номеру месяца время года.

Например:

3 – Весна

Оценивается корректность формулы, оформление задачи.

Сохраните работу под именем Фамилия_класс_номер_задания.xls.

Задание 5. «Дизайн интерьера».

Интерьер (фр. in-térieur лат. in-terior — внутренний-вид, антоним фр. ex-térieur, лат. exterior – внешний вид) — архитектурно и художественно оформленное внутреннее пространство здания, обеспечивающее человеку эстетическое восприятие и благоприятные условия жизнедеятельности; внутреннее пространство здания или отдельного помещения, архитектурное решение которого определяется его функциональным назначением.

В основе дизайна интерьера лежит синтез прагматических и художественных идей и решений, направленных на улучшение условий существования человека в целостной эстетически совершенной форме. Интерьер складывается из трёх составляющих:

- строительная оболочка — пол, стены, потолок;
- предметное наполнение (оборудование, мебель);
- функциональные процессы, формирующие и пространство, и чувственно-психологическую атмосферу.

Вам необходимо создать интерьер конференц-зала для проведения научно-практической конференции, посвященной Дню Земли. Принимаются любые творческие решения. Вы можете использовать любой графический редактор, в том числе программы, предназначенные для проектирования интерьера, например Sweet Home 3D. Эта программа поможет вам виртуально наиболее удачно расположить элементы интерьера. Программу можно скачать по адресу <http://narod.ru/disk/37015168001/Sweet%20Home%203D%203.2.exe.html>

Сохраните работу под именем Фамилия_класс_номер_задания. jpg/png/tif/bmp/pdf.

10 – 11 класс

Задание 1. «Информационное объявление в технике Коллаж».

Коллаж (от фр. collage – приклеивание) — технический приём в изобразительном искусстве, заключающийся в создании живописных или графических произведений путем наклеивания на какую-либо основу предметов и материалов, отличающихся от основы по цвету и фактуре.

Коллаж используется главным образом для получения эффекта неожиданности от сочетания разнородных материалов, а также ради эмоциональной насыщенности и остроты произведения. Коллаж может быть дорисованным любыми другими средствами – тушью, акварелью и т. д.

Создайте с помощью любых программных средств **Информационное объявление** о научно-практической конференции, посвященной Дню Земли в технике коллаж. Работа может содержать фотографии, авторские рисунки (выполненные с помощью компьютера или нарисованные на бумаге и отсканированные).

Ваша работа должна называться Фамилия_класс_номер_задания.jpg/doc/pub. Объем файла не должен превышать 300 Кб.

Задание 2. «Звуковой дизайн помещения».

Звуковой дизайн – это процесс определения, приобретения, управления или создания звуковых элементов. Он используется в различных областях, включая кинопроизводство, ТВ-производство, театр, звукозапись, живое исполнение, искусство звука, пост-продакшн и разработку компьютерных игр. Звуковое оформление чаще всего включает в себя манипуляции из ранее составленного или записанного аудио, подобного музыке или звуковым эффектам. Иногда оно может включать в себя комбинирование или манипуляцию с аудио, для создания нужного эффекта или настроения. **Звуковой дизайнер** – это тот, кто занимается искусством звукового дизайна. Попробуйте себя в роли звукорежиссера и создайте звуковой трек, который будет звучать на открытии научно-практической конференции, посвященной Дню Земли. Вы можете использовать любой звуковой редактор.

Если вы никогда не работали со звуковыми редакторами, тогда вы можете воспользоваться нашими инструкциями. Прежде чем приступить к выполнению задания необходимо скачать и установить свободно распространяемую программу Audacity 1.2.6 предназначенную для записи и редактирования звуковых файлов. Это кроссплатформенный многофункциональный звуковой редактор. В отличие от других подобных ей программа Audacity 1.2.6 распространяется бесплатно, имеет русифицированный интерфейс. Скачать программу можно по адресу <http://audacity.sourceforge.net/download/windows>. Вам необходимо скачать программу выбрав пункт - Windows 98/ME/2000/XP/Vista: инсталлятор Audacity 1.2.6 (файл .exe, 2,1 Мбайт) — самая новая версия Audacity и LAME, кодировщик в MP3 - обеспечивает экспорт в MP3 из Audacity. Он-лайн учебник по работе с этим звуковым редактором вы можете найти здесь: <http://www.audacity.ru/p1aa1.html>

Принимается любое творческое решение. Ваш звуковой файл может содержать музыку, звуковые эффекты, речевое сопровождение. Время файла не более 2-х минут.

Сохраните вашу работу под именем – Фамилия_класс_номер_задания.mp3

Задание 3. «Веб-страничка в поддержку мероприятия».

Используя HTML-кодирование создайте веб-страницу, анонсирующую основные мероприятия научно-практической конференции, посвященной **Дню Земли**. Страница должна содержать следующие элементы: форматирование текста (абзац, цвет и размер шрифта), изображения,

гиперссылка на адрес Вашей электронной почты, бегущая строка. Оценивается оригинальность, дизайн, технологичность.

Сохраните вашу работу под именем – Фамилия_класс_номер_задания

Графические файлы должны находиться в той же папке, что и html-документ.

Задание 4. «Задача о временах года».

Средствами электронных таблиц Excel создайте формулу, которая бы выводила по номеру месяца Время года. Предусмотреть защиту от неправильного ввода: месяц не может выражаться отрицательными числами и числами больше 12.

Например:

3 – Весна

Оценивается корректность формулы, оформление задачи.

Сохраните работу под именем Фамилия_класс_номер_задания.xls

Интерьер (фр. in-térieur лат. in-terior – внутренний-вид, антоним фр. ex-térieur, лат. exterior – внешний вид) — архитектурно и художественно оформленное внутреннее пространство здания, обеспечивающее человеку эстетическое восприятие и благоприятные условия жизнедеятельности; внутреннее пространство здания или отдельного помещения, архитектурное решение которого определяется его функциональным назначением.

В основе дизайна интерьера лежит синтез прагматических и художественных идей и решений, направленных на улучшение условий существования человека в целостной эстетически совершенной форме. Интерьер складывается из трёх составляющих:

- строительная оболочка – пол, стены, потолок;
- предметное наполнение (оборудование, мебель);
- функциональные процессы, формирующие и пространство, и чувственно-психологическую атмосферу.

Вам необходимо создать интерьер конференц-зала для проведения научно-практической конференции, посвященной Дню Земли. Принимаются любые творческие решения. Вы можете использовать любой графический редактор, в том числе программы, предназначенные для проектирования интерьера, например Sweet Home 3D. Эта программа поможет вам виртуально наиболее удачно расположить элементы интерьера. Программу можно скачать по адресу <http://narod.ru/disk/37015168001/Sweet%20Home%203D%203.2.exe.html>

Сохраните работу под именем Фамилия_класс_номер_задания. jpg/png/tif/bmp/pdf.