

# Проект "Газетная полоса"

## Предпроектная подготовка

### Этап 1 Путешествие в виртуальный музей информатики "Галерея портретов"

1. Путешествуем по виртуальному музею информатики <http://informat444.narod.ru/museum/>. Изучить информацию об ученых, посвятивших себя созданию вычислительной техники.
2. В презентации создать один слайд, на котором разместить информацию об ученом (фотографию, ФИО ученого, годы жизни, изобретение), сделавшем вклад в развитие науки информатики. В Заметках к слайду написать свою фамилию. Сохранить файл под именем Галерея\_Фамилия (например, Галерея\_Иванов) в сетевой папке класса.
3. Напишите стикер (ссылка для перехода к сервису <http://goo.gl/o2DIHU> ), ответив на вопрос: «Почему изобретение этого ученого Вас заинтересовало?»

### Этап 2 Путешествие "История создания вычислительной техники"

1. Путешествуем по виртуальному музею информатики <http://informat444.narod.ru/museum/>. Ознакомиться и изучить историю создания вычислительной техники.
2. Составить один вопрос по истории создания ВТ. В стикерах [http://linoit.com/users/tech\\_inf/canvases/web\\_kvest\\_et2](http://linoit.com/users/tech_inf/canvases/web_kvest_et2) написать вопрос и ответ на этот вопрос.
3. В таблице "История создания вычислительной техники" <https://goo.gl/GHImKJ> выбрать два-три изобретения. Указать ученого, название и время создания изобретения. Ответить на вопрос: "Какие изменения в сфере обработки информации произошли благодаря этому открытию?"

## Проектное задание

Создать в программе Word или ином текстовом редакторе газетную полосу. Оформить ее в соответствии с указаниями к выполнению проекта.

Статьи для газетной полосы должны быть написаны учеником на основе личных мыслей и наблюдений.

### Указания к выполнению проекта

1. Проект должен быть выполнен в виде текстового документа
2. Формат листа А4 - две полноценные страницы
3. Размер шрифта - 10
4. Межстрочный интервал – точно 10
5. Поля документа - 1 см по каждому краю
6. Все заголовки в тексте - из коллекции WordArt (или аналогичных коллекций иного текстового редактора)
7. Обязательно включение в текст рисунка (черно-белый, в оттенках серого). Установить обтекание рисунка текстом (вокруг рамки или по контуру)
8. Текст расположить в 2 или 3 колонки

