



中华人民共和国教育部考试中心
全国少儿计算机考试(少儿NIT)指定教材

快乐的小作家

WPS2000

A



教育部考试中心组编
教育测量学术交流中心
青岛出版社



中华人民共和国教育部考试中心
全国少儿计算机考试(少儿NIT)指定教材

快乐的小作家

WPS2000 (A)

教育部考试中心
教育测量学术交流中心

组编

青岛出版社

鲁新登字 08 号

图书在版编目 (CIP) 数据

快乐的小作家 WPS2000 (A)/教育部考试中心编. -青岛: 青岛出版社, 2001.3
ISBN 7-5436-2419-2

I. 快…

II. 教…

III. 文字处理系统, WPS2000-小学-教材

IV. G624.581

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 01752 号

书 名 快乐的小作家 WPS2000 (A)
编 著 者 教育部考试中心
出版发行 青岛出版社
社 址 青岛市徐州路 77 号(266071)
责任编辑 樊建修 臧乐善
封面设计 申 尧
版式设计 姜 坤
印 刷 上海纪元印刷有限公司
青 岛 青 岛 人 民 印 刷 厂
出版日期 2001 年 4 月第 1 版, 2001 年 5 月第 1 次印刷
开 本 16 开 (787 × 1092 毫米)
印 张 7
字 数 135 千
ISBN 7-5436-2419-2/TP · 350
定 价 14.00 元

全国少儿计算机考试 指定教材指导委员会

主 任：赵亮宏 杨学为 谭浩强

副主任：王建军 吴文虎 刘瑞挺

委 员：（按姓氏笔画排序）

王成钧 吕 品 李冬梅

陈美玲 周美瑞 唐 玲

张卡宁 俞咪华

全国少儿计算机考试 指定教材编辑委员会

主 任：徐 诚 潘 阳

委 员：（按姓氏笔画排序）

王连晓 王兆望 马 杰

金利鹏 姜春红 胡海音

徐海涛 高 燕 韩庆久

臧乐善 樊建修

本书编写者：马书波 吴洪霞

全国少儿计算机考试指定教材编辑委员会对这套教材的质量负责，并郑重承诺：
编、校、印刷质量符合新闻出版署的质量
要求——差错率低于万分之一。

全国少儿计算机考试
指定教材编辑委员会



轻松自如、兴趣盎然地走进少儿电脑世界

——“全国少儿计算机考试”系列指定教材总序

邓小平同志主张：“计算机普及要从娃娃做起”。可是，娃娃学电脑从几岁开始？这个问题一直在困扰着计算机教育工作者和望子成龙的家长。科学研究表明，少儿学电脑没有固定的年龄限制，如条件允许，应尽可能早地学习。在国外，许多幼儿园指导3岁的儿童学电脑，蜚声全球信息产业的比尔·盖茨让其两岁的女儿学电脑，实际上，世界上许多软件天才在10岁左右已崭露头角。在少儿时代学习电脑，可以收到事半功倍的效果，有益于智力开发，有利于综合素质的提高。可以说，少儿学习电脑，终身受益无穷。但是，如何科学、有效地指导少儿学习电脑，使他们轻松自如、兴趣盎然地走进电脑世界？怎样将电脑的学习和考试有机的结合，以考试激励他们的学习热情和兴趣？为此，国内教育工作者在苦苦的探索并做了大量有益的尝试，1999年，一种科学性、实用性、连续性和趣味性的电脑学习测试系统脱颖而出了，这就是少儿NIT（全国少儿计算机考试）。

少儿NIT是在全国计算机应用技术证书考试（NIT）的基础上，学习和借鉴了国外少儿学习电脑的先进经验，由国内计算机专家、计算机教育家、教育心理学家，针对5-16岁少年儿童认知能力和心理特点研究设计而成。它以适应为特色，不仅要适应少年儿童，更要适应少年儿童中不同年龄段的认知能力和心理特点。针对不同年龄的认知能力和心理特征，采用模块化结构，每个模块设二至三个级别，适合5-16岁的少儿学习，并按模块的不同级别编写了相应的系列教材；它以“第二课堂”为基地，将“第一课堂”和“第二课堂”有机结合，把“第一课堂”所学的内容，通过少儿喜闻乐见的形式贯穿在少儿NIT的教学内容之中，以“第二课



堂”巩固、补充和促进“第一课堂”的教育；它以培训为核心，以“建构主义学习理论”为指导，以创设情境、协作学习、自主学习、任务驱动、效果评价为方式，激发少儿学习、使用计算机的兴趣，并为他们进一步学习打下良好的基础；以考试促学习，将学习与考试有机地结合，考试分为作品设计和上机考试，试题深入浅出、循序渐进、轻松活泼、饶有兴趣，目的是便于学生及家长随时掌握学习的进度和效果，调动他们的学习热情和兴趣，增加他们的荣誉感和成就感；它以素质教育为宗旨，在培养少儿的计算机操作能力和利用计算机进行思维能力的同时，突出知识的自我拓展能力、知识的检索能力以及创新能力的培养，发现和发挥学员的个性、积极性、主动性、创造性，以适应 21 世纪信息化社会的需要。

少儿 NIT 的核心是培训，教材是培训的关键之一。编写一套优秀的少儿电脑教材，是我们共同的心愿和努力方向。我们努力做到：内容上体现科学性、时代性、实用性，形式上生动活泼有趣，寓教于乐。教材上张扬鲜明的个性：①采用“任务驱动”教学方式，引导少儿在完成任务的过程中掌握电脑，调动他们学习的主动性和积极性；②创造“情境教学”氛围，引导少儿练中学，学中练，边学边练，调动他们学习的个性和创造性；③语言生动活泼，图文并茂，以图为主，引导少儿对电脑的理解和掌握，调动少儿阅读的兴趣。

我们的目标是否达到，有待于读者的评判。

在日新月异的信息技术面前，我们深感任重而道远。

当朝霞满天，新的一天诞生的时候，人们不会忘记启明星；当我国电脑人才如雨后春笋般涌现出来的时候，人们将会记住少儿 NIT。

教育部考试中心主任

杨志为

1999 年 10 月



第 1 课	电脑的身体——硬件	(2)	把文档保存到 WPS2000 默认文件夹中	(44)	
认识计算机	电脑的灵魂——软件	(6)	建立自己的文件夹	(45)	
	如何启动电脑(开机)	(6)	将文档保存到指定的文件夹中	(46)	
	学会使用鼠标	(7)	关闭文档	(47)	
	如何关机	(11)	练习题	(48)	
	认识键盘	(12)			
	键盘上的功夫——指法	(16)			
	什么是文件和文件夹	(18)			
	使用电脑要注意什么	(19)			
	练习题	(20)			
第 2 课	如何启动 WPS2000	(25)	第 3 课	打开过去保存的文件	(51)
认识我们的	认识 WPS2000 的主窗口	(26)	文章修修又	补上漏掉的字	(53)
板报编辑部	多种风格的界面	(31)	改改	删去多余的字	(54)
——WPS2000	遇到困难怎么办			如何选定一段文字	(55)
	——WPS2000 里面有老师	(32)		整段文字的删除、移动和复制	(56)
	如何退出 WPS2000	(34)		操作错了怎么办——恢复操作	(59)
	练习题	(35)		练习题	(59)
第 3 课	会汉语拼音就能输入汉字		第 4 课	改变字的大小	(63)
编辑部里的	——智能 ABC 输入法	(38)	把文字变得	改变字体	(66)
基本功——用	学会输入文章	(42)	更漂亮	改变文字的颜色	(67)
WPS2000 写板	数一数文章里有多少个字	(43)		把文章的标题放在行的中间	(67)
报				练习题	(68)





第 1 课	认识图形工具条	(70)
在板报里画	画形形色色的线段	(71)
上一些简单的	画长方形、椭圆和多边形	(75)
图画	改变图形的大小、位置和颜色	(76)
	练习题	(79)

第 2 课	制作漂亮的艺术字	(82)
插入多姿多	让艺术字变得更漂亮	(85)
彩的艺术字	调整艺术字的位置与大小	(86)
	练习题	(89)

第 3 课	在板报中插入一幅漂亮的图片	(92)
把图片放在	调整图片的大小	(93)
板报里	调整图片的位置	(94)
	练习题	(95)

第 4 课	制作表格	(98)
表格的制作	把板报打印出来	(101)
和文档的打印	练习题	(103)



第 0 课

认识计算机



内 容

- 电脑的身体——硬件
- 电脑的灵魂——软件
- 如何启动电脑（开机）
- 学会使用鼠标
- 如何关机
- 认识键盘
- 键盘上的功夫——指法
- 什么是文件和文件夹
- 使用电脑要注意什么

● 练习题





电子计算机是 20 世纪人类最重要的发明之一，它能够协助人类进行智力劳动，因此我们也叫它“电脑”。初期，它仅用于少数科研部门的科学计算，经过不断改进，电脑的功能越来越强、体积越来越小、价格越来越低，得到了广泛应用，现在我们无论走进工厂、学校、商店甚至家庭，到处都可以看到它的身影。

一、电脑的身体——硬件



我们平常看到的电脑是由显示器、键盘、鼠标、打印机和安装在主机箱里的内存存储器、中央处理器（简称 CPU）、硬盘、软盘驱动器、光盘驱动器等组成的。这些看得见、摸得着的部件通称为计算机硬件。硬件大体上可分成以下几类。

输入设备

输入设备是我们向电脑中输入命令和数据的设备，就像人看东西的眼睛、听声音的耳朵一样。如果没有输入设备，电脑就变成了瞎子和聋子。常用的输入设备有以下几种。

● 键盘：用来输入文字、数字和符号。也可以通过它给电脑下达命令，指挥电脑工作。

● 鼠标：主要用来给电脑下达命令，指挥电脑工作。因为它的形状像个小老鼠，因而得名“鼠标”。

输出设备

输出设备负责输出电脑处理数据后的结果，就像人用来讲话的嘴巴、用来写字的手一样。常见的输出设备有以下几种。



● 显示器：用来显示电脑输出的文字、图形或影像。一般电脑上使用的是类似电视机的显示器，笔记本电脑则是采用液晶显示器，更轻、更薄而且无辐射。

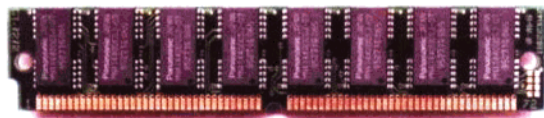
● 打印机：用来将文字、图形等打印在纸上的设备。常见的有点阵式打印机、喷墨打印机和激光打印机等。

● 音箱：将电脑里的声音信息输出并放大的设备，是计算机说话或唱歌的嘴巴。

内存和中央处理器(CPU)

人的大脑具有记忆和处理问题的功能，电脑则利用存储器来储存命令和数据，利用中央处理器执行命令来处理数据。存储器和中央处理器都安装在主机箱内，只有打开主机箱才能看到它们。

存储器分内存储器(简称内存)和外存储器(简称外存)两种。电脑技术指标中常说的64M、128M、256M等就是指内存储器的大小，数字越大表示能储存的数据越多。



内存条

存储器的最小存储单位是字节(B)，一个字节能存放一个英文字母或阿拉伯数字，两个字节能存放一个汉字。描述存储容量的单位还有K、M、G，其换算关系如下：

$$1\text{KB}=1024\text{B} \quad 1\text{MB}=1024\text{KB} \quad 1\text{GB}=1024\text{MB}$$

人们常说的586、奔腾Ⅱ、奔腾Ⅲ、奔腾Ⅳ等，就是指中央处理器的型号，型号越新，处理数据的速度越快。



中央处理器(CPU)



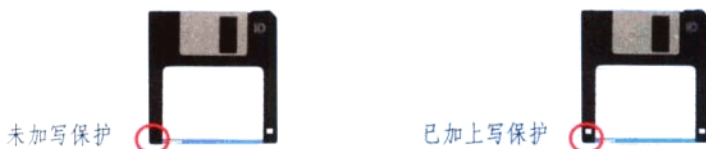
外部存储器

内存器的价格较高、存储容量较小，电脑关机后内存中存储的数据就消失了，因此电脑中必须还要有外部存储设备来存储数据。外存的特点是价格较低、存储容量大，电脑关机后所存储的数据也不会消失。常见的外存储器有软盘、硬盘、光盘等。

● 软盘及软盘驱动器：软盘的体积小，便于携带，可以很方便地保存和交流数据。常见的是3.5英寸软盘，容量是1.44MB，大约可存储72万个汉字。使用时，把它插入到主机箱上的软盘驱动器（简称软驱）中。用完后，按一下软驱面板上的弹出按钮，软盘就弹出来了。



软盘左下角的方形小孔中有一个可以活动的小滑块，称为“写保护开关”。刚买来的新软盘，方形小孔被滑块挡住（见下面左图），这时可以把数据写到软盘上。如果将滑块拨下来露出小方孔（见下面右图），软盘就被加上“写保护”了，这时你就不能再将数据写到软盘上了，同时，软盘上已有的数据也不能被修改或删除了，有时这一招可以派上大用场呢！比如，你把保存有重要数据的软盘加上写保护，病毒就无法破坏这个软盘上的数据了，同时也避免你误删盘上的数据。



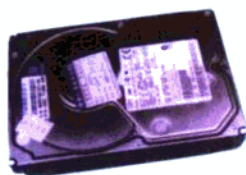
把一张软盘插入到软驱中，千万注意插入方向。然后再把它取出来，给它加上“写保护”。



软盘怕水、怕脏、怕磁场，应保存在干燥清洁、远离强磁场（比如磁铁、产生磁场的家用电器等）的地方。不要弯折它，也不要因好奇而推开它的滑动挡板，用手去摸里面的磁片。

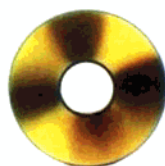


💡 硬盘：硬盘的存储量较大，常见的容量有6G、8G、10G、20G等，一个10G硬盘的存储量大约相当于7000张软盘。硬盘一般放在主机箱中，不能随便取出。它的驱动器和盘片是一体的，不能分开。



硬 盘

💡 光盘及光盘驱动器：常见的光盘是只读光盘。“只读”的意思是我们只能从光盘中读取数据，而不能将数据写入光盘中。一张只读光盘的容量约为650M，大约相当于400张软盘。光盘的体积小、存储量大、价格便宜、便于携带，存储在光盘上的数据可以保存很长时间，而且也不怕病毒破坏。现在大部分系统软件和应用软件(如游戏软件、教学软件等)都是存放在光盘中的。



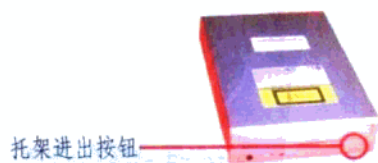
光盘数据面



光盘标签面

光盘上没有图案的一面是存储数据面，有图案的一面是标签面，标签面上没有存储信息。光盘要保持清洁，不能弯折，不要用手去摸光盘的存储数据面，只能用软笔在标签面上写字或做记号。

光盘驱动器(简称光驱)上有一个标有  的按钮，称为“托架进出按钮”。按一下  按钮，会弹出一个光盘托架，把光盘标签面朝上放入托架中，再按一下托架进出按钮 ，光盘托架就缩回去了，这时就可以读取光盘上的信息了。我们放入或取出光盘后，一定要按托架进出按钮  使光盘托架自己缩回去，千万不要用手硬推托架。



托架进出按钮



光盘驱动器

光盘

光盘托架





把一张光盘放入光驱中，然后再把它取出来。

二、电脑的灵魂——软件

如果把电脑看成一个人的话，那么，硬件就好比是电脑的身体，而软件是电脑的灵魂。硬件按照软件的指示工作，没有安装软件的电脑什么都不能干。

软件又称程序，可分为系统软件和应用软件两大类。

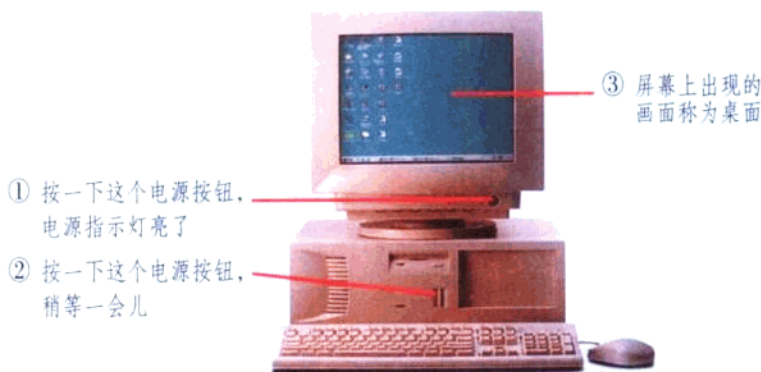
系统软件是一种综合管理电脑硬件、软件资源，为用户提供工作环境的大型软件，我们下面要学习的 Windows98 就是一种系统软件。

为了解决各种具体问题而编制的软件称为应用软件，例如各种游戏软件、多媒体教学软件以及下面我们要学习的文字处理软件 WPS2000 等，都是应用软件。

三、如何启动电脑(开机)

按一下显示器上的电源按钮，打开显示器，再按一下主机箱上的电源按钮。

稍等一会儿（别急，这会儿电脑正在自身检测，做热身活动呢），就出现了 Windows98 的启动画面。



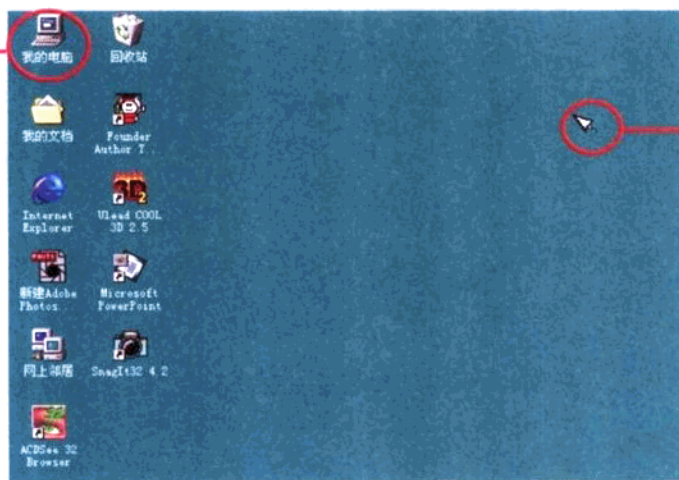
启动画面过后，屏幕上会自动出现下面的画面，此画面称为 Windows98 的桌面。

桌面上那些下面带有文字的小图形叫做“图标”，如 、 等，那些上面带有文字的小图形叫做“按钮”，如下图中的 。桌面就像一个写字台，图标和按钮就像是摆在写字台上的笔、橡皮、尺子、笔记本等学习用具，它们各有各的用途，你想用哪一个就拿哪一个。



桌面上一些主要部件的作用已在下图中标出来了，请同学们仔细看一看。

图标：桌面
上的每个图
标代表一个
应用程序



鼠标指针：
它随着鼠标
的移动而在
屏幕上进行
相应的移动

开始按钮：
用来执行各
种应用程序

任务栏

任务区：某些正在工作的
程序的名称会显示在这里

系统信息区：显示时间、
输入方法(中、英文)等



做一做

数一数你的 Windows98 桌面上有几个图标。然后移动鼠标，看一看鼠标指针怎样随着鼠标的移动而在桌面上相应的移动。

四、学会使用鼠标

在 Windows 98 环境下，我们主要是通过鼠标给电脑下达命令，指挥电脑完成各种各样的工作。如果不会使用鼠标，你就想像一下你要开汽车，却不会操纵方向盘是什么感受吧。

鼠标上通常有两个键：左边的键是最常用的，简称左键；右边的键简称右键。鼠标的正确握法是：把右手食指轻轻放在左键上，中指或无名指轻轻放在右键上，大拇指和小指轻轻握住鼠标两侧，如下图所示。





有些鼠标上有三个键，这也没关系，我们只使用左边的键和右边的键，中间的键一般不用。

鼠标的的基本操作有“指向”、“单击”、“双击”、“拖动”、“单击右键”等5种，让我们来看看如何操作吧。

指向

移动鼠标，把鼠标指针移到需要操作的对象（如图标、按钮等）上。

单击

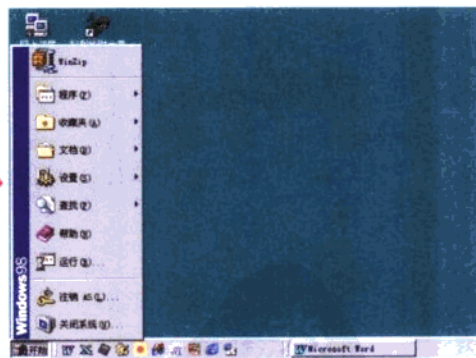
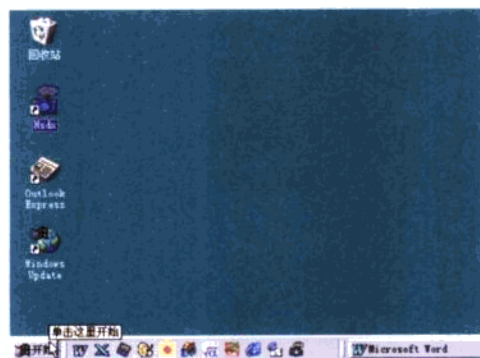
将鼠标指针移到需要操作的对象（如图标、按钮等）上，按下左键后立即松开。



用鼠标分别单击桌面上的几个图标，看看屏幕上有什么反应。再单击桌面上的空白处，看看屏幕上有什么反应。

例：用鼠标的“指向”和“单击”操作启动 Windows98 的“写字板”程序。

第1步：把鼠标指针移到桌面上任务栏左端的  按钮上，然后单击，这时在  按钮的上方弹出一个程序名称列表，这种列表称为“菜单”。这里的这个“菜单”称为“开始”菜单。



你知道什么叫“菜单”吗？爸爸妈妈带我们去饭店吃饭时，服务员会给我们一个菜单，我们想吃什么菜就在菜单上点什么菜。电脑中的“菜单”和饭店里的菜单作用也差不多，我们想让电脑干什么，就在它的菜单上点相应的命令，不过，是用鼠标单击来“点”哟。

