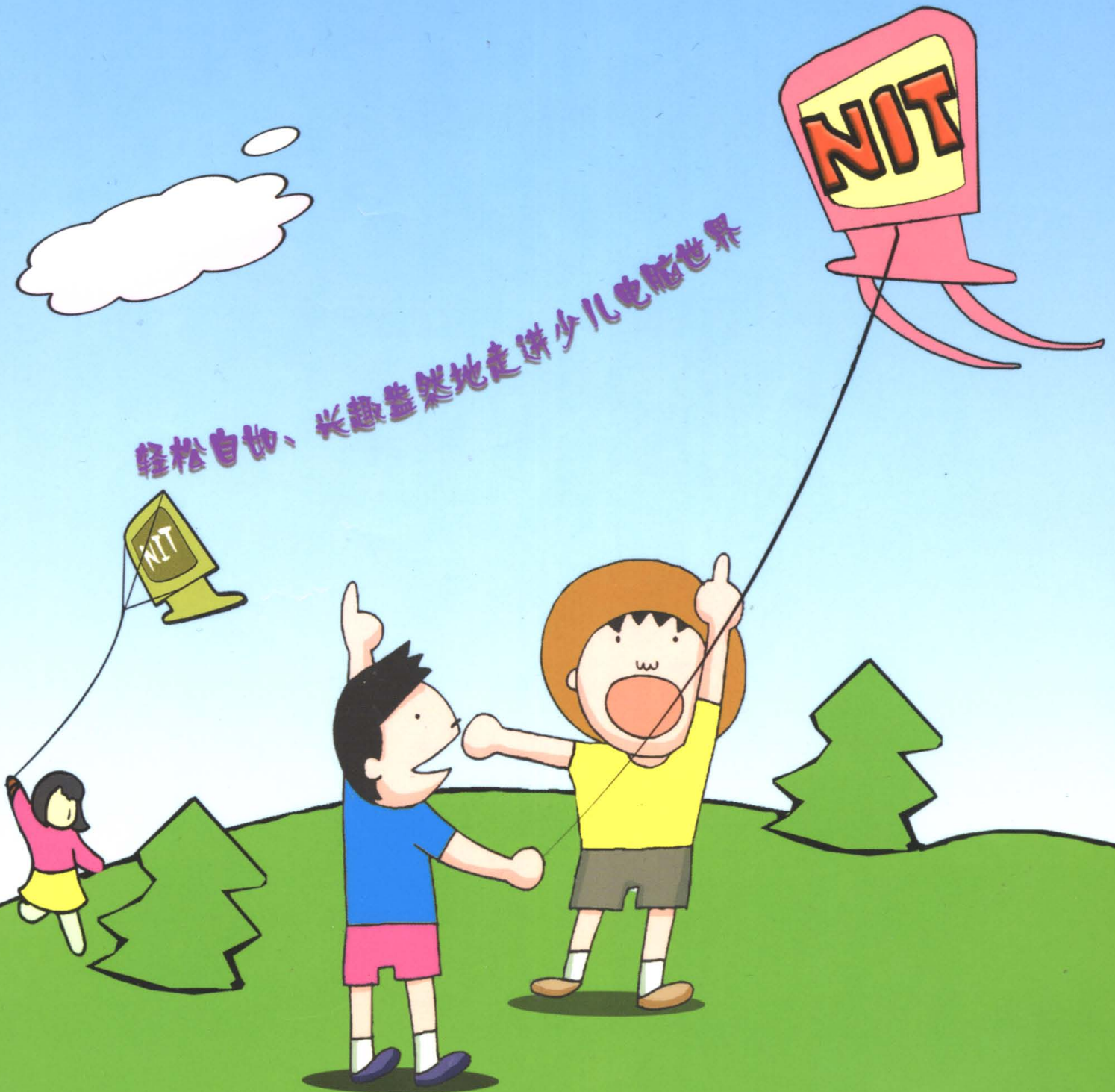




中华人民共和国教育部考试中心
全国少儿计算机考试指定教材

文字处理小能手

轻松自如、兴趣盎然地走进少儿电脑世界



西安交通大学出版社



中华人民共和国教育部考试中心
全国少儿计算机考试指定教材

文字处理小能手

教育部考试中心 组编
中英教育测量学术交流中心



西安交通大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

文字处理小能手/ 教育部考试中心编. — 西安: 西安交通大学出版社, 2004.1

全国少儿计算机等级考试

ISBN 7-5605-1796-X

I.文... II.教... III.文字处理系统, Word 2002—水平考试—教材 IV.TP391.12

中国版本图书馆CIP数据核字 (2003) 第119305号

书 名	文字处理小能手
组 编	教育部考试中心
出版发行	西安交通大学出版社
社 址	西安市兴庆南路25号 (710049)
责任编辑	邹 林
封面设计	潘 阳
印 刷	北京联兴盛业印刷有限公司
出版日期	2004年2月第1版, 2004年2月第1次印刷
开 本	787×1092 1/16
印 张	10.625
字 数	224 000
定 价	24.00元



轻松自如、兴趣盎然地走进 少儿电脑世界



教育部考试中心主任

杨元庆

1984年2月16日，邓小平同志在上海市展览馆观看了两位少年同学的计算机操作表演后说：“计算机普及要从娃娃做起”。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，可以尽可能早的学习，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，有利于综合素质的开发和提高。可以说，少儿学习电脑，终身受益无穷。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？教育部考试中心经过长期的研究、开发，于1999年推出了一种科学、实用、连续、有趣的计算机学习及测试系统——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；它以考试促学习，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，考试“只记成功，不记失败”，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，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，在培养学员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，以适应二十一世纪信息化社会的需要。

少儿NIT的核心是培训，培训的关键是教材。少儿电脑教材在内容上应体现科学性、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，引导学员在完成任务的过程中掌握电脑，调动他们学习的主动性、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、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。

这套新编教材按照少儿NIT新的认证体系，可以分为三类：“小能手”系列、“小专家”系列、“小博士”系列。新教材在内容上做了大幅度的更新，其原因主要有二点，一是计算机硬件设施、操作系统以及软件功能都发生了很大变化，作为培训教材，其内容必须与信息技术的变迁与发展相适应；二是少儿NIT自身的教学教法有所提高，修订后的教材虽然仍采用“任务驱动”的教学方式，但在引导学生完成教学任务的过程和目标时，更加注重实用性和互动性，充分调动他们学习的主动性和积极性。

当朝霞满天，新的一天诞生的时候，人们不会忘记启明星；当一个人才辈出，群星灿烂的新时代到来的时候，人们将会记住少儿NIT。

2004年于北京



全国少儿计算机考试教材编审委员会

主任：

赵亮宏 教育部考试中心主任

谭浩强 教授

副主任：

刘军谊 教育部考试中心副主任

委员：

王吉庆 教授

王爱胜 高级教师

王富贵 特级教师

李 艺 教授

李冬梅 特级教师

朱汝光 副教授

赵允溪 副教授

陈晓明 特级教师

郭林涛 特级教师

樊建修 编审

黎国胜 特级教师

秘书长：

潘 阳 教育部考试中心中英教育测量学术交流中心执行主任



主题活动 1 制作机器人足球赛比赛规则 (1)

任务 1 输入“机器人足球赛比赛规则” (1)

启动并认识 Word (2)

输入比赛规则 (4)

将文档保存起来 (6)

给文档加锁 (8)

关闭文档和新建文档 (10)

退出 Word (12)

任务 2 修改“机器人足球赛比赛规则”中的文字 (13)

打开过去保存的文档 (13)

文字的选定操作 (14)

整段文字的移动和复制 (16)

查找与替换操作 (20)

合并文档 (22)

任务 3 对“机器人足球赛比赛规则”进行简单排版 (24)

设置段落的左右边界 (24)

设置文字的字体、字号和颜色 (25)

设置对齐方式 (27)

设置文字的特殊效果 (27)

任务 4 在文档中插入批注 (29)

在文档中插入批注 (30)

在文档中插入声音批注 (32)

任务 5 打印“机器人足球赛比赛规则” (32)

打印预览及打印 (32)

设定打印范围和份数 (34)

课后练习 (36)



主题活动 2 绘制机器人足球赛场地 (39)

任务 1 掌握绘图工具的用法 (40)

打开绘图工具栏 (40)

画线段 (41)

了解绘图画布 (44)

画长方形和正方形 (45)

画椭圆和圆 (46)

改变图形的位置和大小 (46)

改变图形的边框线和填充颜色 (46)

图形的复制 (47)

图形的旋转 (47)

任务 2 绘制机器人足球赛的比赛场地 (48)

调整图形的叠放次序 (49)

图形的组合与取消组合 (50)

任务 3 使用“自选图形”工具 (51)

绘制自选图形 (51)

修改自选图形 (52)

绘制立体图形 (54)

设置阴影效果 (55)

在图形中输入文字 (55)

任务 4 制作组织结构图 (56)

创建组织结构图 (57)

修改组织结构图的样式 (59)

课后练习 (61)



主题活动 3 设计宣传海报 (63)

任务 1 海报的文档排版 (63)

调整行间距 (63)

调整段间距 (65)

设置项目符号和编号 (66)

首字下沉 (69)

设置边框和底纹 (70)

任务2 海报的版面设计	(74)
页面设置和插入文档	(75)
分栏	(78)
插入文本框	(79)
给海报增加页眉和页脚	(83)
任务3 让海报图文并茂	(86)
插入剪贴画	(86)
在海报中插入图片	(91)
为海报增加水印	(92)
插入艺术字	(94)
课后练习	(97)



主题活动4 制作邀请函 (100)

任务1 利用“邮件合并”功能制作多个邀请函	(100)
创建邀请函的主文档	(101)
创建邀请函的数据源文件	(102)
合并邮件	(102)
在收信人姓名后插入称呼	(105)
任务2 制作信封	(108)
制作单个信封	(109)
制作多个信封	(110)
课后练习	(116)



主题活动5 制作比赛成绩统计表 (118)

任务1 制作“比赛成绩统计表”	(118)
制作表格	(119)
手工绘制表格	(120)
插入行或列	(121)
移动行或列	(122)
删除行或列	(125)
合并与拆分单元格	(125)
调整行高与列宽	(127)
绘制斜线表头	(130)

任务2 美化“比赛成绩统计表”	(133)
修饰表格中的文字	(133)
设置表格的边框线和底纹	(134)
自动套用表格格式	(137)
使表格跨页时重复标题行	(139)
调整表格在文档中的位置	(140)
任务3 对比赛成绩进行统计分析	(142)
求各队的总分	(143)
求各项平均得分	(144)
排序	(145)
课后练习	(146)



主题活动6 再学几招儿 (149)

任务1 制作日历	(149)
任务2 做一张会说话的贺卡	(152)
任务3 输入特殊符号	(154)
任务4 输入公式	(155)
课后练习	(158)



主题活动1 制作机器人足球赛比赛规则

全国少年智能机器人足球赛即将举行。组委会承担了大赛的规则制定、场地标识、宣传、发邀请函、成绩统计、咨询服务等工作。

机器人足球赛的种类很多，本届采用的是模拟赛，就是通过选手编制的程序，控制计算机屏幕上显示的机器人进行比赛，也叫做软件仿真比赛。

在这个主题活动中，我们将通过录入、编辑、修饰、打印“机器人足球赛比赛规则”，学习利用 Word 进行文字处理的一般方法。

在开始活动之前，建议每个学生建立专用的文件夹，以便存放自己的文件和素材。本书中所用的文件夹为“王小明”。



任务1 输入“机器人足球赛比赛规则”



将机器人足球赛比赛规则输入到计算机中保存起来，并为文档设置密码保护。



我们日常见到的各种图书、报纸、杂志等，几乎都是使用计算机录入并编排的，这项工作称作“文字处理”。文字处理主要包括文字输入、文字编辑(增删修改等)、插入图片、制作表格、排版和打印等几个方面。



可以用来进行文字处理的软件很多，Windows 附带的“写字板”就是一个简单的文字处理软件，还有一些更专业的文字处理软件，如 WPS、Word 等。

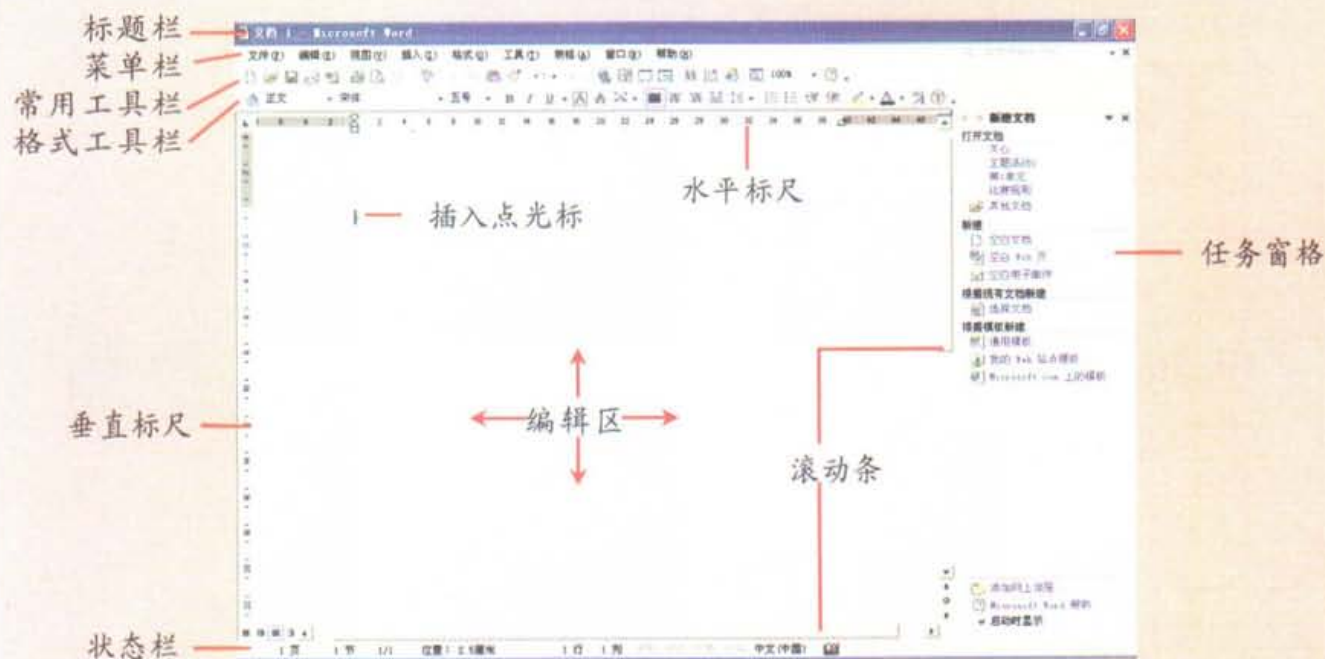
Word 是目前广泛应用的一个文字处理软件，本届机器人足球赛所需要的比赛规则、场地向导图、宣传海报、邀请函、参赛纪念品以及赛后调查问卷等，都可以用 Word 来制作。在这个任务中，我们先用 Word 将比赛规则输入到计算机中。



参考做法

(1) 启动并认识 Word

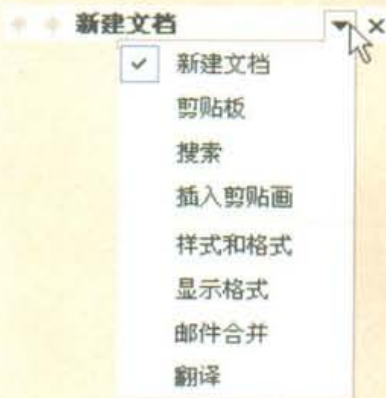
单击任务栏上的 开始，打开“开始”菜单。将鼠标指针指向 **所有程序(E)** ，弹出“所有程序”菜单，单击其中的 Microsoft Word，稍等一会儿，Word 窗口就出现了，如下图所示。这个窗口就是 Word 的工作舞台，各种文字处理工作都是在这个窗口中进行的。



依次单击菜单栏上的各个菜单名，打开相应的菜单，了解每个菜单中都有些什么命令。有些菜单的下部有一个 符号，单击它观察会出现什么现象。



在窗口右侧的任务窗格中，列出了在制作、修改文档时最常用的一些命令，单击这些命令，可以很方便地新建文档、插入剪贴画等。任务窗格有好几种，单击 **◆◆ 新建文档** 右端的 ▼，会弹出一个任务窗格列表，单击列表中的某一项，使其前面出现 就可以切换到相应的任务窗格。




切换到“插入剪贴画”任务窗格，然后再切换回“新建文档”任务窗格。

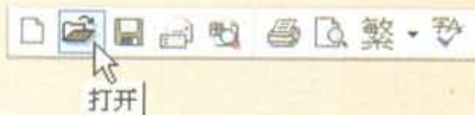
单击 **◆◆ 新建文档** 右端的 x，可以关闭任务窗格。任务窗格关闭后，单击菜单栏上的视图(V)，再单击“视图”菜单中的任务窗格(T)，可重新打开任务窗格。



自己做

常用工具栏和格式工具栏是经常使用的两个工具栏。工具栏上有许多按钮，每个按钮对应着菜单栏上某个菜单中的一条命令，单击工具栏上的某个按钮，就可以直接执行与它对应的命令，这要比先单击菜单名打开菜单，再从中选择命令方便多了。



如果你想知道工具栏中某个按钮的名称，可以把鼠标指针指向该按钮停留片刻，在按钮下方就会显示该按钮的名称。下图是指向  按钮时弹出的提示。




查看 、 按钮的名称，说说它们位于哪个工具栏上。

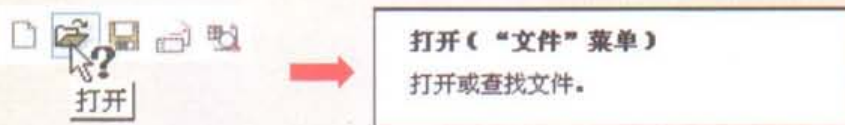


自己做

如果想进一步了解按钮的功能，可以单击菜单栏上的帮助(H)，打开“帮助”菜单，再单击“帮助”菜单中的  这是什么?(?)，鼠标指针变成  状。这时，



再单击工具栏中的某个按钮，就会弹出一些提示文字，让我们大体上了解这个按钮的作用。下图是单击  按钮弹出的提示。



了解工具栏中 、、、、五号、、**B**、、-等按钮的功能。



(2) 输入比赛规则

机器人足球赛比赛规则

(软件仿真组)

比赛形式

本届比赛将采取富有新意和趣味性的机-机对抗形式，在某个游戏规则下，由参赛选手编制的程序仿真机器人进行两两对抗，从而决出优胜者。

游戏概述

参赛选手编制人工智能程序分别控制五名球员，在一定大小的场地上进行虚拟足球比赛，以规定时间内的累积得分来判断胜负。

比赛时间

预赛时间约为 5 分钟，总共有 3000 个仿真周期。

球场与坐标

球场为长 4000mm、宽 2500mm 的矩形区域。由于比赛假定为室内场地，故球员及球只能在球场中活动（即中心必须在球场内）。双方禁区都为长 1500mm、宽 800mm 的区域，守门员在其中有较高的控球优先级，但是守门员在禁区外不能控球。球在碰到比赛场地边缘时自动反弹（遵循反射定理），而选手则会自动停止，直到改变其命令。

利用 Word 建立的包含文字与图片的文件又称为文档。Word 启动后，自动建立一个名为“文档 1”的空白文档，插入点光标出现在编辑区的左上角，这时可以直接在插入点光标处输入文字。也可以将鼠标指针移到编辑区的适当位置后双击，把插入点光标移到该位置后再输入文字。



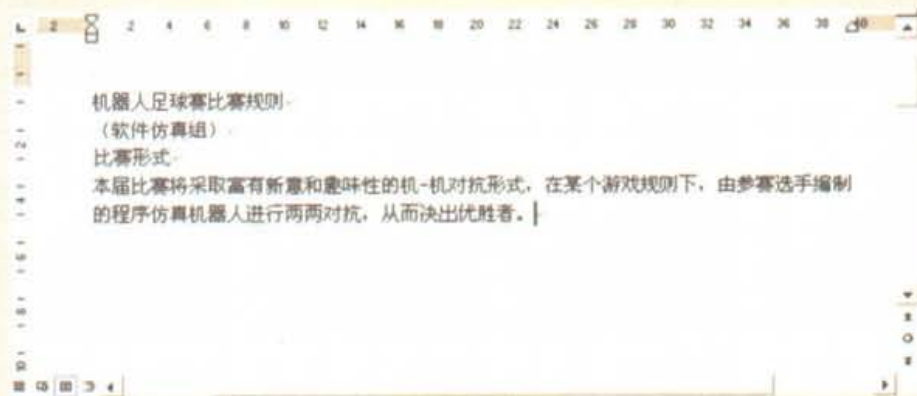
第1步：选择你熟悉的一种中文输入法。



第2步：输入题目“机器人足球赛比赛规则”，敲回车键，插入点光标移到下一行的左端。






第3步：输入“(软件仿真组)”，敲回车键。

第4步：输入“比赛形式”，敲回车键。继续输入下一段的内容，输入到一行右端时不要敲回车键，你再输入文字时会自动换行，一定要把这段文字全部输入完以后再敲回车键。



在输入过程中如果发现错字，可以敲键盘上的  键删除插入点光标后面的文字，敲键盘上的  键删除插入点光标前面的文字。如果发现丢字了，可将插入点光标移到要插入文字处，再输入漏掉的文字。

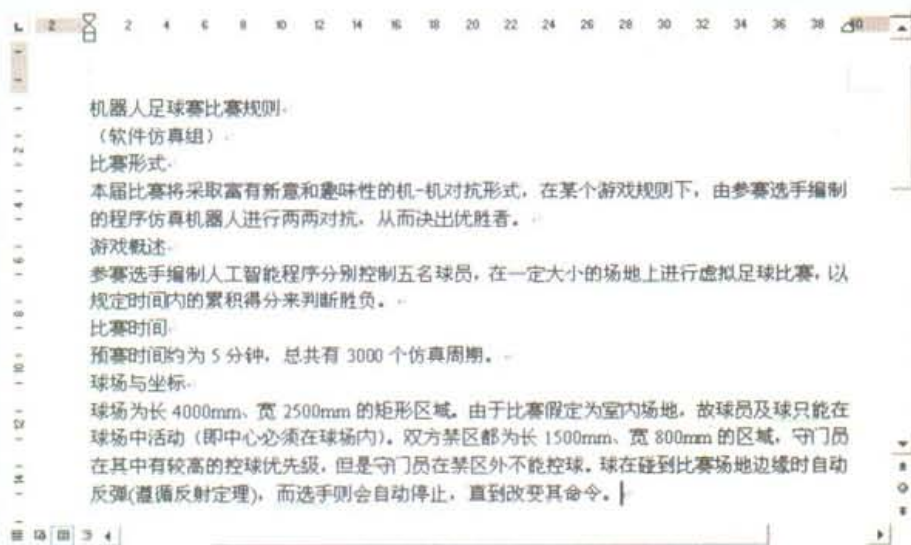
输入文档时有“插入”和“改写”两种状态。当状态栏上的“改写”两字呈暗色显示()时，表示当前处于插入状态，输入的文字出现在插入点光标处；当其呈深色显示()时，表示当前处于改写状态，输入的文字覆盖插入点光标处的文字。敲键盘上的  键可以在这两种状态间进行切换。



请注意



继续输入下面几段文字。



自己做


Word会自动对输入的内容进行拼写和语法检查,在确信有错误的文字下面,显示红色的波浪线;在不能确定有误但建议你仔细检查的文字下面,显示绿色的波浪线。当然,Word的检查结果不一定完全正确。



小知识

(3) 将文档保存起来

刚才我们已经输完了一部分比赛规则,要赶紧把它保存到磁盘上,否则万一断电或系统死机,你辛辛苦苦输入的文字就全没有了。大家要养成及时保存文件的好习惯。


第1步:单击常用工具栏上的“保存”按钮,出现下图所示的“另存为”对话框。

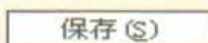



第2步：单击“保存位置”框右端的▾，在弹出的文件夹列表中选择要把文件保存在哪个文件夹中，建议同学们把文件保存在自己的文件夹中。例如王小明同学就把文件保存在以他的名字命名的文件夹中。



第3步：对于新文件，Word会自动用文章的第一句话作为文件名，显示在对话框下方的“文件名”框中。如果不满意这个文件名，可以在“文件名”框中输入新文件名，我们就用“机器人足球赛比赛规则”作为文件名。

默认的保存类型是“Word 文档”，其扩展名为.doc，图标为。可以单击“保存类型”框，在弹出的列表中选择其他的文件类型。

第4步：单击 ，这篇文章就以“机器人足球赛比赛规则”为文件名，保存到“王小明”文件夹中了。文件成功保存之后，窗口标题栏上的文件名变成了“机器人足球赛比赛规则”。

文档只有在第一次保存时才会出现“另存为”对话框，对已经保存过的文档进行修改或补充后，再单击  按钮时将不再出现“另存为”对话框，而直接把修改后的结果保存起来。

把这篇文章以纯文本文件格式保存到你的文件夹中（文件名为“规则.txt”）。

【提示】

① 单击“文件”菜单中的另存为(A)...，打开“另存为”对话框。

② “保存类型”选择“纯文本”（其文件扩展名为.txt）。

