



**mpc**  
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



**Európska únia**  
Európsky sociálny fond

Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť / Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ

Mgr. Zuzana Vyšlanová

# **Skúsenosť s využitím pracovných listov z Informatiky na tému: textová informácia**

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Banská Bystrica

2012

**Vydavateľ:** Metodicko-pedagogické centrum, Ševčenkova 11,  
850 01 Bratislava

**Autor OPS/OSO:** Mgr. Zuzana Vyšlanová

**Kontakt na autora:** Cirkevná základná škola Jána Palárika, Raková č. 705  
[czsrakova.kulla@post.sk](mailto:czsrakova.kulla@post.sk), [zuzanavyšlanova@gmail.com](mailto:zuzanavyšlanova@gmail.com),

**Názov OPS/OSO:** Skúsenosť s využitím pracovných listov z Informatiky na tému: textová informácia

**Rok vytvorenia OPS/OSO:** 2012

**Odborné stanovisko vypracoval:** Mgr. Marta Lančaričová

Za obsah a pôvodnosť rukopisu zodpovedá autor. Text neprešiel jazykovou úpravou.

Táto osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe/osvedčená skúsenosť odbornej praxe bola vytvorená z prostriedkov projektu Profesionálny a kariérový rast pedagogických zamestnancov. Projekt je financovaný zo zdrojov Európskej únie.

## **Kľúčové slová**

informatika, textová informácia, formátovanie textu, kľúčové kompetencie žiaka, ISCED2, základné školy, pracovné listy, metodické listy.

## **Anotácia**

V tejto práci je navrhnutá metodika hodín Informatiky z tematického celku Informácie okolo nás, ktorá je overená pedagogickou skúsenosťou. Metodika je zameraná na žiakov 6. ročníka základnej školy, konkrétne na tému Textové informácie a nástroje na prácu s nimi.

Prvá časť práce je zameraná na podrobný opis pedagogickej skúsenosti s pracovnými listami. Detailne opisuje postup práce žiaka i pedagóga.

Druhá časť práce hodnotí žiakove získané kompetencie a analyzuje nedostatky v požadovaných zručnostiach.

Súčasťou práce sú pracovné listy a ukážky žiackych prác.

## **OBSAH**

Úvod	
1 KOMPETENCIE ŽIAKOV PODĽA ISCED.....	7
1.1 Kompetencie vo vzdelávaní.....	7
1.2 Učebné plány .....	8
1.3 Vyučovacia hodina .....	8
1.4 Zhrnutie .....	9
2 TEMATICKÝ CELOK INFORMÁCIE OKOLO NÁS – TEXTOVÉ INFORMÁCIE A NÁSTROJE NA PRÁCU S TEXTOM.....	11
2.1 Priebeh hodiny.....	11
2.2 Metodický list č. 1 .....	12
2.3 Metodický list č. 2 .....	14
2.4 Metodický list č. 3 .....	17
2.5 Metodický list č. 4 .....	19
2.6 Metodický list č. 5 .....	21
3 ANALÝZA OVERENIA METODIKY V PEDAGOGICKEJ PRAXI.....	25
3.1 Analýza záverečného testu.....	25
3.2 Analýza žiackých prác.....	27
Záver .....	31
Zoznam príloh .....	35

## ÚVOD

Rok 2008 sa zapíše do pamäti učiteľov určite veľmi hlboko. Bol rokom začiatku školskej reformy. Jej cieľom bola obsahová reforma vzdelávania, ktorá pripravuje žiakov pre život. Hoci Ministerstvo školstva vypracovalo Štátny vzdelávací program (ŠVP), nebol pre všetky vyučovacie predmety postačujúci. Týka sa to napr. predmetu informatika, ktorý je vypracovaný veľmi všeobecne a povrchné. V podstate je na samotnom učiteľovi, ako pochopí jeho obsah, a čo zahrnie do obsahového a výkonového štandardu. Čo z toho vyplýva pre učiteľa? Práca nad rámec jeho povinností tvorba školského vzdelávacieho programu, nové pojmy, ISCED0,1,2, veľa času nad počítačom, stovky vytlačených listov a zničených stromov... Ale jedno pozitívum, ktoré som rezonuje vo všetkých negatívach školskej reformy: **TVORIVOSŤ**. Naozaj táto zmena v školstve umožnila učiteľom prejaviť vlastnú tvorivosť pre tvorbu obsahu výučby.

Dnešná spoločnosť si vyžaduje človeka, ktorý bude počítačovo gramotný. Preto Štátny vzdelávací program ISCED 2 zaviedol predmet Informatika ako povinný na základnej škole, v časovej dotácii 0,5 h týždenne. Na prvom stupni od 2. ročníka s dotáciou 1 h týždenne.

V tejto práci chcem opísať moje pedagogické skúsenosti, ktoré som získala za 9 rokov edukačnej praxe. Vytvorila som pracovné listy, ktoré pomáhajú žiakom získať požadované zručnosti, vedomosti a návyky, ktoré stanovil Štátny vzdelávací program v roku 2008. Práca je zameraná na niektoré metodické materiály použité vo výučbe a predvádza ukážky tvorby mojej i žiakov. Zamerala som sa na rozvoj práce s textovou informáciou, ktorá je v dnešnej spoločnosti veľmi dôležitá. Obsahová náplň OPS je prispôbená veku žiakov, a zároveň ich pripravuje do praxe.

Práca je rozdelená na tri časti. V prvej časti práce sa všeobecne opisujú požiadavky na kompetencie žiakov. Zdôrazňujú sa časti plánov, ktoré sú v edukačnom procese dôležité a tiež samotná vyučovacia hodina. Príprava učiteľa na hodiny, zvolenie vyučovacích foriem a metód.

Druhá časť rozoberá podrobne požiadavky na kompetencie žiakov, ktoré získajú pomocou pracovných listov. Nachádzajú sa tu metodické listy pre žiakov 6. ročníka ZŠ rozoberajúce časť ŠVP Informácie okolo nás, Textová informácia. Žiaci sa naučia text formatovať, vkladať tabuľky, obrázky a veľa iných zručností.

V tretej časti sa nachádza analýza overenia metodiky v pedagogickej praxi, ktorá je aplikovaná formou praktického testu pre žiakov. Taktiež štatistické spracovanie výsledkov na vybranej vzorke žiakov a následné grafické spracovanie informácií. Podrobná analýza testových otázok s vytknutím najčastejších omylov, ktorých sa žiaci dopúšťali.

V závere práce sa nachádza Príloha, ktorú tvoria: pracovné listy pre žiakov, test overenia zručností, vybrané práce žiakov a časovo-tematický plán pre 6. ročník Základnej školy z predmetu Informatika



# 1 Kompetencie žiakov podľa ISCED

Žijeme v informačnej spoločnosti. Spracovanie, uchovávanie a prenos informácií je mechanizmom spoločnosti a technológie majú kľúčový význam. Každý, kto chce obstať na trhu práce a nájsť uplatnenie v dnešnej spoločnosti, musí vedieť IKT používať. Musí byť schopný orientovať sa vo veľkom množstve informácií, analyzovať ich a robiť rozhodnutia. Vedieť spolupracovať s ostatnými pri riešení problémov, efektívne využívať rôzne systémy na komunikáciu a reprezentáciu znalostí. Práve úlohou učiteľa je zabezpečiť žiakovi možnosť získať, rozvíjať a prehĺbovať tieto kompetencie.

Po tom ako Európska komisia v júni 2003 navrhla začleniť kompetenciu v oblasti IKT medzi osem kľúčových kompetencií už pre žiakov základných škôl Tátovyzva sa objavila v roku 2008 aj Štátnom vzdelávacom programe Slovenskej republiky. Štátny vzdelávací program stanovuje povinné vyučovacie predmety, ktoré sú začlenené do jednotlivých vzdelávacích oblastí. A informatika je jedným z týchto predmetov. ŠVP umožňuje využiť voľné počty hodín doplnení časovej dotácie povinným predmetom alebo napr. vytvoriť nové predmety. Informatika sa tak stala neodmysliteľnou súčasťou školského systému, čím sa Slovensko ako krajina zaradila medzi vyspelé krajiny EU. Je dôležité podotknúť, že samotný akt zaradenia informatiky medzi povinné predmety si vyžiadal dovzdelávanie učiteľov v tomto predmete. Je dôležité, aby učiteľ bol schopný motivovať žiakov a podporiť ich v tejto oblasti. To sa stane iba vtedy, ak sám učiteľ bude dostatočne fundovaný v používaní informačných a komunikačných technológií či už vo vyučovacom procese, alebo pre svoje vlastné vzdelávanie. Kvalita vyučovania je jediným najdôležitejším faktorom v rámci školy, od ktorého sa odvíjajú výsledky žiakov školy. Preto je profesionálny rozvoj riaditeľov a učiteľov nevyhnutný.

## 1.1 Kompetencie vo vzdelávaní

V súčasnosti sa v súvislosti so zmenami v slovenskom školstve stretáva stále častejšie s pojmom kompetencie, kľúčové kompetencie. Čo sú to kompetencie a kľúčové kompetencie? Kompetencia sa chápe ako konkrétna schopnosť, spôsobilosť, ktorá v sebe zahŕňa určitú úroveň poznania daného jednotlivca.

Kompetencie sú univerzálne, nadčasové a sú uplatniteľné pre prax. Človekovi, ktorý ich ovláda by mali napomôcť pružne reagovať na zmeny na trhu práce a umožniť mu sa im rýchlo prispôbiť.

Odborníci pri Európskej komisii navrhli týchto osem hlavných oblastí kľúčových kompetencií:

- komunikácia v materinskom jazyku
- komunikácia v cudzích jazykoch
- informačná a komunikačná technológia
- matematická gramotnosť a kompetencie v oblasti matematiky, prírodných a technických vied,
- podnikavosť
- interpersonálne a občianske kompetencie
- osvojenie schopnosti učiť sa
- všeobecný kultúrny rozhľad

ŠVP Slovenskej republiky vychádzal z pokynov Európskej komisie pre vzdelávanie a definoval nasledujúce kompetencie a zaradil ich do svojho programu:

- kompetencia k celoživotnému učeniu sa
- sociálne komunikačné kompetencie (spôsobilosti)

- kompetencie uplatňovať základ matematického myslenia a základné schopnosti poznávať v oblasti vedy a techniky
- kompetencie v oblasti informačných a komunikačných technológií
- kompetencia riešiť problémy
- kompetencie občianske
- kompetencie sociálne a personálne
- kompetencie pracovné
- kompetencie smerujúce k iniciatívnosti a podnikavosti
- kompetencie vnímať a chápať kultúru a vyjadrovať sa nástrojmi kultúry [1]

Je teda dôležité, aby učiteľ vychádzal pri tvorbe plánov z týchto kompetencií a prispôboval prácu na hodinách tak, aby žiaci tieto kompetencie z väčšej časti ovládali. Každá z kompetencií sa dá zakomponovať do predmetu Informatika.

## 1.2 Učebné plány

Učebný plán (školský) by mal obsiahnuť všetky pojmy, vzťahy, postupy a metódy zahrnuté v učebných osnovách tak, aby žiak po absolvovaní vzdelávania na 2. stupni ZŠ mal osvojené kompetencie, ktoré sú zhrnuté vo vzdelávacom štandarde. ŠVP nedáva žiaden návod, neposkytuje vzorový učebný plán, preto je na učiteľovi, aby si poradie preberaných tém a zaradenie do jednotlivých ročníkov určil sám. Jedinou pomocou mu sú tematické okruhy, ktoré vymedzil ŠVP:

- Informácie okolo nás
- Komunikácia prostredníctvom IKT
- Postupy, riešenie algoritmov, algoritmické myslenie
- Princípy fungovanie IKT
- Informatická spoločnosť [2]

Nie je presne stanovené, ktoré témy budú žiaci preberať, v ktorom ročníku. Je ale dané, aby všetky témy z týchto okruhov zvládol počas vzdelávania sa podľa ISCED1 a ISCED2.

Pri tvorbe všetkých plánov bolo zvolené špirálové usporiadanie obsahu učiva, ktoré umožňuje postupné prehĺbovanie učiva a neustále opakovanie už získaných zručností. Žiakovi je najbližšie z toho dôvodu, že neustále vracanie sa k učivu pomáha k utvrdzovaniu a následnej aplikácie do ďalšieho učiva. Časovo-tematické plány každého ročníka obsahujú všetkých 5 okruhov ŠVP. V každom ročníku je okruh doplnený o nové a hlbšie informácie. A teda žiak 9. ročníka bude ovládať prácu s počítačom vo všetkých okruhoch na dobrej úrovni a bude tak pripravený pre ďalšie vzdelávanie podľa ISCED3. (Príloha I)

## 1.3 Vyučovacia hodina

V prípade, že učiteľ má dostatočne zvládnuté kompetencie a časové plány, môže pristúpiť k príprave vyučovacej hodiny. V rámci učebného plánu navrhol okruh a tému hodiny, má definované, aké pojmy sa musia žiaci naučiť a aké schopnosti si musia osvojiť. Z učebného plánu tiež vyplývajú vyučovacie metódy, ktoré budú na hodine prevažovať.

Je dôležité sa sústrediť predovšetkým na to, aby si učiteľ na základe vstupných informácií dokázal vytvoriť dobré prípravy na jednotlivé vyučovacie hodiny informatiky.

Pri príprave by mal učiteľ uvažovať aj o tom:

- aké budú čiastkové vzdelávacie ciele vyučovacej hodiny
- akých domén učiva sa daná téma najviac týka, ktoré z nich rozvíja
- aké metódy práce zvolí, aby učiteľ žiakov motivoval, a aby ich celá vyučovacia hodina zaujala



- aké učebné činnosti pre žiakov pripraviť,
- ako zhodnotiť zvládnutie učiva, osvojenie si zručností,
- ako bude hodnotiť prácu žiakov a pod.

Jeho rozhodnutia ovplyvňuje veľké množstvo faktorov, akými sú napríklad jeho názory a postoje k výučbe, a tiež aj jeho predchádzajúce skúsenosti s vyučovaním, jeho psychologické poznatky o učení, vlastná didaktika odboru, ktoré učí, ale aj znalosti o záujmoch a doterajších vedomostiach žiakov, ktorých ide učiť.

Aktívny a tvorivý učiteľ sa pripravuje aj na to, že vyučovacia hodina, aj tá najlepšie pripravená, nemusí dopadnúť podľa jeho predstáv. Preto v rámci prípravy na vyučovanie myslí aj na to, že ak hodina nebude mať správny priebeh a nepovedie k splneniu stanovených cieľov, možno bude musieť priebežne zmeniť jej priebeh tak, aby žiakov zaujala viac. Musí byť na túto situáciu pripravený a nesmie sa násilne držať prípravy.

Učiteľ sa tiež zamýšľa nad priebehom hodiny aj po jej skončení. Rozmýšľa o tom, či sa mu podarilo dosiahnuť ciele, ktoré si pred hodinou stanovil, či žiaci pochopili nové učivo, ale aj o dôvodoch, prečo niektorá časť hodiny bola rozpačitá či menej zaujímavá. A pri prípravách na ďalšie hodiny sa snaží zohľadniť všetky tieto poznatky tak, aby žiakov zaujal novými metódami a prístupmi k vyučovaniu. [3]

## **1.4 Zhrnutie**

V prípade, že si je pedagóg vedomý, ktoré kompetencie chce u žiaka rozvíjať, pozná okruhy tém, v ktorých ich ide rozvíjať a má pripravenú hodinu, môže začať využívať svoje skúsenosti z minulosti.

Prípravy, ktoré nachystal môže vylepšiť o nedostatky, ktoré sa ukázali pri samotnej realizácii hodiny. Vie zhodnotiť, náročnosť požadovaných vedomostí i náročnosť testu, ktorý zvolil na zistenie stavu vedomostí a zručností žiakov. Tiež hodnotiacu stupnicu, ktorú zvolil bude vypovedať o zvládnutí učiva



## **2 Tematický celok Informácie okolo nás – Textové informácie a nástroje na prácu s textom**

Jadrom osvedčenej pedagogickej skúsenosti sú metodické listy pre celok Textové informácie a nástroje na prácu s textom. Súčasťou sú aj pracovné listy, ktoré boli vytvorené počas predchádzajúcich období a sú veľkou pomôckou pre kolegov, ktorí informatiku nevyštudovali, ale musia ju vyučovať.

V práci sme sa zamerali na 6. ročník ZŠ a na tematický celok Prácu s textom. V každom metodickom liste vychádzame z poznatkov, ktoré žiaci získali v predchádzajúcom ročníku alebo na minulých hodinách. Je využívané špirálové osvojovanie vedomostí.

Opierame sa o to, že žiaci už vedia plynule používať klávesnicu, vedia písať malé, veľké písmená, písmená s diakritikou. Vedia upraviť text, zmeniť jeho farbu, typ písma, používať WordArt, či vkladať obrázky. Ďalej vedia svoju prácu uložiť a následne otvoriť. Úroveň vedomostí je u žiakov rôzna, častokrát záleží od sociálnej situácie dieťaťa či jeho intelektuálnej úrovne.

Každý pracovný list spĺňa nasledovné podmienky:

- spĺňa základné didaktické kritéria, a to: názornosti, primeranosti, trvácnosti a systematickosti
- obsahuje časť pre upevnenie učiva a spätnú väzbu
- individualizuje prácu žiaka
- motivuje žiaka k ďalším výkonom
- spája teóriu s praxou...

Pre obsah 6. ročníka okruhu Informácie okolo nás a nástroje na prácu s textom sme zvolili nasledovné témy:

- vytvorenie a formátovanie tabuľky v textovom editore MS Word
- číslovanie strán a riadkovanie v textovom editore MS Word
- vkladanie symbol a klipartu v textovom editore MS Word
- používanie odrážok a číslovanie v textovom editore MS Word
- vkladanie bloku textu v textovom editore MS Word

Všetky uvedené témy budú zahrnuté do záverečného testu, ktorý bude posledným bodom tejto kapitoly. V prílohe sú zahrnuté všetky pracovné listy i práce žiakov, ako aj ukážky žiackych testov z danej témy.

### **2.1 Priebeh hodiny**

Všetky vyučovacie hodiny sa začínajú metódou cielených otázok a riadeného rozhovoru. Táto metóda sa používa predovšetkým vo fáze diagnostikovania vedomostí žiakov. Použiť sa dá však veľmi dobre aj vo fáze motivačnej. Postupnosťou vopred pripravených a logicky na seba nadväzujúcich otvorených otázok sa učiteľ snaží dopracovať ku konkrétnej téme, problematike. Žiakom postupne kladie otázky a očakáva stručné, jasné a zrozumiteľné odpovede.

Ďalšia časť hodiny je výkladová, kedy učiteľ žiakom názorne ukáže jeden zo spôsobov, ako riešiť dané problémy. Necháva priestor aj pre ich samostatnosť, zdôrazňuje, že ukázaný spôsob nie je jediný.

Poslednou časťou hodiny je samostatná práca žiakov, ktorá je najdôležitejšou a nosnou časťou vzdelávania. Žiaci sa majú reprodukovať poznatky do praxe. V tejto časti hodiny môže učiteľ zvoliť formu hodnotenia. Táto časť nie je zanedbateľná, pretože dáva učiteľovi obraz

o situácii zvládnutia zručností žiakmi. V prípade, že žiaci nedokážu pracovať samostatne bez väčšej pomoci učiteľa, je potrebné učivo na ďalšej hodine zopakovať, prípadne dovysvetľovať.

## 2.2 Metodický list č. 1

**Názov témy:** Vytvorenie a formátovanie tabuľky v textovom editore MS Word  
**Cieľová skupina:** 6. ročník ZŠ  
**Predmet:** informatika

**Ciele:** - vzdelávací cieľ: vytvoriť jednoduchú tabuľku v textovom editore, vedieť ju upraviť podľa zadaných kritérií.  
- výchovný cieľ: viesť k samostatnosti a k použitiu vedomostí v praxi.

**Vstupné vedomosti a zručnosti:** základná orientácia v PC, znalosť klávesnice, znalosť prostredia MS Word,

**Organizačné formy:** - hodina osvojovania si nových zručností, vedomostí a ich následná aplikácia v praxi  
- práca žiakov – individuálna, frontálna

**Organizačné metódy:** - metódy precvičovania a zdokonaľovania zručností  
- vysvetľovanie, názorná ukážka

**Popis:** 1. Úvodná motivácia: riadený rozhovor o možnostiach využitia tabuliek v bežnom živote, o prehľadnosti údajov zapísaných do tabuľky.  
2. Vysvetlenie učiva a názorná ukážka pomocou dataprojektora: presný popis tvorby a možnosti formátovania tabuliek v textovom editore  
3. Samostatná práca žiakov na pracovnom liste.  
4. Výstupná práca – samostatné vypracovanie úloh z pracovného listu.

**Zadanie pre žiakov:** Podľa pracovného listu pre žiaka. (Príloha A)

**Príprava, učebné pomôcky:** - pracovný list pre žiakov (Príloha A)  
- počítače s textovým editorom MS Word 2003  
- dataprojektor

### Metodický postup:

#### 1. Úvodná motivácia

Učiteľ v rozhovore so žiakmi vedie k poznaniu dôležitosti používania tabuliek. Žiaci majú za úlohu povedať, kde sa stretli s tabuľkou, a či bol zápis údajov do tabuľky efektívny alebo sa tieto údaje dali zapísať aj inak.

Ďalej im nastolí otázku, ako by si mohli urobiť rozvrh hodín, ktorý chcú vyvesiť na dvere svojej triedy. Spoločne hľadajú odpovede, učiteľ sa ich odpovede snaží nasmerovať k možnosti urobenia tabuľky.

Rozhovor pokračuje v tom, že každý by si tabuľku urobil podľa svojich predstáv, t.j. niekto by ju vymaľoval, niekto by ju dvojito orámoval, miesto predmetov vložil obrázky a pod. Zavedie pojem formátovanie tabuľky a vysvetlí im, čo sa pod týmto slovom rozumie.

Potom im ukáže ako príklad svoj vzor rozvrhu:

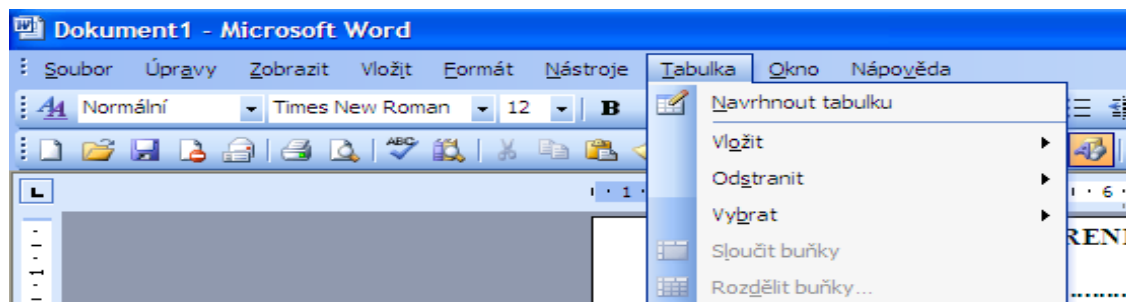
	1. hodina	2. hodina	3. hodina	4. hodina	5. hodina	6. hodina
Pondelok	MAT	SJL	HUV	TSV	TSV	NAV
Utorok	SJL	GEO	BIO	MAT	INF	
Streda						
Štvrtok						
Piatok						

Obrázok 1 – Rozvrh hodín

Prameň: vlastná tvorba

## 2. Výklad učiva a názorná ukážka



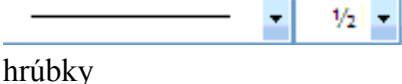



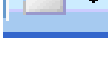
Žiaci prostredie textového editora už poznajú z predchádzajúceho ročníka, preto si môžu v úvode tejto časti zopakovať ikony, ktoré už dokážu využiť pri svojej práci. A následne môže učiteľ začať s ukážkou vloženia jednoduchej tabuľky:



Obrázok 2 – Hlavný panel a tabuľka

Prameň: vlastná tvorba

Taktiež im na vzorovej tabuľke názorne ukáže vybrané možnosti formátovania tabuľky, ako sú napríklad:

-  navrhnutie a vytvorenie tabuľky podľa potreby
-  vygumovanie nepotrebných stĺpcov alebo riadkov
-  štýl čiary, ktorá ohraničuje tabuľku a nastavenie jej hrúbky
-  farba ohraničenia tabuľky
-  ohraničenie tabuľky, t.z. čiary, ktoré je po vytlačení tabuľky vidieť
-  farba vnútra bunky
-  zarovnávanie textu, táto ikona umiestni text podľa našich predstáv

### 3. Precvičenie

Žiaci si vytvoria jednoduchú tabuľku, na ktorej si preskúšajú všetky uvedené ikony. Majú možnosť sa pýtať. Učiteľ pomôže pri chybách, ktorých sa žiaci dopúšťajú.

Potom nasleduje samostatná práca žiakov na úlohe z pracovného listu. Majú vytvoriť tabuľku podľa zadaných kritérií. V prípade, že žiaci prácu stihnú v predstihu, majú možnosť vytvoriť si svoj rozvrh, ktorý im učiteľ vytlačí.

### 4. Výstupná práca

Podľa zadania z pracovného listu žiak rieši nasledujúcu úlohu:

1. Vytvor si na čistom liste tabuľku, ktorá bude mať 5 riadkov a 3 stĺpce. V prvom stĺpci uved' päť tvojich obľúbených spevákov, speváčok, kapiel. V druhom stĺpci bude napísaná jedna ich pieseň a v treťom stĺpci jazyk, v ktorom spievajú.
2. Písmo v tabuľke bude čiernej farby.
3. Všetky čiary tabuľky budú hrúbky 3 a čiernej farby.
4. Všetky riadky (bunky riadkov) budú v jednej farbe.
5. Text v nich bude zarovnaný doľava a na stred.
6. Tabuľka bude mať názov 5 mojich naj pesničiek.
7. Súbor ulož pod názvom tabulka.doc do tvojho priečinka.

### Záver hodiny

Učiteľ v závere hodiny slovne zhodnotí prácu žiakov na hodine. Zdôrazní, akých chýb sa majú vyvarovať a upozorní ich na správne uloženie svojej práce do počítača a bezpečné vypnutie PC.

Tiež môže slovnou pochvalou motivovať žiakov k lepším výkonom.

- Hodnotenie:**
- informácie o miere získaných vedomostí a zručností, či žiak aktivitu zvládol a na akej úrovni učiteľ zistí priebežne na vyučovacích hodinách pri samostatnej práci žiakov a pri kontrole vypracovaného zadania.
  - hodnotenie získaných vedomostí a zručností známku bude na záver tematického celku pri záverečnom teste.

## **2.3 Metodický list č. 2**

**Názov témy:** Číslovanie strán a riadkovanie v textovom editore MS Word

**Cieľová skupina:** 6. ročník ZŠ

**Predmet:** informatika

**Ciele:**

- vzdelávací cieľ: číslovať strany, meniť riadkovanie v texte podľa potreby.
- výchovný cieľ: viesť k samostatnosti a k využívaniu vedomostí v praxi.

**Vstupné vedomosti a zručnosti:** základná orientácia v PC, znalosť klávesnice, znalosť prostredia MS Word,

**Organizačné formy:**

- kombinovaná forma vyučovacej hodiny
- hodina výkladová, hodina osvojovania si nových zručností, vedomostí a ich následná aplikácia v praxi
- práca žiakov – individuálna, frontálna

**Organizačné metódy:** - metódy precvičovania a zdokonaľovania zručností  
- vysvetľovanie, názorná ukážka

**Popis:**

1. Úvodná motivácia: Ukážka použitia číslovania strán v knihách, novinách ... Žiaci sa vo vyššom ročníku budú učiť vytvoriť obsah, v ktorom je potrebné poznať čísla strán.
2. Vysvetlenie učiva a názorná ukážka pomocou dataprojektoru: presný popis pridelenia čísla jednotlivým stranám, ich formátovanie a možnosti riadkovania.
3. Samostatná práca žiakov na pracovnom liste.
4. Výstupná práca – samostatné vypracovanie úloh z pracovného listu.

**Zadanie pre žiakov:** Podľa pracovného listu pre žiaka. (Príloha B)

**Príprava, učebné pomôcky:**

- pracovný list pre žiakov (Príloha B)
- počítače s textovým editorom MS Word 2003
- dataprojektor, papierová učebnica alebo noviny

### Metodický postup:

#### 1. Úvodná motivácia

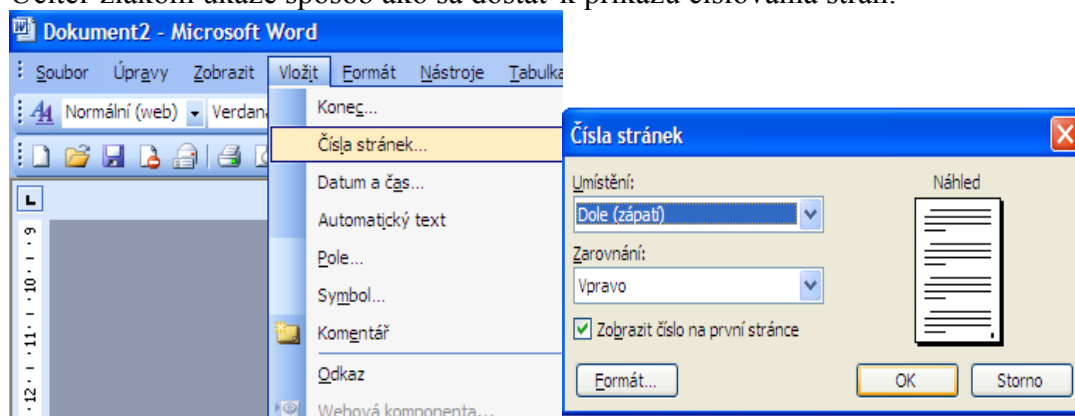
Učiteľ žiakov poprosí, aby si prelistovali noviny, knihu, učebnicu a zamysleli sa na tým, prečo sú na stránkach čísla. Čo by sa stalo, keby tam neboli, či sú umiestnené všetky na rovnakom mieste a pod. Z tohto riadeného rozhovoru prirodzene dôjde k téme číslovania strán.

Číslovanie strán je dôležitou súčasťou dokumentu. Uľahčuje hľadanie informácií v dlhšom texte. Môže sa nachádzať v spodnej časti dokumentu, napravo, naľavo, v strede ... alebo vo vrchnej časti napravo, naľavo alebo v strede dokumentu. Číslovanie môže mať aj rôzne formáty, či už číslovanie pomocou písmen...

Táto zručnosť je základom na stavanie ďalších zručností vo vyšších ročníkoch, ako napr. hlavička a päta dokumentu (8. ročník ZŠ podľa ČTP) alebo automatický obsah (7. ročník ZŠ podľa ČTP).

#### 2. Výklad učiva a názorná ukážka

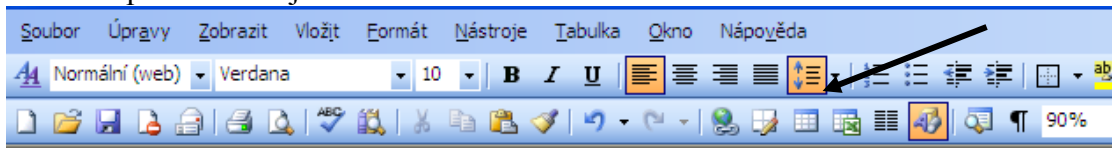
Učiteľ žiakom ukáže spôsob ako sa dostať k príkazu číslovania strán:



Obrázok 3 – Číslovanie strán

Prameň: vlastná tvorba

Na vopred pripravenom dlhom texte im učiteľ ukáže možnosti umiestnenia čísla strán. Ďalším pojmom je riadkovanie, medzery medzi riadkami. Riadkovanie môže mať svoju ikonu aj na hlavnom paneli nástrojov:



Obrázok 4 – Ikona riadkovania

Prameň: vlastná tvorba

Žiaci si pozrú rozdiely v riadkovaní textu:

Dlhý, Široký a Bystrozraký

Bolo to za oných čias, keď mačky črievice nosili, žaby v čepcoch chodili, somáre ostrohami po uliciach štrngali, zajace naháňali psov. Vtedy **RIADKOVANIE 1**

Dlhý, Široký a Bystrozraký

Bolo to za oných čias, keď mačky črievice nosili, žaby v čepcoch chodili, somáre ostrohami po uliciach štrngali, zajace naháňali psov. Vtedy **RIADKOVANIE 2**

Dlhý, Široký a Bystrozraký

Bolo to za oných čias, keď mačky črievice nosili, žaby v čepcoch chodili, somáre ostrohami po uliciach štrngali, zajace naháňali psov. Vtedy **RIADKOVANIE 3**

### 3. Precvičenie

Žiaci si na texte, ktorý majú uložený v svojom PC vyskúšajú funkciu riadkovania a číslovania strán. V prípade, že žiaci majú ešte nejaké nejasnosti v tejto téme, učiteľ odpovedá na ich otázky.

### 4. Výstupná práca

Žiak rieši úlohu z pracovného listu:

1. Na internetovej stránke [www.klasici.sk](http://www.klasici.sk) nájdi rozprávku Jelenček. Celý text aj s obrázkami skopíruj do wordovského súboru.
2. Uprav názov rozprávky vo WordArte podľa zvaženia.
3. Nastav číslovanie strán. Číslo strany bude zobrazené dole a vpravo.
4. Zmeň veľkosť písma na 12.
5. Riadkovanie nastav na 1,5.
6. Text ulož pod názvom jelenček.doc do tvojho priečinku.

### Záver hodiny

Učiteľ v závere hodiny slovne zhodnotí prácu žiakov na hodine. Zdôrazní, akých chýb sa majú vyvarovať a upozorní ich na správne uloženie svojej práce do počítača a bezpečné vypnutie PC. V prípade potreby môže žiakov hotnotiť známku alebo ústnou pochvalou.

**Hodnotenie:**

- informácie o miere získaných vedomostí a zručností, či žiak aktivitu zvládol a na akej úrovni, učiteľ zistí priebežne na vyučovacích hodinách pri samostatnej práci žiakov a pri kontrole vypracovaného zadania.
- hodnotenie získaných vedomostí a zručností známku bude na záver tematického celku pri záverečnom teste.



## 2.4 Metodický list č. 3

- Názov témy:** Vkladanie symbolu a Klipartu v textovom editore MS Word
- Cieľová skupina:** 6. ročník ZŠ
- Predmet:** informatika
- Ciele:**
- vzdelávací cieľ: vedieť vložiť do textu symbol a obrázok z knižnice obrázkov, formátovať ho.
  - výchovný cieľ: viesť k samostatnosti a k využívaniu vedomostí v praxi.

**Vstupné vedomosti a zručnosti:** základná orientácia v PC, znalosť klávesnice, znalosť prostredia MS Word, práca s obrázkami a formátovanie obrázkov

- Organizačné formy:**
- kombinovaná forma vyučovacej hodiny
  - hodina výkladová, hodina osvojovania si nových zručností, vedomostí a ich následná aplikácia v praxi
  - práca žiakov – individuálna, frontálna

- Organizačné metódy:**
- metódy precvičovania a zdokonaľovania zručností
  - vysvetľovanie, názorná ukážka

- Popis:**
1. Úvodná motivácia: Rozhovor na tému symboly a klávesnica.
  2. Vysvetlenie učiva a názorná ukážka pomocou dataprojektoru: presný popis s názornou ukážkou vloženia symbolu a obrázku
  3. Samostatná práca žiakov na pracovnom liste.
  4. Výstupná práca – samostatné vypracovanie úloh z pracovného listu.

**Zadanie pre žiakov:** Podľa pracovného listu pre žiaka. (Príloha C)

- Príprava, učebné pomôcky:**
- pracovný list pre žiakov (Príloha C)
  - počítače s textovým editorom MS Word 2003, detský časopis Slniečko, Šikovniček
  - dataprojektor

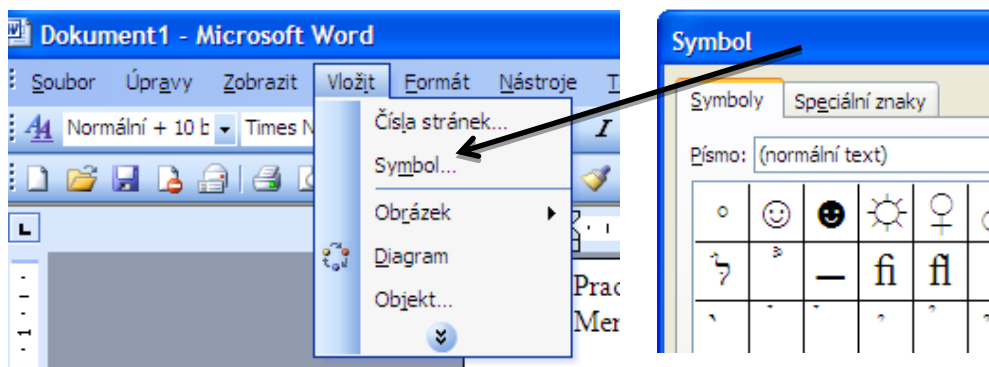
### Metodický postup:

#### 1. Úvodná motivácia

Učiteľ nastolí problém, ako napísať na klávesnici symbol ako €, §, β, ≥... Žiaci začnú niektoré symboly hľadať na klávesnici, no nie všetky tam nájdú. Ale textový editor ponúka aj túto možnosť. Môžu viesť rozhovor na tému obrázky v texte, v detských časopisoch... Niekedy môžeme čítať aj z obrázkov, v prípade, že nahrádzajú slová.

#### 2. Výklad učiva a názorná ukážka

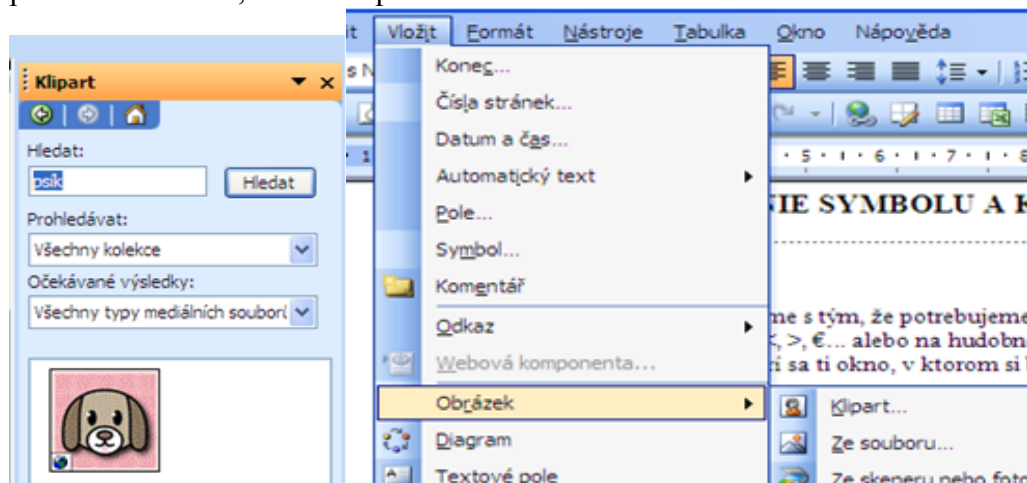
Učiteľ žiakom cez dataprojektor ukáže kde môžeme vložiť symbol alebo obrázok z knižnice obrázkov. Tiež musí žiakom ukázať, ako ho ľahko vyhľadať a nastaviť jeho rozloženie v texte, čo je veľmi dôležité.



Obrázok 5 – Symbol

Prameň: vlastná tvorba

Ďalej učiteľ pokračuje vo výklade, ako vložiť obrázok z Klipartu (tzv. knižnice). Vysvetlí im, že obrázky môžeme vyhľadávať podľa slov v určitých skupinách. S týmito obrázkami sa dá pracovať rovnako, ako žiaci pracovali v nižších ročníkoch.



Obrázok 6 – Klipart

Prameň: vlastná tvorba

Pri vkladaní obrázkov, učiteľ kladie dôraz na rozloženie obrázka a úpravu jeho veľkosti, čo budú musieť žiaci vedieť pri vypracovávaní úloh z pracovného listu. Podrobný popis postupu sa nachádza aj v pracovnom liste, ktorí žiakom uľahčí prácu.

### 3. Precvičenie

Žiaci spolu s učiteľom vložia pár obrázkov a symbolov. Preskúšajú si zmenu veľkosti obrázku i rozloženie v texte.

### 4. Výstupná práca








V poslednej časti hodiny žiaci pracujú na úlohách z pracovného listu. Učiteľ neustále kontroluje ich prácu a v prípade potreby im pomôže.

Úloha je nasledovná:

1. Tvojou úlohou bude prepísať nižšie uvedený text. Samozrejme, že môžeš použiť aj iné obrázky, podľa svojich predstáv.
2. Keď budeš so svojou prácou hotový, ulož ju pod názvom *zoo.doc* do svojho priečinka.

Text na precvičenie:

### Na návšteve v ZOO

V jedno pekné ráno, keď som vstal z  a vonku svietilo ☀ som sa rozhodol, že pôjdem do ZOO. Musel som ísť našim žltým,  lebo ZOO bolo až na druhej strane mesta za  V ZOO som videl pásikovú , nezbednú  a lenivého . Bol tam aj zubatý  Určite pôjdem aj nabudúce.

### Záver hodiny

V prípade, že žiak zvládol túto úlohu môže písať príbeh, ktorý si sám vymyslí. Učiteľ tiež zhodnotí prácu žiakov na hodine. V prípade, že niektorý so žiakov sám vytvorí príbeh, môže ho ohodnotiť aj známku za aktivitu.

- Hodnotenie:**
- informácie o miere získaných vedomostí a zručností, či žiak aktivitu zvládol a na akej úrovni, učiteľ zistí priebežne na vyučovacích hodinách pri samostatnej práci žiakov a pri kontrole vypracovaného zadania.
  - hodnotenie získaných vedomostí a zručností známku bude na záver tematického celku pri záverečnom teste.

## 2.5 Metodický list č. 4

**Názov témy:** Používanie odrážok a číslovania v textovom editore MS Word

**Cieľová skupina:** 6. ročník ZŠ

**Predmet:** informatika

**Ciele:**

- vzdelávací cieľ: vedieť naformátovať odrážky a číslovanie podľa potreby
- výchovný cieľ: viesť k samostatnosti a k využívaniu vedomostí v praxi.

**Vstupné vedomosti a zručnosti:** základná orientácia v PC, znalosť klávesnice, znalosť prostredia MS Word,

**Organizačné formy:**

- kombinovaná forma vyučovacej hodiny
- hodina výkladová, hodina osvojovania si nových zručností, vedomostí a ich následná aplikácia v praxi
- práca žiakov – individuálna, frontálna

**Organizačné metódy:**

- metódy precvičovania a zdokonaľovania zručností
- vysvetľovanie, názorná ukážka

## Popis:

1. Úvodná motivácia: Rozhovor na tému delenie textu, písanie poznámok v škole.
2. Vysvetlenie učiva a názorná ukážka pomocou dataprojektora: presný popis s názornou ukážkou vloženia odrážky a číslovania odseku
3. Samostatná práca žiakov na pracovnom liste.
4. Výstupná práca – samostatné vypracovanie úloh z pracovného listu.

**Zadanie pre žiakov:** Podľa pracovného listu pre žiaka. (Príloha D)

## Príprava, učebné pomôcky:

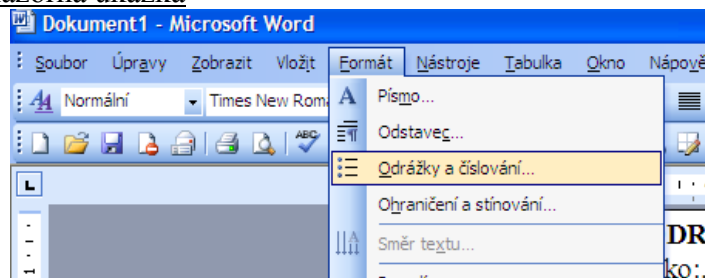
- pracovný list pre žiakov (Príloha D)
- počítače s textovým editorom MS Word 2003, žiacke poznámky z ľubovoľného predmetu
- dataprojektor

## Metodický postup:

### 1. Úvodná motivácia

Učiteľ sa pýta žiakov, ako si píšu poznámky a ako si oddeľujú jednotlivé témy,... rozhovorom ich dovedie k tomu, že si poznámky píšu cez pomlčky, ktoré vlastne nazývame odrážky. Tiež sa môže používať aj číslovanie, ktoré sa často využíva v učebniciach alebo iných náučných textoch.

### 2. Výklad učiva a názorná ukážka



Obrázok 7 – Odrážky a číslovanie v hlavnej ponuke

Prameň: vlastná tvorba

Učiteľ žiakom ukáže kde môžeme nájsť ikonu na odrážky a číslovanie, a ako môžeme meniť ich tvar a pod.

Ukáže im v možnostiach prispôsobenie svojim požiadavkám. Že tvar odrážky môžeme ľubovoľne meniť, môže ním byť dokonca obrázok alebo nejaký symbol. V pracovnom liste, ktorý deti dostanú je podrobný popis, ktorý je postačujúci pre ich vek. V prípade, že neporozumeli učiteľovmu výkladu, môže im pomôcť.

### 3. Precvičenie





Žiaci v tejto časti hodiny dostanú úlohu prepísať svoje krátke poznámky zo zošita s tou podmienkou, že musia využiť odrážky alebo číslovanie. Stačí, aby použili jednoduché predvolené odrážky. Potom si odrážky zmenia na ľubovoľný obrázok. V prípade, že žiaci zvládnu túto časť hodiny, začínajú pracovať na úlohe z pracovného listu.

### 4. Výstupná práca

Výstupnou prácou tejto hodiny sa rozumie úloha z pracovného listu:

1. Napíš mená tvojich piatich spolužiakov, ktorí sú s tebou v triede. Samozrejme použi číslovanie.
2. Ku každému menu pod odrážkami napíš:
  - a) farbu jeho vlasov,
  - b) farbu jeho trička,
  - c) a jeho vek.
3. Odrážky i číslovanie môže mať ľubovoľnú formu. Buď tvorivý a skús sa s úlohou „pohrať“.
4. Súbor ulož do svojho priečinka pod názvom *zoznam.doc*.

Pre lepšie pochopenie úlohy je v pracovnom liste uvedený aj príklad, ako má úloha vyzerať.

 Peter Nový  
 Hnedé vlasy  
 Modré tričko  
 11 rokov

Zo skúseností z praxe musíme podotknúť, že zmena odrážok na obrázky je pre žiakov zábavná. No problém majú s tým, aby každá odrážka mala iný tvar, resp. obrázok. Učiteľ sa má snažiť nabádať žiakov, aby sa pýtali a nemali strach z otázok na učiteľa. Taktiež ich povzbudzuje, aby sami skúšali a objavovali vlastné spôsoby, ako sa dostať k odrážkam a číslovaniu. Upozorní, že program začína používať odrážky aj sám, v prípade, že ich používateľ aspoň jedenkrát použije.

### Záver hodiny

V poslednej časti hodiny žiaci zhodnotia svoju prácu. Učiteľ sa ich pýta na postrehy, napr. s čím mali ťažkosti, čo sa im páčilo a pod. Tiež môže zhodnotiť ich prácu slovnou, ale ich motivovať známku za aktivitu. Je dôležité, aby žiaci mali kladnú motiváciu k práci, tá ich ženie k lepším výkonom.

**Hodnotenie:**

- informácie o miere získaných vedomostí a zručností, či žiak aktivitu zvládol a na akej úrovni, učiteľ zistí priebežne na vyučovacích hodinách pri samostatnej práci žiakov a pri kontrole vypracovaného zadania.
- hodnotenie získaných vedomostí a zručností známku bude na záver tematického celku pri záverečnom teste.

## 2.6 Metodický list č. 5

**Názov témy:** Vkládanie bloku textu v textovom editore MS Word

**Cieľová skupina:** 6. ročník ZŠ

**Predmet:** informatika

**Ciele:**

- vzdelávací cieľ: vedieť vložiť blok textu a popisky
- výchovný cieľ: viesť k samostatnosti a k využívaniu vedomostí v praxi.

**Vstupné vedomosti a zručnosti:** základná orientácia v PC, znalosť klávesnice, znalosť prostredia MS Word,

**Organizačné formy:** - kombinovaná forma vyučovacej hodiny  
- hodina výkladová, hodina osvojovania si nových zručností, vedomostí a ich následná aplikácia v praxi  
- práca žiakov – individuálna, frontálna

**Organizačné metódy:** - metódy precvičovania a zdokonaľovania zručností  
- vysvetľovanie, názorná ukážka

**Popis:**

1. Úvodná motivácia: Komiks a bubliny.
2. Vysvetlenie učiva a názorná ukážka pomocou dataprojektora: presný popis s názornou ukážkou vloženia bloku textu
3. Samostatná práca žiakov na pracovnom liste.
4. Výstupná práca – samostatné vypracovanie úloh z pracovného listu.

**Zadanie pre žiakov:** Podľa pracovného listu pre žiaka. (Príloha E)

**Príprava, učebné pomôcky:**

- pracovný list pre žiakov (Príloha E)
- počítače s textovým editorom MS Word 2003, časopis s komiksom
- dataprojektor

### Metodický postup:

#### 1. Úvodná motivácia



Obrázok 8 – Komiks [4]

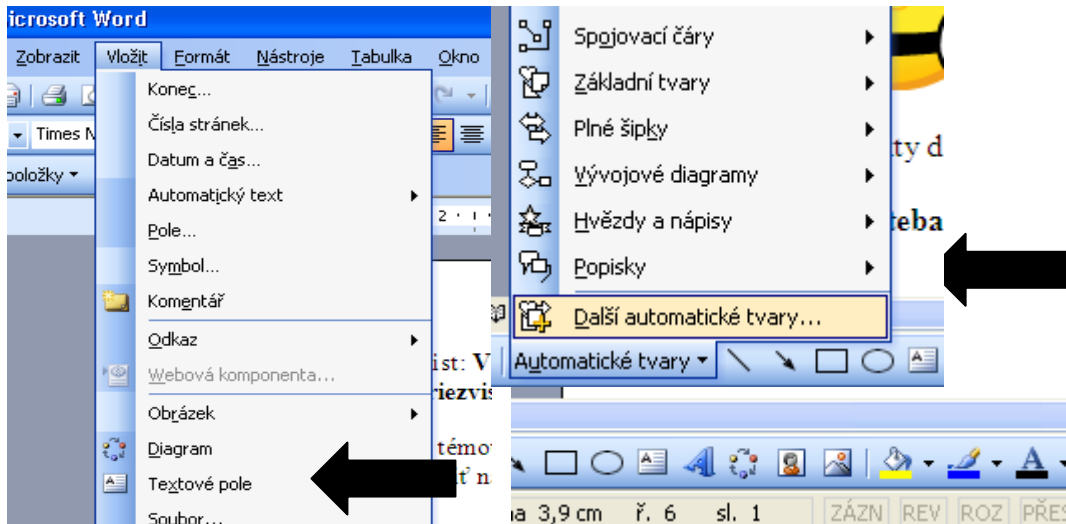
Prameň: <http://www.mamkos.blog.cz/>

Učiteľ ukáže žiakom časopis s komiksom. Tiež im môže komiksy ukázať na rôznych webových stránkach. Riadeným rozhovorom ich vedie k tomu, že takýto komiks si môžu zhotoviť aj sami a to dokonca v textovom editore, ktorý práve preberajú.

#### 2. Výklad učiva a názorná ukážka

V druhej časti hodiny má vedúce postavenie učiteľ svojim výkladom.

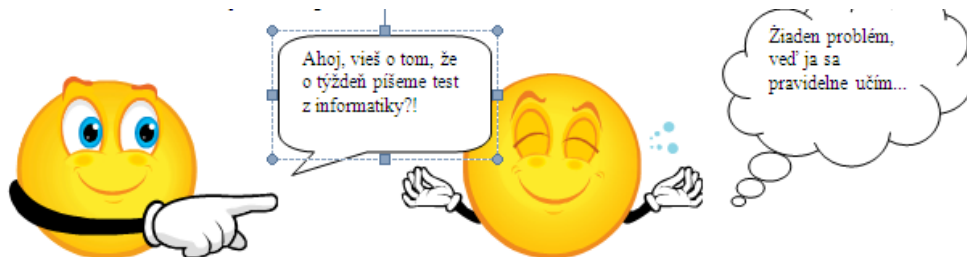
Cez dataprojektor učiteľ premieta žiakom na plátno svoju prácu. Ukáže im, kde nájdú ikony na vloženie popisov a blokov textu. Zameria sa hlavne na popisky, aby žiakov motivoval.



Obrázok 9: Blok textu a popisky

Prameň: vlastná tvorba

Aby bola práca pre deti zaujímavejšia, učiteľ im ukáže možnosť využívať popisy pre komiks, čo deti určite nadchne.



Obrázok 10 – Učiteľský komiks

Prameň: vlastná tvorba

### 3. Precvičenie

Žiaci si vložia blok textu a jeho formátovanie vyskúšajú spolu s učiteľom a potom pracujú samostatne na pracovnom liste. Učiteľ ich prácu neustále kontroluje, a pomáha im odstrániť časté chyby, ktorých sa dopúšťajú.

### 4. Výstupná práca

Žiaci pracujú na úlohe z pracovného listu:

1. Na [www.google.sk](http://www.google.sk) obrázky nájdí dve animované postavičky od Walta Disneyho alebo Pixaru a vytvor medzi nimi krátky rozhovor.
2. Súbor ulož pod názvom *rozhovor.doc* do svojho priečinka
3. Ak budeš s prácou hotový, môžeš sa pokúsiť vytvoriť krátky komiks, ktorý tiež ulož do svojho priečinka a nazvi ho *komiks.doc*

V prípade, že žiaci skončia svoju prácu pred koncom hodiny, môžu sa pokúsiť vytvoriť profesionálny komiks na stránke <http://rexik.zoznam.sk/komix/vytvor>. Môžu si tu vyberať z rôznych druhov tvári, postáv, pozadí, zvierat... Prácu majú zjednodušenú tým, že nemusia hľadať alebo maľovať obrázky a následne ich upravovať, aby vyhovovali im predstavám.

### Záver hodiny

Žiaci sú v závere hodiny upozornení na to, že tematický celok Textové informácie a nástroje na prácu s textom absolvovali celú. Preto ich budúcu hodinu čaká text z okruhov, ktoré prebrali. Upozorní ich, aby si doma prešli všetky úlohy z pracovných listov a v prípade nejasností kontaktovali učiteľa mailom.

- Hodnotenie:**
- informácie o miere získaných vedomostí a zručností, či žiak aktivitu zvládol a na akej úrovni, učiteľ zistí priebežne na vyučovacích hodinách pri samostatnej práci žiakov a pri kontrole vypracovaného zadania.
  - hodnotenie získaných vedomostí a zručností známku bude na záver tematického celku pri záverečnom teste.



### 3 Analýza overenia metodiky v pedagogickej praxi

V neposlednom rade je pri výučbe veľmi dôležitá spätná väzba a overenie získaných zručností. Preto sa v tretej časti práce budeme venovať záverečnému testu, jeho analýze, analýze žiackych prác a ukážkam žiackych prác. Pokúsime sa objektívne zhodnotiť výsledky testu na dvoch triedach: matematická trieda a trieda bežná.

Hodnotíme aj tvorivosť detí, ktorú pri splňaní úloh v teste využijú. Test je zostavený na základe úloh z pracovných listov, tak aby hodnotil zvládnutie požadovaných zručností. Nabaľuje vedomosti z predchádzajúcich ročníkov.

#### 3.1 Analýza záverečného testu

V priebehu piatich vyučovacích hodín sa žiaci mali naučiť nasledovné:

1. Vytvoriť a formátovať tabuľku v textovom editore MS Word.
2. Číslovať strany a používať riadkovanie.
3. Vkladať symbol a Klipart.
4. Používať odrážky a číslovanie v texte.
5. Vkladať bloky textu a popisky.

Preto aj testové úlohy sú zamerané na tieto zručnosti. Zvolili sme dva varianty testových úloh. Máme s tým dobré skúsenosti. Či už z hľadiska objektivity (trieda v ktorej máme umiestnené notebooky je malá a žiaci si vzájomne vidia na monitory), alebo z hľadiska tvorivosti žiakov. Žiaci si mohli vybrať, ktorú z nich budú riešiť. Alebo v niektorých triedach si žiaci losovali testovú formu. Oba druhy testov však monitorovali vyššie uvedené zručnosti.

Testovanie má časovú dotáciu jednej vyučovacej hodiny. Ako som spomínala, z predchádzajúcich skúseností sa mi potvrdilo, že test je zvládnuteľný na jednej vyučovacej hodine. Teda čas 45 minút je postačujúci na vypracovanie testových úloh. Samozrejme je dôležité podotknúť, že žiaci so špecifickými potrebami mali časovú dotáciu rovnakú, ale test neobsahoval všetky úlohy, ako pre žiakov bez špecifických potrieb.

Úlohy v teste A (Príloha F) boli nasledovné:

1. *Vlož nadpis Anglické domino vo WordArte – táto časť úlohy monitoruje zvládnutie učiva z predchádzajúceho ročníka a jeho následné využitie v praxi. Žiaci nemali predpísané, aký štýl použijú. Mohli si pomôcť vzorom. Úloha bola hodnotená 1 bodom.*
2. *Vlož tabuľku, ktorá bude mať minimálne dva riadky a štyri stĺpce- zručnosť, ktorú mali žiaci získať na prvej hodine s názvom Vytvorenie a formátovanie tabuľky v textovom editore MS Word. Žiaci tiež musia splniť podmienku, že minimálne dva riadky a štyri stĺpce. Žiaci mali predlohu, podľa ktorej sa mohli riadiť. Úloha bola hodnotená 2 bodmi, bod za správny počet riadkov a bod za stĺpce.*
3. *Tabuľku orámuj hrubou čiarou 3b, podľa vzoru na predchádzajúcej strane- aj táto zručnosť bola obsiahnutá v prvej vyučovacej hodine uvedeného celku, kde žiaci pracovali s formátovaním tabuľky a učili sa zvládnuť takýto typ úloh. Úloha bola hodnotená 1 bodom.*

4. *Do tabuľky domina vlož obrázky zvierat, do druhej časti anglický preklad (obrázky môžeš vkladať z ClipArtu alebo z internetového vyhľadávača google) – žiaci túto vedomosť nadobudli na tretej hodine. Pre uľahčenie a zrýchlenie práce mali dovolené vybrať si, či použijú Klipart alebo vyhľadávač obrázkov www.google.sk. Pretože na hodine sa stávalo, že počítač pri vkladaní Klipartu zamrzol a práca žiakov sa tak spomalila. Preto, aby som predišla prípadnej reklamácie testu u žiakov, ponúkla som im aj inú možnosť ako vkladať obrázky do domina. Úloha bola hodnotená 2 bodmi, jeden bod za obrázok a jeden za anglický preklad.*
5. *Písmena v domine budú veľkosti 26pt a typ písma bude MS Mincho. A každá bunka, v ktorej bude uvedený anglický preklad zvieratá bude inej farby – veľkosť písma a typ písma je učivo minulého školského roka. V úlohách som sa snažila využiť viacero takýchto tém, aby žiaci nezabúdali na využívanie učiva minulých rokov. Farba bunky tabuľky je učivom prvej hodiny. Žiaci mali vyplniť bunku, nie zvýrazniť písmo. Úloha bola hodnotená 3 bodmi. Bod za veľkosť a typ písma, dva body za vyplnenie bunky farbami.*
6. *Text v tabuľke bude umiestnený do stredu, zarovnaný na stred – toto učivo bolo v téme Vytvorenie a formátovanie tabuľky v textovom editore MS Word. Nie je spomenuté v pracovnom liste, ale učiteľ žiakom túto možnosť ukázal. Úloha bola hodnotená 1 bodom.*
7. *Pod tabuľku umiestni Anglicko – slovenský slovník, ktorý bude obsahovať:*
  - a) *zarážky (ľubovoľné),*
  - b) *anglické slovo s prekladom,*
  - c) *riadkovanie v slovníku bude 1,5**– táto otázka je z témy Odrážky a číslovanie v textovom editore MS Word. Otázka má širší záber. Týka sa aj cudzieho jazyka, ktoré sa dieťa učí. Medzipredmetové vzťahy. Preto mali žiaci možnosť si vybrať, či urobia domino anglické alebo nemecké. Túto otázku vnímam ako medzipredmetové prepojenie. Úloha bola hodnotená 3 bodmi, bod za slovné spojenie Anglicko – slovenský slovník, bod za zarážky a bod za správne riadkovanie.*
8. *Pod domino vlož obrázok nožníc, ktorý bude vyjadrovať, čo treba s dominom po vytlačení urobiť – v tejto úlohe som sa zamerala na to, či žiaci vedia nastaviť správne rozloženie obrázka. Je to učivo minulého školského roka, ale podstatné pre ďalšie ročníky. S týmto problémom sa žiaci stretávajú veľmi často a preto som považovala za potrebné zvoliť takýto typ úlohy. Úloha bola hodnotená 2 bodmi, bodom za vloženie obrázka a bodom za správne umiestnenie obrázka.*
9. *Do dolnej časti strany umiestni smajlíka, ktorému k ústam vložíš bublinu, kde bude uvedené tvoje meno – žiaci majú túto úlohu riešiť cez popisy, ktoré boli témou piatej hodiny tohto celku. Formát bubliny nebol daný. Úloha bola hodnotená 3 bodmi. Bod za umiestnenie smajlíka, bod za vloženie bubliny a posledný bod za popis v bubline.*
10. *Svoju prácu ulož do svojho priečinka pod názvom domino.doc. – žiaci aj po dvoch rokoch štúdia informatiky majú neustály problém s ukladaním svojej práce do správnych priečinkov. Preto v tomto teste hodnotím nielen správnosť mena*

dokumentu, ale aj jeho umiestnenie. Úloha bola hodnotená 2 bodmi. Bod za správne meno dokumentu a bod za umiestnenie dokumentu.

Testová forma B má rovnaké otázky, len žiaci majú miesto domína vyhotoviť pexeso. Zamerania jednotlivých úloh sú totožné s predchádzajúcim rozborom testových otázok. A aj sledované zručnosti a vedomosti sú identické s predchádzajúcim testom, kde žiaci vytvárajú domino. Zhrnutím do tabuľky dostaneme nasledovné informácie:

Úloha č.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Spolu
Body	1	2	1	2	3	1	3	2	3	2	20

Tabuľka 1 Prehľad počtu bodov za úlohy testu

Hodnotiacia stupnica bola zvolená hneď na začiatku školského roku v Školskom vzdelávacom programe. Predmet informatika je na našej škole klasifikovaný. Po vzájomnom dohovore s kolegyňou, ktorá je taktiež učiteľkou informatiky sme zvolili stupnicu, ktorú využívame pri každom pracovnom teste z informatiky. Táto stupnica je overená dlhodobou praxou.

V prípade neúspešného absolvovania testu je vždy po dohode s vyučujúcim možná oprava. Žiaci našej školy si v závere klasifikačného obdobia založia do portfólia práce podľa vlastného výberu. Veľakrát sa stalo, že si zvolili práve tento test. Lebo bol pre žiakov zaujímavý a tiež sa stávalo, že si žiaci takéto pexeso doma vyrobili a následne vytlačili.

Hodnotiacia stupnica:

100 % - 90%	výborný
- 80 %	chválitebný
- 60 %	dobrý
- 40 %	dostatočný
- 0 %	nedostatočný

V prípade, že stupnicu aplikujeme na tento test, dostaneme bodovú stupnicu:

20 – 18 bodov	výborný
- 16 bodov	chválitebný
- 12 bodov	dobrý
- 8 bodov	dostatočný
- 0 bodov	nedostatočný

### 3.2 Analýza žiackych prác

Záverečného testu sa zúčastnilo 16 žiakov 6. ročníka ZŠ. Boli to žiaci 6. A (matematický variant) a 6. B (základný variant). Uvedené varianty majú rovnakú časovú dotáciu v predmete Informatika. Výsledky týchto tried boli rozdielne, trieda s matematickým variantom bola v teste úspešnejšia, ale čo sa týka prejavov tvorivosti pri vypracovávaní testu, je porovnateľná s triedou základného variantu. Niekedy sa váhy tvorivosti prikláňajú viac na stranu bežnej triedy. Čo je asi z praxe bežná vec, že žiaci so slabším prospechom sú nadaní v umeleckej oblasti.

V nasledujúcich tabuľkách sú výsledky žiakov:

Meno	Body	Známka	% u
Ema	20	1	100
Tomáš	19	1	95
Peter	19	1	95
Filip	17	2	85
Patrícia	20	1	100
Patrik	15	3	75
Leona	19	1	95
Terézia	16	2	80
<b>Priemer</b>	<b>18</b>	<b>1,5</b>	<b>90</b>

Tabuľka 2 Trieda 6. A

Meno	Body	Známka	% u
Laura	16	2	80
Klaudia	19	1	95
Petra	20	1	100
Dominik	16	2	80
Jozef	15	3	75
Rasťo	15	3	75
Martin	9	4	45
Kristína	17	2	85
<b>Priemer</b>	<b>16</b>	<b>2,3</b>	<b>79</b>

Tabuľka 3 Trieda 6. B

Poznámka: Údaje v tabuľkách sú zaokrúhlené.

V tabuľkách je vidieť rozdiely v jednotlivých triedach. Triedy majú medzi sebou rozdiel dvoch bodov, čo je skoro rozdiel jedného stupňa v hodnotení. Výsledky sú viditeľné i pri testoch, ktoré žiaci odovzdali. Je samozrejmé, že žiaci 6. B urobili viacej chýb, nepresností v teste, čím dosiahli menej bodov za jeho vypracovanie. Naopak, v triede 6.A sú až dvaja žiaci s plným počtom bodov a nikto nedostal známku dostatočnú. Rozdiel je aj v presnosti odpovedí.

Žiaci robili najčastejšie chyby v úlohe č. 6. Nesprávne alebo vôbec nezarovnali test do stredu. Tiež sa chyby objavili v orámovaní tabuľky či výplni bunky tabuľky. Žiaci miesto výplne zvýraznili text. Nesprávne uloženie súboru sa vyskytlo len raz. Dokonca sa stalo u jedného žiaka, že nevedel zmeniť ani typ písma. Chybu správneho rozloženia obrázkov sa podarilo odstrániť na minimum.

Vyučujúci so žiakmi všetky uvedené chyby na ďalšej hodine prejde a zopakuje si s nimi správne riešenia, aby tieto nedostatky do budúcnosti odstránili. Je potrebné, aby opätovne prešiel najväčšie omyly a nechal žiakom priestor na zopakovanie si učiva.

Výsledky za triedy môžeme zhrnúť do nasledujúcich grafov:

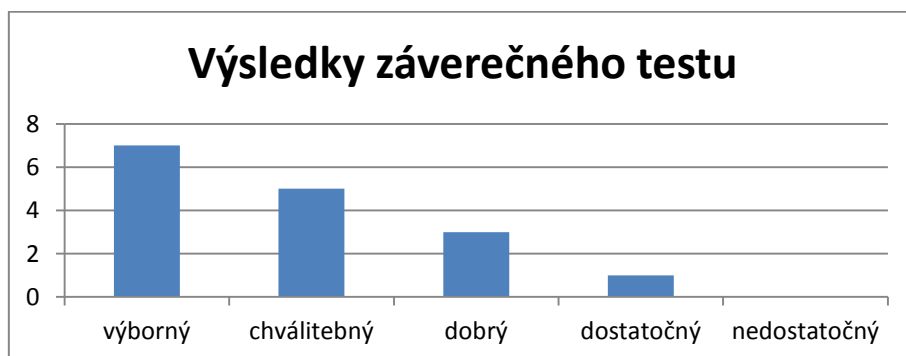


Obrázok 11 Výsledky žiakov 6. A



Obrázok 12 Výsledky žiakov 6B

Ak uvedené výsledky spojíme do celku dostaneme nasledovné:



Obrázok 13: Výsledky záverečného testu

Hlbšou analýzou jednotlivých úloh záverečného testu sme dospeli k názoru, že záverečný test bol pre žiakov zrozumiteľný a rozvíjal spomenuté kompetencie. Či už samostatnosť alebo tvorivosť. Môžeme konštatovať, že časová dotácia jednej vyučovacej hodiny je postačujúca na úspešné vypracovanie testu. Tiež môžeme vyjadriť tvrdenie, že pracovné listy viedli k rozvoju zručností spomínaných v metodických listoch.

Žiakov táto práca motivovala k tvorbe svojich vlastných pexies, ktoré neskôr nosili do školy a prezentovali. Dá sa povedať, že žiaci boli správne motivovaní k zlepšeniu zručností pri práci s textovou informáciou.

V bežnom živote sa človek najčastejšie učí postupným riešením problémov, ktoré sa vyskytujú v jeho okolí. Rieši ich spontánne, intuitívne, pričom s každým vyriešeným problémom sa rozvíja jeho intelligenčný potenciál a tvorivé myslenie. Je preto samozrejmosťou, že učiteľ využíva aj túto metódu vo vyučovaní. [5]

V Školskom vzdelávacom programe sa odporúča, že v prípade neúspešného zvládnutia testu učiteľ umožní žiakovi opravu. Práve z tohto dôvodu bolo žiakom umožnené vytvoriť nový test. Podmienky boli rovnaké ako u predchádzajúceho testu, s tým rozdielom, že žiak si mohol vybrať obsahovú tému pexesa alebo domina. Ukážka týchto prác je v prílohe. (Príloha G, H)

## Záver

Informatika na 2. stupni ZŠ je jedným z viacerých rovnocenných predmetov, predsa je len z niektorých pohľadov celkom iná. Má krátku históriu a celkom prirodzene vytvára priestor na prácu s najnovšími technológiami. Každý rozumný učiteľ informatiky si uvedomuje, že sa bude musieť celý život starostlivo a neprestajne ďalej vzdelávať, a že sa často v triede nájdu žiaci, ktorí budú vedieť to alebo ono „lepšie“ ako on sám. To však nie je nevýhoda, ale úžasná prednosť predmetu informatika.

Práve z dôvodu, že informatika je ako predmet na základnej škole pomerne krátky čas, má nedostatok kvalitných učebných zdrojov. Aj z tohto dôvodu sú učitelia nútení vytvárať interné pracovné materiály, ktoré využívajú pri svojej práci. Ktoré žiakom uľahčujú vstup do sveta informácií a počítačov. Využívajú tiež digitálne učebné zdroje, ktoré nemusia znamenať vždy zlepšenie v oblasti vzdelávania. Tak ako tradičné učebnice sú niekedy prekvapujúco nevyhovujúce, tak aj digitálne učebné zdroje môžu mať svoju kladnú i odvrátenú tvár.

Pri spracovaní OPS som vychádzala z mojej pedagogickej praxe na ZŠ. Počas 9 rokov som pre účely výučby vytvorila pracovné listy, metodiky, učebnice informatiky (využíva ju zatiaľ iba naša škola) pre štyri reformné ročníky a pracujem na ďalšej. Počas týchto rokov som našla v mojich materiáloch chyby a nedostatky, ktoré som odstránila. Vylepšila vizuálnu stránku, vytvorila cvičenia na opakovanie, kým pracovný list nebol pre žiaka zrozumiteľný, názorný a zábavný. Samozrejme stále je čo vylepšovať a meniť, veď žiaci sú stále iní. Niekde musíte viac vysvetľovať, niekde stačí praktická ukážka. Preto nemôžem povedať, že materiály sú už vo finálnej verzii. Ale myslím, že sú podstatne lepšie, ako na začiatku mojej praxe.

Práca je rozdelená na tri nosné časti. V prvej sme sa zamerali na všeobecné poznatky, ktoré bolo potrebné zakomponovať do metodických a pracovných listov. Opísali sme, ktoré kompetencie sme rozvíjali u žiakov podľa ŠVP alebo dokumentov v EU. Zamerali sme sa na stručný rozbor ŠVP ISCED 2, ktorý je v súčasnosti platný pre všetky ZŠ Slovenska. Tiež sme spomenuli kompetencie, ktoré definuje ISCED 2 ako aj mnohé európske dokumenty. Učiteľ informatiky by nemal zabúdať na rozvoj niektorej z nich. Na to, aby sa tak stalo musí učiteľ vytvoriť kvalitný učebný plán, v ktorom okrem vzdelávacích cieľov budú zahrnuté aj výchovné ciele. Jadrom výučby je zdravá vyučovacia hodina, ktorej náplňou je rozvíjať určité zručnosti a návyky.

V druhej časti práce sú metodické listy, ktoré sú výsledkom našej skúsenosti s daným učivom. Slúžia ako príprava na vyučovacie hodiny v 6. ročníku ZŠ v tematickom okruhu Informácie okolo nás, Textová informácia. Časový harmonogram jedna vyučovacia hodina na každú tému bol navrhnutý optimálne a žiaci si stihli učivo precvičiť a mali aj čas na prípadné otázky.

Metodické listy sú navrhnuté pre výučbu piatich vyučovacích hodín. Cieľom metodiky je, že si žiaci osvoja: prácu s tabuľkou v textovom editore, číslovanie strán a riadkovanie, vkladanie symbolu a obrázkov, používanie odrážok a číslovanie, vkladanie bloku textu v textovom editore MS Word. Žiaci pri svojej práci vychádzajú už so skúsenosťami z predchádzajúceho ročníka. Metodické listy sú vytvorené tak, aby nadväzovali na učivo minulých rokov a špirálovite rozvíjali ďalšie vedomosti. V 5. ročníku ZŠ sa žiaci zameriavali na základné zručnosti v textovom editore, ako: písanie veľkých a malých písmen s diakritikou, vkladanie a formátovanie obrázka, zmena veľkosti a typu písma. Kým žiaci 6. ročníka ZŠ zvládnu vyššie spomínané problémy, žiaci 7. ročníka sa naučia v oblasti Textovej informácie formátovať nadpisy, vytvoriť obsah, vyhľadávať slovné spojenia v dokumente. Žiakov 8. ročníka ZŠ čakajú zručnosti ako: vloženie hlavičky a päty v textovom dokumente, vkladanie hypertextu, hľadania a nahradenie slov.

Pracovné listy, ktoré tvoria prílohu tejto práce sú ako sme už viackrát spomínali dielom viacerých hláv a rokov praxe. Uvedomujeme, si, že toto nie je ich finálna verzia a stále je čo zlepšiť. Ale môžu byť veľkou pomocou pre žiakov i rodičov, ktorí často krát nevedia svojim deťom pomôcť pri domácej príprave. Nech pomôžu aj iným pedagógom pri výučbe predmetu Informatika.

V tretej časti práce hodnotíme úroveň pracovných listov a zručností, ktoré žiaci pomocou nich aj pomocou učiteľa nadobudli. Nachádza sa tu rozbor chýb, ktorých sa žiaci dopustili, a ktoré spolu s učiteľom na ďalších vyučovacích hodinách mali snahu odstrániť.

Kvalitných učebných materiálov z informatiky je veľmi málo. Preto verím, že aj táto práca pomôže aj kolegom skvalitniť výchovno – vzdelávací proces.



### Zoznam bibliografických odkazov

- [1] Štátny vzdelávací program pre 2. stupeň základnej školy v Slovenskej republike ISCED 2 – nižšie sekundárne vzdelávanie, [online] s. 7-9, Dokument vo formáte PDF, Dostupné na <<http://www.statpedu.sk/>>
- [2] Štátny vzdelávací program: *Informatika, príloha ISCED2*, [online] s.4 Dokument vo formáte PDF, Dostupné na <<http://www.statpedu.sk/>>
- [3] VARGA M., KALAŠ I., TOMCSÁNYIOVÁ M.: *Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika – Didaktika informatiky na ZŠ*, Bratislava 2010: ŠPÚ, s. 11, ISBN 978-80-8118-089-7
- [4] Obrázok Dostupné na <<http://www.mamkos.blog.cz/>>
- [5] GUNIŠ J., SUDOLSKÁ M., ŠNAJDER Ľ.: *Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika – Aktivizujúce metódy vo výučbe informatiky*, Bratislava 2009: ŠPÚ, s. 23, ISBN 978-80-89225-96-5
- [6] Blaho A., Salanci Ľ.: *Tvorivá informatika, 1. Zošit o práci s textom*, Bratislava 2001, ŠPÚ, ISBN 978-80-10-00888-9

## **PRÍLOHY**

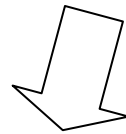
## ZOZNAM PRÍLOH

Príloha A	Pracovný list č. 1
Príloha B	Pracovný list č. 2
Príloha C	Pracovný list č. 3
Príloha D	Pracovný list č. 4
Príloha E	Pracovný list č. 5
Príloha F	Záverečný test A
Príloha G	Žiacka práca
Príloha H	Žiacka práca
Príloha I	Časovo – tematický plán

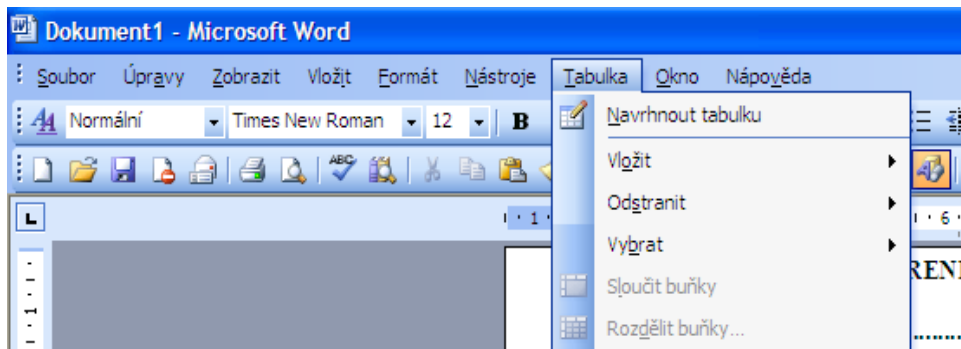
## Príloha A Pracovný list č. 1

Meno a priezvisko, trieda:.....

Tabuľky sa skladajú z niekoľkých riadkov a stĺpcov a obsahujú políčka, ktoré nazývame **bunky**. S každou bunkou môžeme pracovať samostatne, t.z. môžeme v nej ľubovoľne meniť typ písma, veľkosť a farbu písma, ale aj farbu pozadia bunky,... Tiež môžeme podľa potreby prispôbovať šírku a výšku stĺpcov a riadkov.

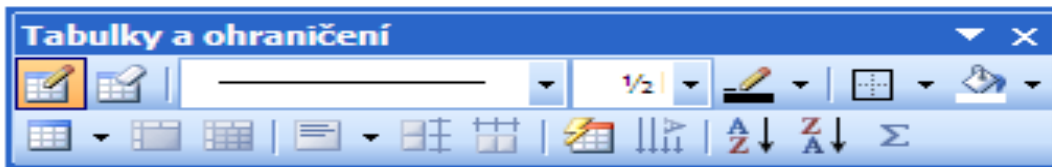


Tu sa nachádzajú príkazy pre prácu s tabuľkou.



Čo znamenajú jednotlivé

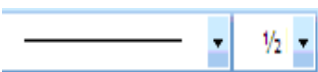
ikony pre prácu s tabuľkami?



navrhnutie a vytvorenie tabuľky podľa potreby



vygumovanie nepotrebných stĺpcov alebo riadkov



štýl čiary, ktorá ohraničuje tabuľku a nastavenie jej hrúbky



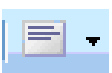
farba ohraničenia tabuľky



ohraničenie tabuľky, t.z. ktoré čiary tabuľky uvidíme, keď ju vytlačíme



tu si môžeme vybrať farbu celej bunky



zarovnávanie textu, táto ikona nám umiestni text v bunke podľa nášho želania

Samozrejme príkazov pre tabuľku je ešte oveľa viac, ale tebe stačí poznať tieto, aby si dokázal urobiť tabuľku.

### **Úloha pre teba:**

1. Vytvor si na čistom liste tabuľku, ktorá bude mať 5 riadkov a 3 stĺpce. V prvom stĺpci uved' päť tvojich obľúbených spevákov, spevačiek, kapiel. V druhom stĺpci bude napísaná jedna ich pieseň a v treťom stĺpci jazyk, v ktorom spievajú.
2. Písmo v tabuľke bude čiernej farby.
3. Všetky čiary tabuľky budú hrúbky 3 a čiernej farby.
4. Všetky riadky (bunky riadkov) budú v jednej farbe.
5. Text v nich bude zarovnaný doľava a na stred.
6. Tabuľka bude mať názov 5 mojich naj pesničiek.
7. Súbor ulož pod názvom tabulka.doc do tvojho priečinka.

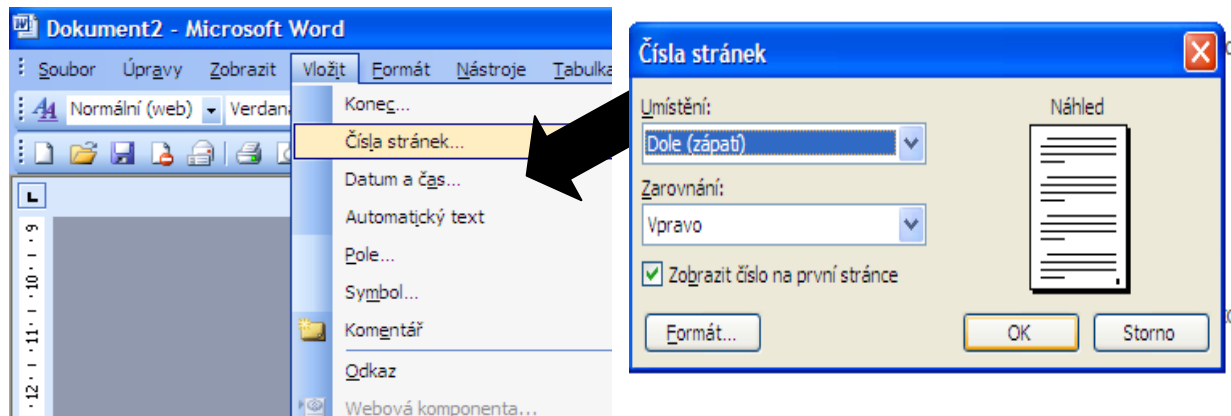
## Príloha B Pracovný list č. 2

Meno a priezvisko, trieda:.....

**Kde nájdem ikony alebo príkazy na nastavenie číslovania strán a ikony týkajúce sa riadkovania?**

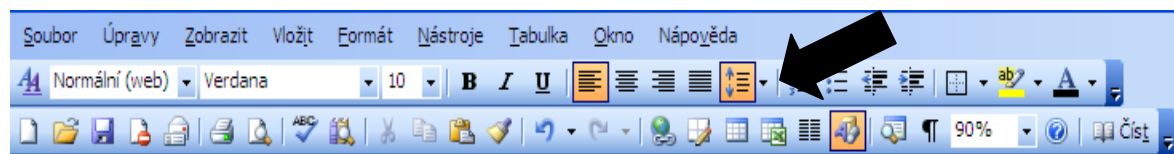
### A. vloženie čísla stránok

V hornej lište vložiť zvolíme, čísla stránok. Objaví sa nám ďalšia tabuľka, kde si môžeme vybrať ako bude číslovanie strán vyzerať. Teda, kde budú čísla umiestnené (hore, dole, vľavo, vpravo, vstrede...)



### B. riadkovanie textu

Najjednoduchší spôsob, ako si zvoliť riadkovanie je: v hornej lište nájsť túto ikonku



Príklad:

#### Riadkovanie 1

Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák.

#### Riadkovanie 1,5

Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák.

#### Riadkovanie 2

Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák.

#### Riadkovanie 3

Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter  
Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa Peter Novák. Volám sa  
Peter Novák. Volám sa Peter Novák.

**Úloha pre teba:**

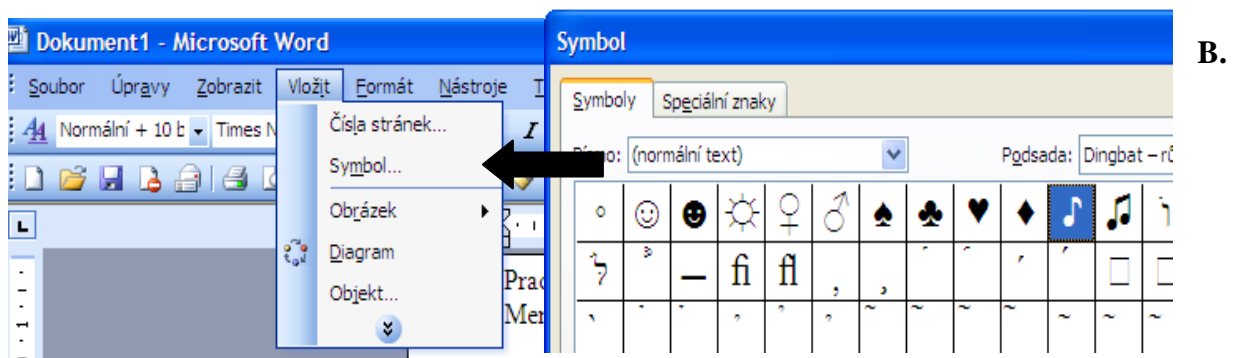
1. Na internetovej stránke [www.klasici.sk](http://www.klasici.sk) nájdi rozprávku Jelenček. Celý text aj s obrázkami skopíruj do wordovského súboru.
2. Uprav názov rozprávky vo WordArte podľa zvaženia.
3. Nastav číslovanie strán. Číslo strany bude zobrazené dole a vpravo.
4. Zmeň veľkosť písma na 12.
5. Riadkovanie nastav na 1,5.
6. Text ulož pod názvom jelenček.doc do tvojho priečinku.

## Príloha C Pracovný list č. 3

Meno a priezvisko:.....

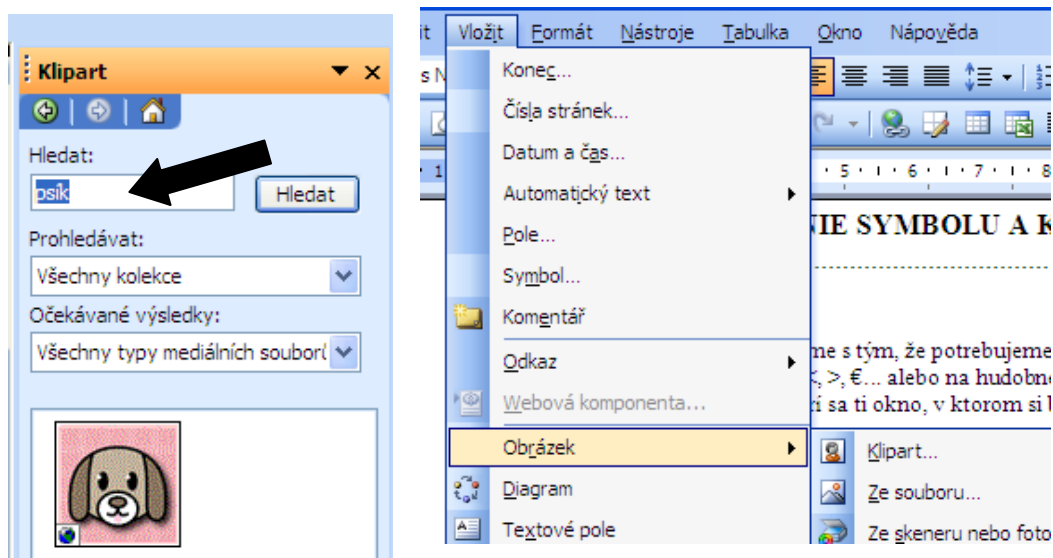
### A. Vkladanie symbolu

Pri písaní textu sa neraz stretne s tým, že potrebujeme napísať znaky alebo symboly, ktoré sa nenachádzajú na klávesnici. Či už napríklad v matematike: <, >, €... alebo na hudobnej výchove: ♪, ♫... Čo s tým? Tu je rada: otvor hlavný panel a ponuku vložiť a klikni na symbol. Otvorí sa ti okno, v ktorom si budeš môcť zvoliť znak, ktorý chceš dostať do textu.



### Vkladanie KlipArtu

Do textu sa dajú vložiť aj obrázky, to ty už ale vieš. Minulý rok si sa ich naučil do dokumentu nielen vložiť, ale ich aj upraviť. Istý druh obrázkov sú aj **KlipArty**. Môžeme sa k nim dostať tiež cez hlavný panel, ponuku vložiť, obrázok a tam nájdeme aj KlipArty. Rozdiel medzi obrázkami a KlipArtom je v tom, že KlipArt môžeme hľadať podľa našich predstáv. Ak chceme vložiť napríklad do textu obrázok psíka. Stačí do riadku napísať psík a všetky ukážu sa nám všetky obrázky, na ktorých sa nachádza pes.





### Úloha pre teba:

1. Tvojou úlohou bude prepísať nižšie uvedený text. Samozrejme, že môžeš použiť aj iné obrázky, podľa svojich predstáv.
2. Keď budeš so svojou prácou hotový, ulož ju pod názvom *zoo* do svojho priečinka.

Na návšteve v ZOO

V jedno pekné ráno, keď som vstal z  a vonku svietilo ☀ som sa rozhodol, že pôjdem do ZOO. Musel som ísť našim žltým  o ZOO bolo až na druhej strane mesta

za  V ZOO som videl pásikovú ,

nezbednú  a lenivého  . Bol tam aj zubatý .

Určite pôjdem aj nabudúce.

## Príloha D Pracovný list č. 4

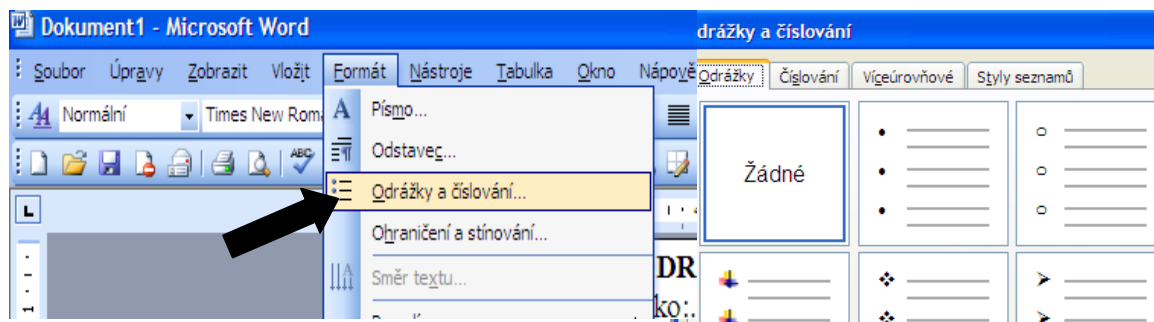
Meno a priezvisko, trieda:.....

### A. Odrážky

Veľmi dôležitou súčasťou pri písaní textu sú **odrážky**. Sú to určité znaky, ktoré delia text na menšie celky a robia text čitateľnejším a prehľadnejším. Odrážky môžu mať:

- rôzny tvar,
- môžu sa kombinovať s číslovaním,
- môžeme meniť ich farbu a celkový vzhľad.

K odrážkam sa dostaneme cez hlavný panel v ponuke **formát**.

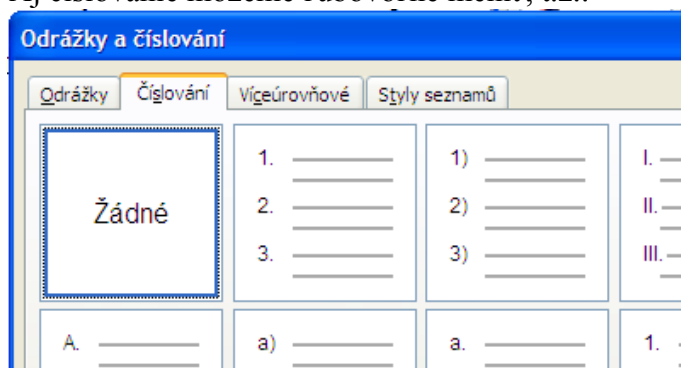


Po kliknutí na odrážky a číslovanie sa nám ukáže panel nástrojov, kde si môžeme zvoliť aké znaky chceme použiť (šípka, plný kruh, štvorec, obrázok, vlastný návrh...)

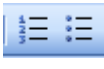
### B. Číslovanie

To isté platí aj pre **číslovanie**. I to nájdeme v hlavnej ponuke, dokonca sú súčasťou odrážok.

Aj číslovanie môžeme ľubovoľne meniť, t.z.:



- 1) môžu to byť čísla,
- 2) písmena,
- 3) rímske číslice,
- 4) ale taktiež aj tvoje vlastné znaky
- 5) a veľa iných možností...

Určite si sa s číslovaním i odrážkami niekde stretol. Číslovať a použiť odrážky môžeš aj v paneli nástrojov, stačí nájsť tieto ikony:  (prvá predstavuje číslovanie a druhá odrážky).

### Úloha pre teba:

1. Napíš mená tvojich piatich spolužiakov, ktorí sú s tebou v triede. Samozrejme použi číslovanie.
2. Ku každému menu pod odrážkami napíš:
  - a) farbu jeho vlasov,
  - b) farbu jeho trička,
  - c) a jeho vek.
3. Odrážky i číslovanie môže mať ľubovoľnú formu. Buď tvorivý a skús sa s úlohou „pohrať“.
4. Súbor ulož do svojho priečinka pod názvom *zoznam.doc*.

Uvediem príklad:

2. Peter Nový

👦 Hnedé vlasy

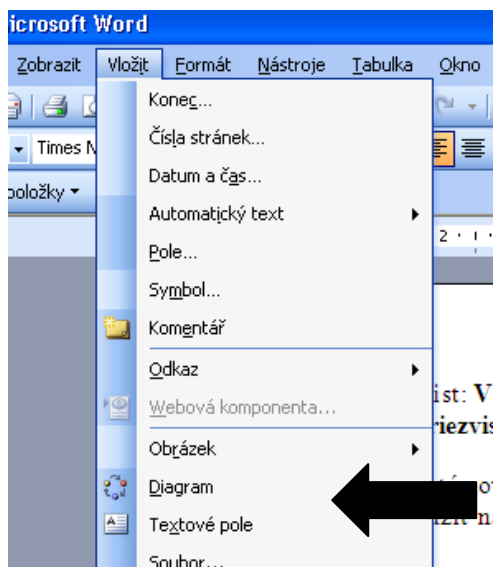
👕 Modré tričko

🎂 11 rokov

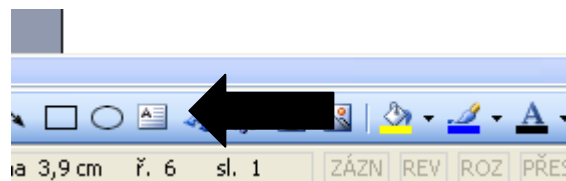
## Príloha E Pracovný list č. 5

Meno a priezvisko:.....

Poslednou témou, ktorej sa budeme venovať v MS Word je vkladania poľa s textom. Táto funkcia nám môže poslúžiť na vkladanie textu do obrázkov. Kde nájdeme ikonu a kde v lište textové pole?



Tiež existuje ikona, ktorá vkladá textové pole do obrázku alebo iného textu. Táto ikona sa väčšinou nachádza v dolnej lište nástrojov.

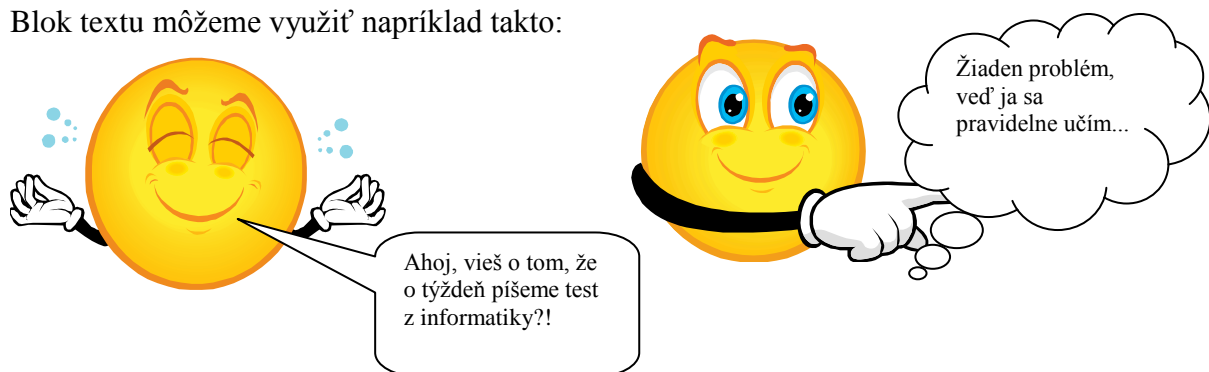


Po kliknutí na túto ikonu alebo na ponuku textové pole sa nám zobrazí obdĺžnik, do ktorého môžeme vkladať text.

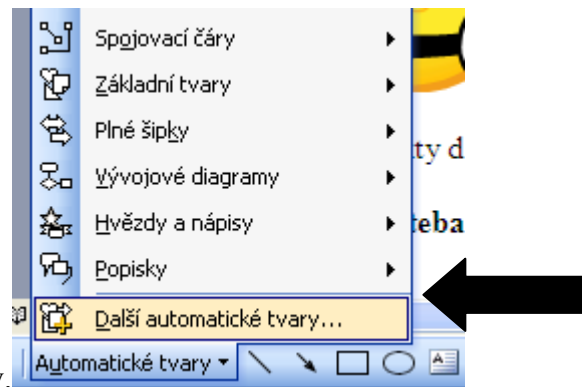


Tento text môžeme samozrejme upravovať (t.z. meniť veľkosť písma, farbu, typ ...)

Blok textu môžeme využiť napríklad takto:



Takéto efekty dokážeme aj pomocou automatických tvarov, ktoré sa tiež nachádzajú



v dolnom paneli nástrojov.

### Úloha pre teba:


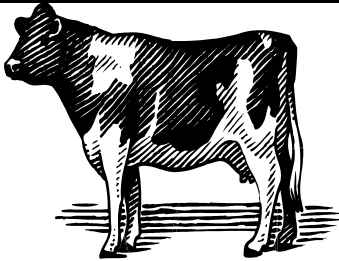
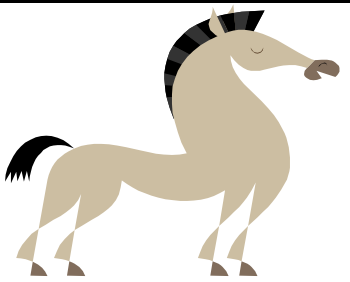
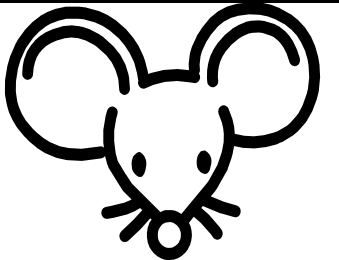

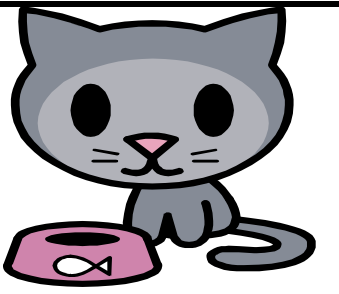
1. Na [www.google.sk](http://www.google.sk) obrázky nájdi dve animované postavičky od Walta Disneyho alebo Pixaru a vytvor medzi nimi krátky rozhovor.
2. Súbor ulož pod názvom *rozhovor.doc* do svojho priečinka
3. Ak budeš s prácou hotový, môžeš sa pokúsiť vytvoriť krátky komiks, ktorý tiež ulož do svojho priečinka a nazvi ho *komiks.doc*.

## Príloha F Záverečný test

# Anglické domino

## Anglické domino

Tvojou úlohou bude vyrobiť anglické domino, ktoré bude obsahovať obrázky zvierat v jednej časti, a v druhej časti slovné pomenovanie zvierat'a v angličtine. Domino môže vyzerat' napríklad takto. Ale samozrejme, že tvojej fantázii sa medze nekladú:

	mouse		Dog
	cat		Bird
	horse		Cow

### Anglicko – slovenský slovník:

- ✘ mouse – myš
- ✘ dog – pes
- ✘ cat – mačka
- ✘ bird – vták
- ✘ horse – kôň
- ✘ cow – krava

Sem napíš  
svoje meno  
a priezvisko.



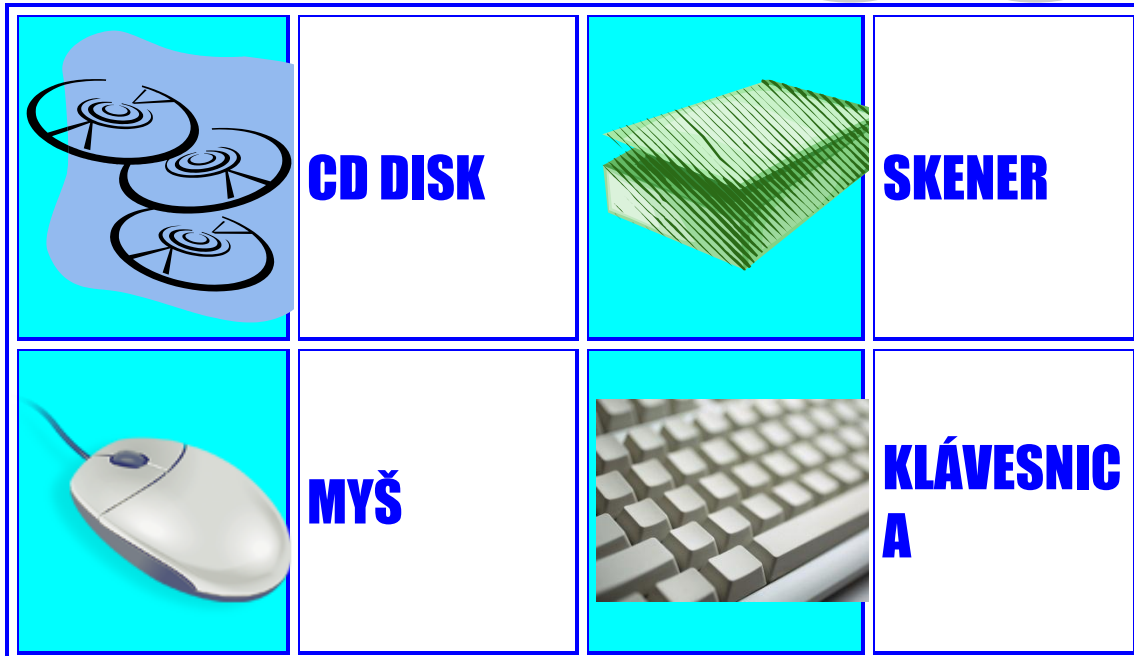
Podmienky na úspešné vypracovanie pracovného listu:

1. Vlož nadpis Anglické domino vo WordArte.
2. Vlož tabuľku, ktorá bude mať minimálne 2 riadky a štyri stĺpce.
3. Tabuľku orámuj hrubou čiarou 3b, podľa vzoru na predchádzajúcej strane.
4. Do tabuľky domina vlož obrázky zvierat, do druhej časti anglický preklad (obrázky môžeš vkladať z ClipArtu alebo z vyhľadávača google obrázky).
5. Písmena v domine budú veľkosti 26pt a typ písma bude MS Mincho. A každá bunka, v ktorej bude uvedený anglický preklad zvierat'a bude inej farby.
6. Všetok text v tabuľke bude umiestnený do stredu, teda bude zarovnaný na stred.
7. Pod tabuľku umiestni Anglicko – slovenský slovník, ktorý bude obsahovať:
  - a. zarážky (ľubovoľné),
  - b. anglické slovo s prekladom,
  - c. riadkovanie v slovníku bude 1,5.
8. Pod domino vlož obrázok nožníc, ktorý bude vyjadrovať, čo treba s dominom po vytlačení urobiť.
9. Do dolnej časti strany umiestni smajlíka, ktorému k ústam vložíš bublinu, kde bude uvedené tvoje meno.
10. Svoju prácu ulož do svojho priečinka pod názvom *domino.doc*.

**Upozornenie:**

Postupuj podľa bodov. Len tak bude zaručený tvoj úspech.

# PEXESO



V pexese sú vstupné zariadenia

- CD disk
- skener
- myš
- klávesnica



Ďalšie prvky hardvéru sú:

1. mikrofón
2. pevný disk
3. reproduktory
4. tlačiareň
5. základná doska





# PEXESO

	<b>MIKROFÓN</b>		<b>MYŠ</b>
	<b>CD DISK</b>		<b>KLÁVESNICA</b>

V pexese sú vstupné zariadenia:

- Mikrofón
- Myš
- CD disk
- Klávesnica

Ďalšie prvky hardvéru sú:

- 1) Skener
- 2) Pevný disk
- 3) Reprodukory
- 4) Základná doska
- 5) Tlačiareň



## Príloha I Časovo tematický plán

Mesiac	Tematický celok, téma hodiny (počet hodín)	Vzdelávacie ciele (žiak má vedieť)
--------	--	------------------------------------

Septem ber	<p>Úvodná hodina – bezpečnosť pri práci v PC učebni (1 h) Opakovanie (1h)</p> <p><b><u>1. Power Point (3 h)</u></b> Prostredie programu, vkladanie textu a obrázkov, formátovanie (1 h) Animácie, spustenie a prezentácia vytvorenej práce (1 h) Vytvorenie jednoduchej animácie (1 h)</p> <p><b><u>2. Skener (2 h)</u></b> Práca so skenerom (2 h)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- poznať a vlastnými slovami popísať zásady vhodného a bezpečného správania v učebni</li> <li>- vedieť spustiť program</li> <li>- vedieť vkladať text a obrázky do snímok</li> <li>- vedieť zmeniť formát písma, snímok</li> </ul> <p>vedieť vytvoriť prezentáciu podľa zadaných kritérií</p>
Október	<p><b><u>3. Textový editor Word (5 h)</u></b> Vytvorenie a formátovanie tabuľky vo Worde (1 h) Číslovanie strán, riadkovanie (1 h)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vedieť obsluhovať skener</li> <li>- vedieť pracovať s programom, ktorý skener používa</li> <li>- vedieť zoskenovaný obrázok uložiť</li> </ul>
Novemb er	<p>Odrážky a číslovanie (1 h) Vkladanie symbolu a KlipArtu (1 h), vkladanie bloku textu (1 h) Práca na pracovnom liste (1 h)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vedieť vytvoriť a upraviť v textovom editore tabuľku (meniť obrysy, podfarbenie, zlučovať bunky)</li> <li>- vedieť očíslovať strany</li> <li>- poznať a vedieť používať ikony v štandardnom paneli nástrojov: zarovnanie textu, riadkovanie, odrážky a číslovanie</li> </ul>
Decemb er	<p><b><u>4. LogoMotion (7 h)</u></b> Program LogoMotion a kreslenie myšou (1 h) Práca s obrázkom, farby a odtiene (1 h) Jednoduché geometrické tvary, rovné čiary (1 h)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vedieť vložiť klipart, vedieť ho upraviť zmenou pozície a zmenou veľkosti</li> <li>- vedieť vložiť symbol</li> <li>- vedieť vkladať blok textu a formátovať ho (obrysy a pozícia)</li> </ul>
Január	<p>Obdĺžniky, elipsy, kružnice, kruhy (1 h) Výplň, používanie farieb, maľovanie (1 h) Oblasť a práca s oblasťou (1 h) Píšeme text (1 h) Práca na projekte (1 h)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- poznať prostredie programu LogoMotion</li> <li>- otvoriť nový dokument, uložiť dokument</li> <li>- poznať význam ikonických značiek jednotlivých nástrojov</li> <li>- vedieť kresliť čiary voľnou rukou, priamky, krivky, útvary : obdĺžnik, štvorec, kruh, elipsa...</li> </ul>

Február			<ul style="list-style-type: none"> <li>- vedieť pracovať s farbou a odtieňami, vyplniť oblasť farbou, maľovať</li> </ul>
Marec	<p>Polročné opakovanie (1h)</p> <p><b><u>5. Tabuľkový editor Excel (5 h)</u></b>  Vytvorenie tabuľky (1 h)  Príkazy pre riadky a stĺpce (1 h)  Kopírovanie a presúvanie (1 h)  Funkcia: suma, aritmetický priemer (1 h)  Práca s pracovným listom (1 h)</p> <p><b><u>6. Riziká technológií (2 h)</u></b>  Vírusy, počítačová kriminalita (1 h)  Antivírusové programy (1 h)</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- vedieť pracovať s časťou obrázku: kopírovať , posúvať časť obrázku,...</li> <li>- vedieť vložiť text do obrázku a pracovať s textom</li> <li>- vedieť mazať malé, veľké oblasti</li> <li>- vedieť vytlačiť obrázok</li> </ul>
Apríl			<ul style="list-style-type: none"> <li>- vedieť vložiť, skryť, zmazať, kopírovať a zlúčiť riadky a stĺpce tabuľky</li> </ul>
Máj			<ul style="list-style-type: none"> <li>- vedieť kopírovať a presúvať tabuľku alebo len jej časť na ľubovoľné miesto</li> <li>- poznať a vedieť používať matematické funkcie suma a aritmetický priemer v tabuľkovom procesore</li> <li>- vedieť kopírovať tabuľku medzi rôznymi typmi dokumentov (napr. doc. a xls)</li> </ul>
Jún	<p><b><u>7. Internet (4 h)</u></b>  Internet v škole a škola na internete (1 h)  Download – sťahovanie (1 h)  Inštalácia a odinštalácia (1 h)  Program TuxPaint (1 h)</p> <p><b><u>8. Operačné systémy (1 h)</u></b>  Operačný systém, prostredie OS a nastavenie (1 h)</p> <p>Záverečné opakovanie (1h)</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- vedieť ako vznikajú a ako sa šíria počítačové vírusy ako sa odhaľujú a odstraňujú</li> <li>- vedieť kto, prečo a ako pácha počítačovú kriminalitu, čo môže spôsobiť</li> <li>- vedieť pracovať s antivírusovým programom NOD</li> <li>- nájsť stránky s edukačným obsahom</li> <li>- vedieť tieto informácie využiť pri vlastnom vzdelávaní</li> <li>- vedieť stiahnuť, uložiť , nainštalovať a odinštalovať program, dokument</li> <li>- stiahnuť, uložiť a nainštalovať program</li> </ul>

		<p>TuxPaint</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- poznať prostredie programu Tux Paint</li> <li>- poznať aspoň dva operačné systémy (Windows, Linux)</li><li>- vedieť pracovať v prostredí operačného systému Windows (vzhľad obrazovky, práca s oknami)</li></ul>
	<b>Spolu: 33 Vh</b>	