



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



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

Digitálne technológie v materskej škole 1

Práca s obrázkami
Práca s textom

Abstrakt

Tento študijný materiál je prvý zo série ôsmich zošitov, ktoré predstavujú obsah vzdelávacích programov **Digitálne technológie v materskej škole** a **Digitálne technológie v materskej škole pre vedúcich pedagogických zamestnancov**. Práve preto sa v prvej z jeho troch kapitol venujeme stručnému predstaveniu oboch vzdelávacích programov: charakterizujeme úlohu a formy digitálnych technológií v materskej škole (najmä pre deti v predškolskej príprave) a vysvetľujeme, prečo musíme v takejto situácii venovať veľkú pozornosť vzdelávaniu pedagogických pracovníkov a vedúcich pedagogických pracovníkov materských škôl, v tomto prípade budovaniu a rozvoju ich **digitálnej gramotnosti**. V prvej kapitole tiež vysvetlíme, akú majú oba vzdelávacie programy štruktúru, z akých blokov pozostávajú, ako odporúčame tieto vzdelávania realizovať a ako používať tento študijný materiál.

Druhá a tretia kapitola materiálu predstavujú dva vstupné bloky vzdelávania pre pedagogických zamestnancov, a to **úvod do práce s obrázkami** (teda do práce s grafickým editorom) a **úvod do práce s textom** v textovom editore. Domnievame sa, že takýto úvod do vzdelávania bude pre účastníkov atraktívny a užitočný, pretože s veľkou pravdepodobnosťou nadviaže na ich predchádzajúce (aj keď možno iba začiatočnicke) skúsenosti v používaní počítača. V prípade práce s obrázkami sa okrem iného náš prístup spolieha aj na to, že pedagógovia na tomto stupni vzdelávania sú tvoriví a radi kreslia. Potvrdzujú to aj obrázky, ktoré vytvorili – často ako svoje počítačové prvotiny – účastníčky pilotného behu vzdelávania (použili sme ich so súhlasom autoriek v tejto publikácii ako ilustrácie).

Autori študijného materiálu

prof. RNDr. Ivan Kalaš, PhD., Katedra základov a vyučovania informatiky, FMFI UK v Bratislave (kapitoly 1 a 3)
PaedDr. Milan Moravčík, PhD., Katedra základov a vyučovania informatiky, FMFI UK v Bratislave (kapitola 2)

Doplňujúce informácie

Práca s obrázkami

K tomuto vzdelávaciemu bloku nepotrebuje lektor ani účastník prístup na internet, ani žiadne ďalšie pomocné súbory.

Pri vzdelávaní sa používa kresliaci program **Revelation Natural Art – Predstavy z farieb a vzorov** (skrátene RNA).

Práca s textom

K tomuto vzdelávaniu nepotrebuje lektor ani účastník prístup na internet.

Pri vzdelávaní sa používa program **MS Office Word, verzia 2007**, a tiež nasledujúce pomocné súbory:

- besiedka.docx
- kociky.docx
- o_odvaznej_Olinke.docx
- postarik.docx
- postarik_na_cestach.docx
- slova_veru_slova.docx
- ukradnute_medzery.docx
- z_klobuka.docx
- cervena.jpg
- modra.jpg
- zlta.jpg

Tieto súbory nájde lektor v elektronickej prílohe materiálu. Pred vzdelávaním ich musí skopírovať do každého počítača účastníka vzdelávania: textové súbory do priečinka Moje dokumenty a obrázkové súbory do priečinka Moje obrázky.

Obsah

1 CIELE A ŠTRUKTÚRA VZDELÁVACÍCH PROGRAMOV	4
1.1 Digitálne technológie a deti predškolského veku	5
1.2 Digitálna gramotnosť pedagógov materských škôl	7
1.3 Štruktúra programu pre pedagógov	7
1.4 Štruktúra programu pre vedúcich pedagogických zamestnancov	11
1.5 O sérii týchto študijných materiálov	13
2 PRÁCA S OBRÁZKAMI	16
2.1 Kreslíme od ruky	17
2.2 Ukladáme obrázky do súborov	18
2.3 Kreslíme elipsy a kruhy	18
2.4 Spoznávame tablet a typy súborov	19
2.5 Kopírujeme oblasti a vylievame farby	20
2.6 Meníme veľkosti, kreslíme rovné čiary	21
2.7 Používame pečiatky	22
2.8 Tlačíme obrázok	24
2.9 Cvičenie na doma	25
3 PRÁCA S TEXTOM	26
3.1 Prezeráme si dokument	26
3.2 Pracujeme s textom	29
3.3 Upravujeme dokument	32
3.4 Čo sme sa naučili	34
3.5 Neskôr sa naučíme... ..	35
3.6 Niekoľko zásad pri tvorbe dokumentu	35
3.7 Cvičenie na doma	36
ZOZNAM POUŽITÝCH ZDROJOV	37

1 Ciele a štruktúra vzdelávacích programov

Čitateľovi sa dostáva do rúk prvý zo série ôsmich študijných materiálov, ktoré predstavujú obsah vzdelávacieho programu **Digitálne technológie v materskej škole** a **Digitálne technológie v materskej škole pre vedúcich pedagogických zamestnancov**. Tieto vzdelávacie programy sú súčasťou národného projektu **Vzdelávanie pedagogických zamestnancov materských škôl ako súčasť celoživotného vzdelávania**. Strategickým cieľom projektu je:

Prostredníctvom ďalšieho vzdelávania pedagogických zamestnancov materských škôl implementovať obsahovú reformu školstva do praxe materských škôl a rozvíjať efektívny systém celoživotného vzdelávania zameraný na rozvíjanie kľúčových kompetencií pedagogických zamestnancov materských škôl v súlade s aktuálnymi a perspektívnymi potrebami vedomostnej spoločnosti.

Pokúsme sa rozmeniť túto oficiálnu formuláciu na niekoľko čiastkových postrehov:

- ľudská spoločnosť už prešla rôznymi etapami vývoja, tej dnešnej niekedy hovoríme **informačná** alebo **vedomostná**. Označujeme tak spoločnosť, v ktorej podstatné ekonomické, politické a kultúrne sily súvisia s vytváraním, distribúciou, rozširovaním a používaním informácií a ich manipuláciou v elektronickom tvare prostredníctvom digitálnych technológií;
- spoločenské zmeny, ktoré nás priviedli do tejto etapy vývoja, majú za následok rastúci rozpor medzi potrebami spoločnosti a hodnotami, ktoré rozvíja súčasný formálny vzdelávací systém;
- ak chceme reagovať na tento rastúci rozpor, musíme (a) identifikovať profil žiaka, ktorý končí povinnú školskú dochádzku – spoznať, aký je, a zväžiť, aký by mal byť, (b) identifikovať potrebu podstatnej zmeny vzdelávania, prehodnotiť jeho priority a vlastný proces a (c) otvorene akceptovať skutočnosť, že zmeniť školu a vzdelávanie znamená okrem iného aj výrazne zmeniť prípravu budúcich učiteľov a venovať mimoriadnu pozornosť celoživotnému vzdelávaniu učiteľov z praxe;
- čoraz zreteľnejšie si uvedomujeme, že materská škola nielenže patrí do vzdelávacieho systému, ale hrá mimoriadne významnú úlohu v komplexnom rozvoji dieťaťa, jeho osobnosti, tvorivosti a schopnosti objavovať svet okolo seba, učiť sa a mať radosť zo svojho rozvoja.

Tým sa dostávame k jadrú našich dôvodov, prečo venujeme takú pozornosť pripravovanej sérii študijných materiálov: Materské školy predstavujú mimoriadne významnú príležitosť pre moderné vzdelávanie našich detí. Ak chceme túto príležitosť produktívne využiť, musíme rozpoznať, ktoré z *fenomérov súčasnosti* nám v tom môžu pomôcť. Jedným z takýchto fenoménov sú aj **digitálne technológie**, vhodne integrované do hry a rozvoja detí.

1.1 Digitálne technológie a deti predškolského veku

Čo máme na mysli, keď používame novodobé skratky a spojenia ako IKT (informačné a komunikačné technológie) či DT (digitálne technológie) a ďalšie vznešené a módne „digitálne“ výrazy? Skratkou IKT zvyčajne označujeme...

*...široký súbor prostriedkov, postupov a znalostí používaných na spracúvanie a komunikáciu informácií. Špeciálne v oblasti vzdelávania máme na mysli **výpočtové a komunikačné prostriedky, postupy a informačné zdroje**, ktoré rôznymi spôsobmi podporujú výučbu, poznávací proces a ďalšie učebné aktivity.*

Niektorým odborníkom v oblasti vzdelávania v digitálnom svete, pozri napr. (Papert, 1999), však vo vymedzení spojenia IKT vadí to, že priveľmi zdôrazňuje *informácie a výpočtové prostriedky*. Všetko, čo robíme s deťmi na počítači, s digitálnym fotoaparátom či inými IKT, je – technicky vzaté – iba práca s informáciami a rôzne výpočty. Ale dôvod, prečo to vo výchovno-vzdelávacom procese robíme, je zvyčajne iný. Úmyselne pritom používame technológie, ktoré môžeme vnímať z dvoch pohľadov: (a) ako **informačné médium** a (b) ako **konštrukčné médium**, ktoré pomáha deťom tvoriť, skúmať, objavovať, vyjadrovať sa, hrať sa a rásť... Aj keď sú oba pohľady rovnako dôležité, bežné chápanie pojmu IKT *priveľmi zdôrazňuje informačnú stránku týchto procesov*.

Podobné aspekty – informačný a konštrukčný – môžeme rozpoznávať aj vo vzdelávaní: časť učenia je zameraná na získavanie informácií. Avšak druhá časť tohto poznávania sa odohráva **tvorbou, objavovaním a konštruovaním**. Ak dávame prednosť označeniu **digitálne technológie** pred IKT, chceme tým zdôrazniť *konštrukčnú stránku nových technológií* pre podporu *konštrukčného aspektu poznávacieho procesu*.

Prečo sa teda domnievame, že digitálne technológie (digitálne hračky, pomôcky a prostriedky) celkom prirodzene a opodstatnene patria aj do predprimárnej, a teda aj predškolskej prípravy detí?

- Azda najvýznamnejším objavom zakladateľov našej výskumnej oblasti¹ je poznanie, že počítače nie sú **nástrojom učiteľa** na učenie, nie sú **predmetom vzdelávania**, ale **nástrojom dieťaťa na učenie a vlastný rozvoj** – ako silná pomôcka, ktorú treba správne kombinovať s inými pomôckami a zaradiť do známych metodických postupov. Podľa známej Piagetovej teórie učenia – *konštruktivizmu* – sú deti v tomto veku v *predoperačnej etape vývoja*: učia sa pôsobiť na prostredie, ktoré zatiaľ vnímajú len zmyslami svojho ešte neúplného poznania². Vhodne zvolené digitálne technológie môžu deťom v tomto veku pomôcť **spoznávať, objavovať a pôsobiť na svoje okolie** napríklad pomocou robotickej hračky, digitálneho mikroskopu, detského digitálneho fotoaparátu, detského mobilného zariadenia na komunikáciu, videokamery, mikrofónu a potom aj počítača a doplnujúcich zariadení – skenera, tlačiarne, projektoru a pod.



Jednoduchá programovateľná hračka Bee-Bot na rozvoj digitálnej gramotnosti, logického myslenia, matematických predstáv a tvorivosti predškolákov. V triede materskej školy sa dá použiť na desiatky rôznych aktivít.

¹ Máme na mysli oblasť, ktorej sa čoraz častejšie hovorí **TEL** alebo **Technology Enhanced Learning**, čiže *učenie podporované modernými technológiami*.

² Môžu sa napr. domnievať, že vietor vzniká preto, lebo stromy hýbu svojimi konármi.

- Čoraz bežnejšie sa stáva, že digitálne technológie sú prítomné aj v rodinách, ich využívanie je však pomerne úzke a jednostranné – zvyčajne na posielanie e-mailov, vyhľadávanie informácií na internete a hranie počítačových hier. Práve vhodnými aktivitami v materskej škole pomáhame deťom (a azda sprostredkovane aj ich rodičom) v tom, aby spoznali, ako **konštruktívne, produktívne a rôznorodo** sa dajú moderné technológie používať aj na poznávanie, aj na zábavu.
- Azda prvýkrát v histórii sme sa ocitli v situácii, keď deti pracujú doma s neuveriteľne silnou technológiou a potrebujú od rodičov a svojho okolia pomoc a usmernenie – ale rodičia to zväčša nevedia³. Predstavme si takúto analógiu: Rodiny by žili v meste plnom áut, ale rodičia by nevedeli, ako majú bezpečne prechádzať cez cestu. Cestám by sa preto radšej vyhýbali a svoje malé deti by neučili (a nevedeli naučiť), ako bezpečne prejsť na druhú stranu. Ale deti by cez cestu prechádzať chceli a tušili by, že je to rozumné, nevyhnutné a možno i zábavné.
- Tomuto javu niekedy hovoríme **digitálna priepasť**, ktorá vyjadruje výrazný rozdiel v znalostiach a prístupe k digitálnym technológiám medzi rôznymi krajinami a rôznymi sociálnymi skupinami. Digitálna priepasť však neoddeľuje iba rozvinuté krajiny od chudobných, mestá od vidieka alebo sociálne silnejšie rodiny od rôzne znevýhodnených skupín – prechádza aj rodinami, oddeľuje aj generácie a ľudí s rôznymi úrovňami vzdelania.

Predchádzajúce argumenty môžeme celkom stručne zhrnúť do nasledujúceho záveru: **materská škola nemôže ignorovať spoločenské zmeny**, musí pomáhať deťom získavať pozitívne konkrétne zážitky, musí ich usmerňovať, aby sa naučili žiť v tomto komplexnom svete, aby sa napr. naučili správne využívať digitálne technológie ako nástroj na jeho skúmanie, komunikáciu, učenie a rozvoj hrou a zábavou. Ak s týmito argumentmi súhlasíme, musíme si tiež uvedomiť aj nasledujúce:

Aby mohla materská škola plniť túto úlohu, potrebuje pedagógov, ktorí sú **digitálne gramotní**. Alebo ešte inak:

Učiteľ dnes musí byť digitálne gramotný, aby bol dobrým učiteľom. To platí aj v materskej škole.

³ Alebo vedia iba v obmedzenej miere.

1.2 Digitálna gramotnosť pedagógov materských škôl

V predchádzajúcej časti sme charakterizovali niekoľko pojmov *digitálneho sveta*. Ten najpodstatnejší z pohľadu vzdelávania sme však zatiaľ iba použili. Ako sa teda zvykne v súčasnosti chápať pojem digitálna gramotnosť?

Digitálna gramotnosť zahŕňa znalosti, zručnosti a porozumenie potrebné na **primerané, bezpečné a produktívne** používanie digitálnych technológií na **učenie a poznávanie** – v zamestnaní a každodennom živote. Je to súbor schopností:

- **zmysluplne a tvorivo využívať** rôzne digitálne nástroje na svoje potreby, poznávanie, sebaujedenie a komplexný osobný rozvoj,
- efektívne **riešiť úlohy a problémy** v digitálnom prostredí,
- kvalifikovane **si zvoliť a vedieť použiť** vhodnú digitálnu technológiu na nájdenie informácií, ich spracovanie, použitie, šírenie alebo vytvorenie,
- **kriticky vyhodnocovať a analyzovať** znalosti získané z digitálnych zdrojov,
- **rozumieť spoločenským dôsledkom** (vrátane bezpečnosti, ochrany súkromia a etiky), ktoré vznikajú v digitálnom svete,
- vedieť a mať potrebu si tieto schopnosti **neustále rozvíjať a ďalej sa učiť**.

Digitálna gramotnosť učiteľa okrem vlastnej digitálnej gramotnosti zahŕňa aj:

- schopnosti, vnútornú potrebu a didaktické majstrovstvo vo využívaní digitálnych technológií **na dosahovanie vzdelávacích cieľov** vo výučbe svojich predmetov,
- znalosti, zručnosti a porozumenie toho, ako u svojich žiakov rozvíjať a posudzovať ich rodiacu sa digitálnu gramotnosť.

Tým sa dostávame k **hlavnému cieľu našich vzdelávacích programov**: chceme rozvíjať digitálnu gramotnosť pedagógov materských škôl, pretože iba tak vieme pomáhať deťom v našich triedach využiť príležitosti, ktoré im ponúkajú digitálne technológie pre učenie a rozvoj ich osobnosti.

1.3 Štruktúra programu pre pedagógov

Rozsah tohto vzdelávacieho programu je určený na 48 hodín vzdelávania, z toho 40 hodín prezenčných a 8 dištančných. Na základe vstupných dotazníkov sme spolu s expertnou skupinou projektu pripravili očakávaný profil účastníka vzdelávania, v ktorom sme si uvedomili tieto predpoklady:

- účastníkmi budú prevažne učiteľky – ženy všetkých vekových kategórií,
- u väčšiny z nich môžeme očakávať pomerne nízku iniciálnu úroveň digitálnej gramotnosti,
- prakticky u všetkých účastníčok môžeme predpokladať kladnú motiváciu a chuť vzdelávať sa,
- očakávame, že účastníčky dajú prednosť *praktickému vzdelávaniu a zážitkovému učeniu* bez rozsiahlejšieho systematického a teoretického výkladu s dôrazom na riešenie praktických problémov a aktív, ktoré sú blízke prostrediu a kultúre materských škôl.

S ohľadom na takto určený profil účastníkov a na základe bohatých skúseností z predchádzajúcich vzdelávacích aktivít sme sa rozhodli naplniť ciele vzdelávania pedagógov materských škôl v týchto troch **vzdelávacích líniah**:

Spoznávam digitálne technológie – cieľom tejto línie je vybudovať a rozvíjať základné zručnosti práce s počítačom „na mieste“, teda mimo zručností súvisiacich s využívaním internetu a jeho služieb.

Učím sa v digitálnom svete – cieľom tejto línie je ďalej rozvinúť svoju základnú počítačovú gramotnosť o prácu s internetom a digitálnu komunikáciu so svojím okolím. V tomto prípade sme mali na mysli najmä to, aby sa účastník naučil komunikovať s ďalšími pedagógmi materských škôl, napr. prostredníctvom e-mailu a rôznych sociálnych sietí, a spolu s nimi začal riešiť svoje odborné a pedagogické problémy, konzultoval a ďalej sa vzdelával.

Pracujem s deťmi – cieľom tejto línie je naučiť sa svoju rodiacu digitálnu gramotnosť čo najlepšie integrovať do každodennej práce s deťmi v materskej škole. Línia sa zameriava prevažne na **didaktiku využívania digitálnych technológií v materskej škole** a ďalšie s tým súvisiace otázky.

Samotné vzdelávanie sme sa rozhodli zostaviť z 12 **študijných blokov**, pričom každý blok pozostáva zo štyroch hodín výučby⁴. Prvej línii venujeme štyri bloky, druhej dva a tretej šesť. V nasledujúcej tabuľke vidíme detailnejšiu štruktúru vzdelávacieho programu podľa línií a blokov:

Línia 1 Spoznávam digitálne technológie	Línia 2 Učím sa v digitálnom svete	Línia 3 Pracujem s deťmi
<ul style="list-style-type: none"> Práca s obrázkami Práca s textom Multimédiá Prezentácie 	<ul style="list-style-type: none"> Práca s internetom Spoločne na internete 	<ul style="list-style-type: none"> Digitálny fotoaparát Digitálne hračky Softvérové prostredia pre deti Didaktika práce s digitálnymi technológiami Integrácia digitálnych technológií do prostredia materskej školy Zdravo a bezpečne s digitálnymi technológiami

Upozorňujeme čitateľa, aby si uvedomil, že výraznú časovú prevahu získala línia venovaná základom didaktiky využívania digitálnych technológií v materskej škole. Ak sme sa napríklad rozhodli zaradiť blok Digitálny fotoaparát do línie 3 Pracujeme s deťmi (a nie do línie Spoznávam digitálne technológie), vyjadrujeme tým, ako sa má tento blok koncipovať a na čo má klást dôraz: používať digitálny fotoaparát je dnes samozrejmosťou. Ale zmysluplne ho využiť vo výchovno-vzdelávacích aktivitách, to je téma, o ktorej treba starostlivo premýšľať.

Vzdelávací program sa dá realizovať buď počas dvanástich poldňových stretnutí alebo šiestich celodňových stretnutí, avšak **s takýmto fixným a nemenným poradím študijných blokov**:

1. deň	Línia 1 Línia 1		Práca s obrázkami Práca s textom
2. deň		Línia 2 Línia 3	Práca s internetom Digitálny fotoaparát
3. deň	Línia 1		Multimédiá Digitálne hračky
4. deň	Línia 1		Prezentácie Softvérové prostredia pre deti
5. deň		Línia 3 Línia 2	Didaktika práce s digitálnymi technológiami Spoločne na internete
6. deň		Línia 3 Línia 3	Integrácia digitálnych technológií do prostredia MŠ Zdravo a bezpečne s digitálnymi technológiami

⁴ Niektoré realizujeme ako štyri prezenčné hodiny, niektoré ako tri hodiny prezenčné a jednu hodinu dištančnú.

Priblížme si stručne vzdelávacie ciele jednotlivých študijných blokov:

Práca s obrázkami	Oboznámiť účastníkov so základmi práce v grafickom editore. Metódou <i>zážitkového učenia</i> postupne a prirodzeným spôsobom spoznať základné nástroje grafického editora. Dozvedieť sa, čo je tablet a odskúšať si prácu s ním. Naučiť sa prispôbiť vzhľad grafického prostredia potrebám aktivity. Spoznať základné typy grafických súborov, prácu s nimi a účel ich použitia.
Práca s textom	Oboznámiť účastníkov vzdelávania so základnými a najdôležitejšími nástrojmi textového editora a oboznámiť ich s pravidlami tvorby dokumentov. Účastníci sa naučia vytvoriť jednoduchý dokument, upraviť ho, uložiť, otvoriť, vložiť doň obrázky, skontrolovať ho a vytlačiť.
Práca s internetom	Oboznámiť účastníkov so základnými službami internetu (www, e-mail). Účastníci sa naučia prezerať webové stránky a ukladať z nich texty a obrázky. Naučia sa tiež vyhľadávať na internete pomocou katalógu a podľa požiadaviek. Taktiež sa naučia posilať a prijímať e-maily (jednoduché aj s prílohou). Účastníci sa stručne oboznámia so zásadami správania na internete a rizikami, ktoré so sebou práca na ňom prináša.
Digitálny fotoaparát	<p>Uviesť účastníkov do problematiky vytvárania digitálnych fotografií pomocou fotoaparátu. Vysvetliť bežné funkcie digitálneho fotoaparátu, ktoré sú približne rovnaké pre všetky druhy neprofesionálnych aparátov. Pomocou diskusií a odporúčaných zásad odhaliť a poukázať na najčastejšie problémy a chyby pri fotografovaní.</p> <p>Sťahovať vytvorené fotografie z fotoaparátu do počítača. Vedieť ich vymazať, premenovať alebo presunúť do ľubovoľného adresára na disku počítača. Stručne a na konkrétnych príkladoch predstaviť skener. Spoločne diskutovať o jeho využití vo výchovno-vzdelávacom procese. Naučiť účastníkov vykonávať základné úpravy digitálnych fotografií.</p>
Multimédiá	<p>Naučiť účastníkov používať základné nástroje na tvorbu a spracúvanie multimediálnych súborov – nástroje na prácu so zvukom, grafický editor ako prostriedok na vytváranie jednoduchých animácií a video editor na úpravu a tvorbu videa. Používať slúchadlá a mikrofón pri práci so zvukom a digitálny fotoaparát na získanie videozáznamu. Preniesť videosúbory z fotoaparátu či kamery do počítača. Získať v prípade potreby informáciu z multimediálneho zdroja.</p> <p>Ďalej rozvíjať základnú počítačovú gramotnosť – organizovanie súborov, práca s ďalšími softvérovými aplikáciami.</p>
Digitálne hračky	Zoznámiť sa s rôznymi typmi digitálnych hračiek, ktoré sú vhodné pre materskú školu. Bližšie sa zaoberať programovateľnou hračkou, ktorú možno použiť ako nástroj na rozvoj logického myslenia detí a ich schopností riešiť problémy. V rámci aktivít hroveho charakteru sa naučiť ovládať hračku. Spoznať príklady aktivít s touto hračkou rozvíjajúce konkrétnu zložku kurikula materskej školy. Diskutovať o potenciáli a rizikách použitia hračky. Navrhovať úlohy s využitím hračky na podporu poznávacieho procesu v materskej škole.
Prezentácie	Získať kompetencie správne vytvárať a využívať prezentačný program. Rozvíjať schopnosť účelne vytvárať prezentácie – vytváranie strategických prezentácií, používanie šablón, motívov, práca s obrazom a zvukom a ich použitie v prezentáciách.

Softvérové prostredia pre deti

Oboznámiť účastníkov s edukačným softvérom pre deti, ktorý poskytuje mnoho podnetných aktivít a podporuje rozvoj logického myslenia, matematických predstáv a osobnosti dieťaťa. Oboznámiť sa s ukázkami aktivít v rôznych edukačných softvérových prostrediach. Zamýšľať sa nad ich vhodnosťou na využitie na podporu poznávacieho procesu detí. Uvedomiť si, že softvér je tovar a jeho šírenie na iné počítače nie je vždy zadarmo.

Didaktika práce s digitálnymi technológiami

Spoznať didaktiku práce s digitálnymi hračkami (najmä z bloku Digitálne hračky) a softvérovými prostrediami pre deti (najmä z bloku Softvérové prostredia pre deti) v materskej škole. Naučiť sa plánovať a posudzovať rozvoj zručností detí pri používaní týchto digitálnych technológií. Vedieť využívať spomínané technológie vo všetkých tematických okruhoch.

Porozumieť úlohe digitálnych technológií v modernom vzdelávaní, poznať ich potenciál pre osobnostný rozvoj dieťaťa predškolského veku a pre vlastné celoživotné vzdelávanie pedagógov MŠ.

Spoločne na internete

Dozvedieť sa, čo je sociálna sieť a ako môžeme zapojenie do nej využiť pre svoje vlastné ďalšie vzdelávanie.

Používať sociálnu sieť na celoživotné vzdelávanie, komunikáciu a spoluprácu s inými pedagógmi MŠ (vlastnej aj druhých). Zapojiť sa do on-line komunity učiteliek MŠ. Využívať napríklad portál Moderný učiteľ na vyhľadávanie a zverejňovanie informácií o svojej práci.

Ďalej rozvíjať svoje kompetencie pre komunikáciu a kolaboráciu.

Integrácia digitálnych technológií do prostredia MŠ

Uvažovať o tom, ako zakomponovať digitálne technológie do triedy, ako vytvoríť **počítačový kútik**, ako upraviť prostredie materskej školy tak, aby podporovalo modernú výchovu a vzdelávanie (malé zmeny, ktoré sú v našich silách).

Diskutovať o rôznych scenároch pre prácu s DT a o tom, ako v rôznych situáciách organizovať triedu. Dozvedieť sa o moderných trendoch zo zahraničia v tejto oblasti, získať stručnú informáciu o tom, aké ďalšie DT sú pre naše potreby v MŠ atraktívne (aj keď v tejto chvíli presahujú naše reálne možnosti a aktuálne potreby).

Zdravo a bezpečne s digitálnymi technológiami

Diskutovať a uvažovať o bezpečnosti dieťaťa v digitálnom svete – **fyzickej** (v počítačovom kútiku v MŠ, bezpečnosť prevádzková, ergonómia, psychohygiena...) a **duševnej** z pohľadu rôznych možných ohrození cez internet a jeho služby. Vedieť, čo robia deti s digitálnymi technológiami doma a vedieť k tomu zaujať hodnotiace stanovisko, poradiť deťom a rodičom. Poznať základné zásady legálnosti používania a šírenia softvéru a digitálnych zdrojov z internetu.

Zhrnúť a zhodnotiť celý vzdelávací program. Reflexia a diskusia o ďalších krokoch vo vlastnom vzdelávaní v oblasti digitálnej gramotnosti.

Integrálnou a významnou súčasťou všetkých blokov je prirodzené a primerané rozvíjanie porozumenia základným informatickým pojmom, ako sú súbor, adresár, pamäť a disk počítača, a tiež rozvoj základných zručností potrebných na prácu s počítačom a ďalšími digitálnymi technológiami, získanie odvahy skúmať neznáme softvérové aplikácie a pod.

1.4 Štruktúra programu pre vedúcich pedagogických zamestnancov

Pri zostavovaní vzdelávacieho programu pre vedúcich pedagogických zamestnancov v oblasti predprimárneho vzdelávania – zrejme prevažne pre riaditeľky MŠ – sme prijali predpoklad, že v priemere pôjde o skúsenejších používateľov digitálnych technológií, než sú ich pedagógovia (učiteľky MŠ). Pokúsili sme sa tiež odhadnúť, či sa panie riaditeľky oboznámili so študijnými materiálmi vzdelávacieho programu na rozvoj digitálnej gramotnosti pre ich kolegyne – učiteľky, ktoré pravdepodobne do svojej materskej školy získali prostredníctvom účasti niektorej kolegyne, resp. kolegýň, na vzdelávaní pre pedagógov. Usúdili sme však, že vzhľadom na objem ich pracovných povinností a zodpovednosti nemôžeme vo väčšine prípadov prijať takýto predpoklad.

Pri projektovaní štruktúry vzdelávacieho programu sme sa snažili vytvoriť si kvalifikovanú predstavu o aktuálnej úrovni ich digitálnej gramotnosti, o ich potrebách ďalšieho rozvoja v tejto oblasti, o ich očakávaniach, potrebách a pod. Pokúsili sme sa zostaviť určitý profil „typického“ riadiaceho pracovníka pred a po absolvovaní nášho vzdelávania.

Na kvalifikované vytvorenie tejto predstavy sme použili dva postupy: (a) oslovili sme pomerne početnú vzorku riadiacich pedagogických zamestnancov a formou dotazníka sme kvantitatívnymi metódami hľadali odpovede na naše otázky; a tiež (b) metódami kvalitatívneho výskumu sme oslovili tri z členiek nášho expertného tímu, ktoré sú zároveň riaditeľkami vo svojich MŠ, a spýtali sa na ich osobný názor v tejto problematike. Na základe získaných odpovedí sme zostavili očakávaný profil riaditeľa či riaditeľky MŠ v oblasti digitálnej gramotnosti a používania digitálnych technológií pred vzdelávaním:

- Disponuje základnými vedomosťami a zručnosťami potrebnými pre prácu s osobným počítačom, využíva najmä prácu s textom v prostredí MS Office Word.
- Pracuje s internetom, používa najmä elektronickú poštu a vyhľadáva informácie na webe.
- Vo svojej výchovno-vzdelávacej činnosti využíva digitálny fotoaparát, prípadne niektorý zo skupiny komerčných edukačných softvérových produktov pre deti predškolského veku.
- Využíva multifunkčné zariadenia, najmä tlačiareň, kopírku a skener.

Profil riaditeľa či riaditeľky MŠ po absolvovaní vzdelávacieho programu sme stanovili takto:

- Ovláda programy kancelárskeho balíka tak, aby jej uľahčili prácu.
- Dokáže pracovať s tabuľkami (zvyčajne v prostredí MS Office Excel) a používa jednoduché vzorce.
- Vie nájsť na internete potrebné informácie k rôznym problémom, s ktorými sa v práci stretne (právne informácie, odborné články a pod.).
- Efektívne využíva elektronickú poštu, pozná netiketu a dodržiava jej zásady.
- Pozná nástrahy internetu, rozumne narába s informáciami, sťahuje a inštaluje len overené programy, neotvára neznáme e-mailové prílohy, neodpovedá na spamovú poštu a ani ju nešíri.
- Ovláda tvorbu jednoduchej webovej stránky tak, aby vedela rodičom a verejnosti sprostredkovať potrebné informácie a prostredníctvom nej aj propagovať prácu materskej školy.
- Pozná a dodržiava autorské práva.
- Vie, čo poskytujú digitálne technológie v oblasti moderného vzdelávania, pozná ich možnosti a *didaktiku ich využitia*, rozumie a podporuje ich *produktívnu integráciu do hry a rozvoja detí v rôznych vývinových doménach a primerane ich veku*.
- Vie navrhnúť a vytvoriť *počítačový kútik v triede*, dbá na dodržiavanie *zásad bezpečnosti* pri rôznych spôsoboch využívania digitálnych technológií.
- Vedie svojich pedagógov a deti k *zdravému vzťahu k digitálnym technológiám*.

Rozsah tohto vzdelávacieho programu je určený na 32 hodín, z toho 24 hodín **prezenčného** a 8 hodín **dištančného** vzdelávania. Túto časovú dotáciu sme sa rozhodli rozdeliť na 8 **vzdelávacích blokov**, z ktorých každý pozostáva zo štyroch vyučovacích hodín, a to troch hodín prezenčného a jednej hodiny dištančného vzdelávania.

Vzdelávacie bloky tohto vzdelávacieho programu sme podľa ich obsahu a zamerania rozdelili do troch **vzdelávacích línií** s názvami **Pracujeme s digitálnymi technológiami**, **Pracujeme s deťmi** a **Rozvíjame digitálny priestor**. Jednotlivé línie vzdelávania dostali v našom vzdelávacom programe rôzne časové dotácie: prvú líniu tvoria štyri vzdelávacie bloky, druhú líniu tri bloky a tretiu jediný vzdelávací blok podľa nasledujúcej tabuľky:

Línia 1	Línia 2	Línia 3
Pracujeme s digitálnymi technológiami	Pracujeme s deťmi	Rozvíjame digitálny priestor
<ul style="list-style-type: none"> Práca s dokumentmi 1 Práca s dokumentmi 2 Práca s tabuľkami Internet 2 	<ul style="list-style-type: none"> Didaktika práce s digitálnymi technológiami Integrácia digitálnych technológií do prostredia materskej školy Zdravo a bezpečne s digitálnymi technológiami 	<ul style="list-style-type: none"> Digitálne technológie 2

Tento vzdelávací program organizujeme a realizujeme v štyroch **vzdelávacích dňoch**. Každý deň pozostáva z dvoch vzdelávacích blokov s takýmto **záväzným poradím**:

1. deň	Línia 1 Línia 1		Práca s dokumentmi 1 Práca s dokumentmi 2
2. deň	Línia 1 Línia 1		Práca s tabuľkami Internet 2
3. deň		Línia 2	Línia 3 Digitálne technológie 2 Didaktika práce s digitálnymi technológiami
4. deň		Línia 2 Línia 2	Integrácia digitálnych technológií do prostredia MŠ Zdravo a bezpečne s digitálnymi technológiami

Nasledujúca tabuľka prezentuje stručný obsah jednotlivých vzdelávacích blokov. Upozorňujeme, že na základe odhadovaného a získaného profilu vedúcich pedagogických zamestnancov sme sa rozhodli **mierne nadsadiť** objem vzdelávacieho materiálu, pretože predpokladáme, že účastníci a účastníčky vzdelávania si odnesú späť do svojej materskej školy zodpovedajúce študijné materiály a budú mať chuť a potrebu ďalej skúmať jednotlivé témy vzdelávania na svojom domácom alebo pracovnom počítači.

Priblížme si stručne vzdelávacie ciele jednotlivých študijných blokov (v poradí ich zoradenia do vzdelávacích dní):

Práca s dokumentmi 1

Naučiť sa vytvárať a používať dokumenty na mierne pokročilej úrovni, oboznámiť sa s pravidlami tvorby dokumentov a pracovať so zbalenými (komprimovanými) súbormi.

Spoznať **zásady tvorby dobrého dokumentu**, vedieť, čo sú nesprávne prvky a postupy, vedieť písať text, kontrolovať pravopis, vytvoriť oficiálny list, vyplniť žiadosť a pod.

Práca s dokumentmi 2	<p>Naučiť sa správne a účelne vytvárať a využívať prezentačný program (napr. MS PowerPoint). Vytvárať strategické prezentácie, používať motívy, pracovať s obrázkami a zvukmi, vedieť ich používať vo svojich prezentáciách.</p> <p>Oboznámiť sa s tým, ako sa upravuje veľkosť obrázkov (napr. v programe IrfanView), ktoré chceme vložiť do našej prezentácie, vkladať hypertextové odkazy, vytlačiť prezentáciu a pod.</p>
Práca s tabuľkami	<p>Naučiť sa vytvárať a upravovať tabuľky, zvoliť a používať vhodné formáty buniek. Vedieť používať aj vkladať do tabuliek jednoduché vzorce (súčet, priemer, sčítanie a násobenie). Naučiť sa vytvoriť diagram k tabuľke.</p>
Internet 2	<p>Naučiť sa efektívne využívať možnosti e-mailovej schránky (triedenie pošty, vytváranie skupiny kontaktov). Vedieť vytvoriť jednoduchú webovú stránku pre potreby prezentácie materskej školy a poskytovania informácií rodičom v potrebnom rozsahu. Naučiť sa bezpečne narábať s internetom. Vedieť si nájsť na internete potrebné informácie v súvislosti s prácou riaditeľky materskej školy.</p>
Digitálne technológie 2	<p>Oboznámiť sa s robotickými a inými digitálnymi hračkami. Predviesť a odskúšať ovládanie robotickej hračky – včely BeeBot.</p> <p>Rozumieť pojmu edukačný softvér. Vedieť vymenovať podstatné rozdiely medzi bežným a edukačným softvérom. Mať prehľad o jeho základných podobách a formách – desktopová aplikácia, internetová aplikácia, voľne dostupný a šíriteľný... Naučiť sa ovládať a používať vybrané edukačné prostredia. Poznať niektoré zo zaužívaných digitálnych technológií na podporu práce s postihnutými deťmi.</p>
Didaktika práce s digitálnymi technológiami	<p><i>obsah je rovnaký ako v predchádzajúcom vzdelávacom programe pre pedagógov, pozri str. 10</i></p>
Integrácia digitálnych technológií do prostredia MŠ	<p><i>obsah je rovnaký ako v predchádzajúcom vzdelávacom programe pre pedagógov, pozri str. 10</i></p>
Zdravo a bezpečne s digitálnymi technológiami	<p><i>obsah je rovnaký ako v predchádzajúcom vzdelávacom programe pre pedagógov, pozri str. 10</i></p>

1.5 O sérii týchto študijných materiálov

Na záver úvodnej kapitoly ešte čitateľovi poradíme, ako môže sériu našich študijných materiálov používať:

- netvoríme ich ako materiál pre samoštúdium – predpokladáme, že účastník vzdelávania sa s obsahom materiálu oboznámi prezenčne na školení pod vedením odborného lektora (v prípade potreby, resp. na určitej úrovni digitálnej gramotnosti ich však môže čitateľ použiť aj na samoštúdium, napr. na zopakovanie niektorej témy a pod.);
- materiály iba zriedkakedy niečo vysvetľujú, majú prevažne charakter **pracovných listov**. Zväčša prezentujú sériu úloh a aktivít, ktoré by mal účastník riešiť počas vzdelávania – najčastejšie samostatne, niekedy vo dvojici alebo väčšej skupine;

- predpokladáme, že účastník sa bude do vzdelávania aktívne zapájať, s chuťou riešiť úlohy, pýtať sa lektora a kolegov na to, čo mu momentálne bude nejasné⁵;
- lektor vzdelávania bude účastníkom zadávať aj niektoré *úlohy na doma*. V takom prípade si vždy so svojou študijnou skupinou dohodne termíny a podmienky pre úspešné splnenie týchto **dištančných študijných povinností**;
- predpokladáme tiež, že účastník po vzdelávaní sám od seba materiál opäť použije pri precvičovaní podobných úloh alebo opakovanom riešení tých istých aktivít, ktoré už robil. Veríme, že študijné materiály použije aj vtedy, keď si bude pripravovať niektoré podobné aktivity pre deti vo svojej triede.

Našou snahou je, aby vás tieto materiály potešili a stimulovali k učeniu, aby ste mali z tohto poznávania radosť, aby ste chceli sami od seba pokračovať v ďalšom rozvíjaní svojej digitálnej gramotnosti a aby ste túto radosť prenášali aj na deti vo svojej materskej škole, pretože jedným z najdôležitejších cieľov moderného vzdelávania v modernej škole je zachovať, ba ďalej rozvinúť, **prirodzenú chuť detí učiť sa**. Nielen pri vstupe do materskej školy, nielen pri vstupe do prvej triedy základnej školy – ale počas celej školskej dochádzky a po celý život.

Zošíť	Vzdelávací program pre pedagógov	Vzdelávací program pre vedúcich pedagogických zamestnancov	Obsahuje bloky
1. zošíť	• •		Ciele a štruktúra vzdelávacích programov Práca s obrázkami Práca s textom
2. zošíť	• •		Práca s internetom Digitálny fotoaparát
3. zošíť	• •		Multimédiá Digitálne hračky
4. zošíť	• •		Prezentácie Softvérové prostredia pre deti
5. zošíť	• •	• (6. blok programu)	Didaktika práce s digitálnymi technológiami Spoločne na internete
6. zošíť	• •	• (7. blok programu) • (8. blok programu)	Integrácia digitálnych technológií do prostredia MŠ Zdravo a bezpečne s digitálnymi technológiami
7. zošíť		• (1. blok programu) • (2. blok programu)	Práca s dokumentmi 1 Práca s dokumentmi 2
8. zošíť		• (3. blok programu) • (4. blok programu) • (5. blok programu)	Práca s tabuľkami Internet 2 Digitálne technológie 2

Pre úplnosť a uľahčenie navigácie ešte čitateľovi pripomíname, v ktorých zošitoch série nájde študijné materiály pre jednotlivé bloky a jednotlivé vzdelávacie dni v oboch vzdelávacích programoch. Tri vzdelávacie bloky sú totiž v oboch programoch identické, ale v sérii zošitov ich uvádzame iba raz.

⁵ Veď tak to robia aj deti v našich materských školách! Pozorujme ich, premýšľajme o ich kognitívnych procesoch a pokúšajme sa im porozumieť, učme sa učiť sa tak, ako sa učia ony.

Vzdelávací program pre pedagógov

1. deň	Práca s obrázkami Práca s textom	1. zošit 1. zošit
2. deň	Práca s internetom Digitálny fotoaparát	2. zošit 2. zošit
3. deň	Multimédiá Digitálne hračky	3. zošit 3. zošit
4. deň	Prezentácie Softvérové prostredia pre deti	4. zošit 4. zošit
5. deň	Didaktika práce s digitálnymi technológiami Spoločne na internete	5. zošit 5. zošit
6. deň	Integrácia digitálnych technológií do prostredia MŠ Zdravo a bezpečne s digitálnymi technológiami	6. zošit 6. zošit

Vzdelávací program pre vedúcich pedagogických zamestnancov

1. deň	Práca s dokumentmi 1 Práca s dokumentmi 2	7. zošit 7. zošit
2. deň	Práca s tabuľkami Internet 2	8. zošit 8. zošit
3. deň	Digitálne technológie 2 Didaktika práce s digitálnymi technológiami	8. zošit 5. zošit
4. deň	Integrácia digitálnych technológií do prostredia MŠ Zdravo a bezpečne s digitálnymi technológiami	6. zošit 6. zošit



2 Práca s obrázkami

Nielen na papier, ale aj priamo v počítači, vieme kresliť zaujímavé obrázky. Kreslenie na počítači je však iné. Veľakrát nás počítač potrápi, no vie byť aj naším dobrým pomocníkom. Ponúka nám rôzne druhy farbičiek s nekonečným atramentom, dovoľí nám opraviť si chybičky, vylievať farby, kresliť rovné čiary, pekné kružnice, presné štvorce, ale aj odtláčať rôzne obrázky do nášho počítačového výkresu. Aké môže byť kreslenie na počítači? Odpoveď na túto otázku nájde každý, kto takéto kreslenie zažije na vlastnej koži.

Pre kreslenie na počítači budeme používať program **Revelation Natural Art: Predstavy z farieb a vzorov** (skrátene **RNA**). Tento program bol navrhnutý a prispôsobený základným potrebám kreslenia na počítači v školskom prostredí. Budeme používať verziu, ktorej vzhľad a ponuka nástrojov je prispôbena pre malého používateľa. No aj napriek tomu poskytuje širokú škálu nástrojov, ktoré robia kreslenie na počítači zábavným a tvorivým.

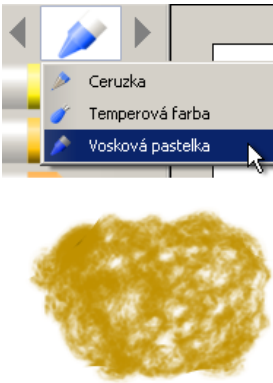
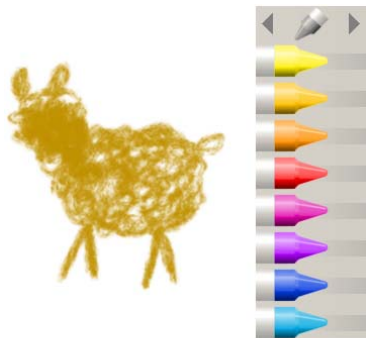



Prostredie editora RNA pozostáva z niekoľkých základných častí umiestnených okolo výkresu. V jeho hornej časti je rad ikon, pomocou ktorých meníme nástroje kreslenia. V ľavom stĺpci meníme farby a typ farbičky. Ak pracujeme s obrázkami, ktoré pečiatkujeme do výkresu, používame pravý stĺpec.

V nasledujúcich krátkych aktivitách sme sa snažili prezentovať základné nástroje a operácie kreslenia na počítači. Radi by sme upozornili, že neprezentujeme celú škálu možnosti kreslenia v programe RNA, ale skôr sa pokúšame robiť prvé kroky v kreslení na počítači. Po absolvovaní tohto bloku sa možnosti kreslenia nekončia, ale práve naopak – začínajú. Môžeme ďalej pokračovať, objavovať nové nástroje a techniky kreslenia a vytvárať tak nové vzrušujúce obrázky.

2.1 Kreslíme od ruky

Nakreslíme stádo veselých ovečiek.

	 <p>zmena farby</p>	
<p>1. Najskôr zvolíte voskovú pastelku a nakreslíte ňou machuľu.</p>	<p>2. Predošlej machuľi dokreslíte hlavu, uši, nohy a chvost. Ak sa vám farba nepáči, môžete si vybrať inú.</p>	<p>3. Podobným spôsobom, ale s inou farbou nakreslíte ďalšie ovečky – veselé kamarátky.</p>

Tip 1.

Oči a ústa ovečiek sme nakreslili *Temperovou farbou s tenkou čiarou*. **Hrúbku čiary** program zobrazuje číslom (hrúbku meníme pomocou šípok vedľa čísla).

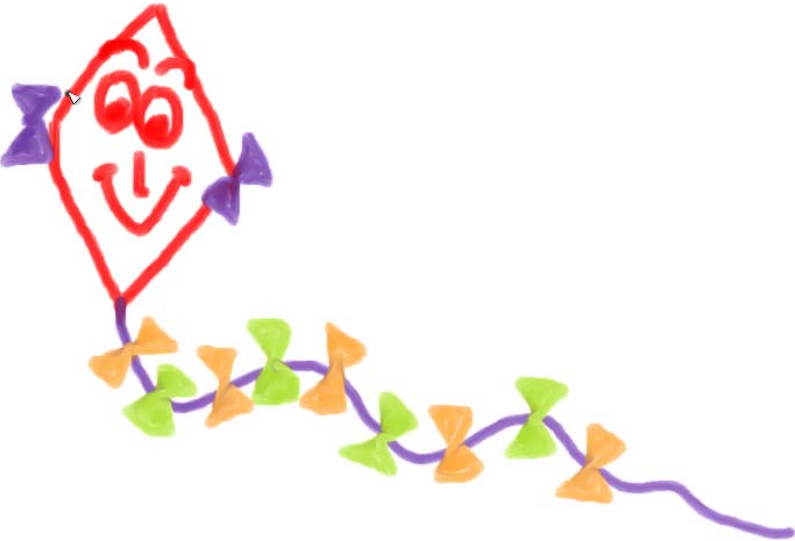


Tip 2.

Počítač si pamätá všetky ťahy kreslenia. Ak sa nám niektorý z ťahov kreslenia nepodaril, môžeme sa vrátiť k predošlému stavu kresby. V počítačovej terminológii sa takýto návrat nazýva **krok späť**.



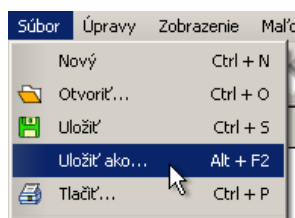
Rozširujúca úloha

	<ul style="list-style-type: none"> • Nakreslíte veselého šarkana. • Na jeho nakreslenie použite temperové farby. • Striedajte rôzne farby (červenú, žltú, oranžovú, modrú...) a veľkosti tak, aby váš šarkan bol pestrý a zaujímavý. • Ak sa vám zopár ťahov nepodarí, nebojte sa použiť krok späť.
---	---

2.2 Ukladáme obrázky do súborov

Nakreslený obrázok môžeme uložiť do súboru na disk počítača, aby sme sa k nemu mohli kedykoľvek vrátiť. Musíme si však pamätať jeho **názov** a **adresu**. Ukladanie obrázka do súboru pozostáva z niekoľkých krokov:

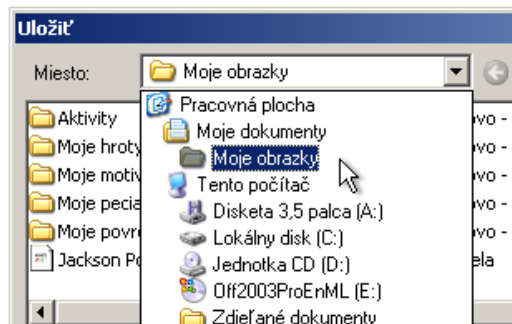
1. Zvolíme voľbu pre uloženie obrázka (*Uložiť* alebo *Uložiť ako*).



2. Vyberieme adresu, kam obrázok uložíme.

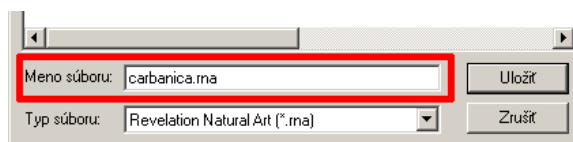
Odporúčame obrázky vytvorené v RNA ukladať do:

Moje dokumenty/Moje obrázky



3. Zadáme meno (názov), pod ktorým obrázok uložíme do súboru.

Meno súboru zadávajúte bez diakritiky, teda bez dĺžňov, mäkčeňov, vyhýbajte sa aj špeciálnym znakom ako ?, #, &, *...



2.3 Kreslíme elipsy a kruhy

Nakreslime uletené rôznofarebné balónky.

<p>1. Zvoľte kreslenie elíps/kruhov. Nakreslite niekoľko rôznofarebných elíps.</p>	<p>2. Prepnite sa do „kreslenia od ruky“ a balónom dokreslite šnúrky. Nezabudnite zmeniť hrúbku čiary na 1.</p>	<p>3. Nakreslite viacero rôznofarebných balónov. Pokúste sa nakresliť balón v tvare kruhu.</p>
<p>4. Svoju kresbu uložte do súboru s názvom balony.</p>		

Tip 1. Ak pri kreslení balóna stlačíme a podržíme kláves **Shift**, nakreslíme balón v tvare **presného kruhu**.

Tip 2. Pri kreslení detailov sa často potrebujeme na obrázok pozrieť zblízka, ako keby sme použili lupu. Pri kreslení na počítači si môžeme pomôcť pootočením kolieska myši. Pohľad na obrázok si buď priblížime alebo vzdialime.



2.4 Spoznávame tablet a typy súborov

Tablet je zariadenie, pomocou ktorého môžeme ovládať počítač. Používa sa hlavne pri kreslení, kde nahrádza myš. Pozostáva z dvoch základných častí: zo špeciálneho pera a podložky, na ktorú týmto perom kreslíme.



Tablet dokáže snímať aj tlak, ktorý vytvárame pri kreslení perom na podložku. V programe RNA sa podľa sily, akou tlačíme na podložku, mení hrúbka kreslenej čiary.

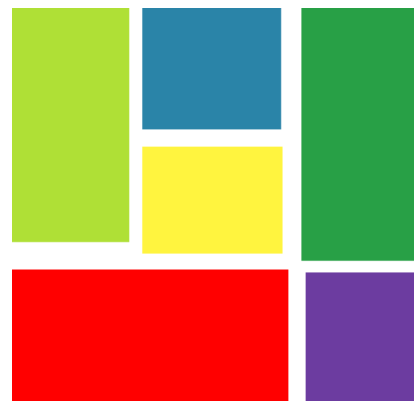
Hovorili sme, že obrázok ukladáme do súboru na disk počítača. Súbor, v ktorom je uložený obrázok, zvykneme presnejšie nazývať **obrázkový súbor**. Bežne pracujeme s viacerými typmi obrázkových súborov. Veľakrát si rozdiely ani neuvedomíme, ale niekedy sa nám oplatí ich poznať.



Typ **BMP** môžeme použiť na akýkoľvek obrázok. Jeho kvalita je vysoká. Zaberá však veľa priestoru na disku.



Typ **JPG** je dobrý na ukladanie fotografií. Bol na tento účel vytvorený, na disku zaberá malý priestor.

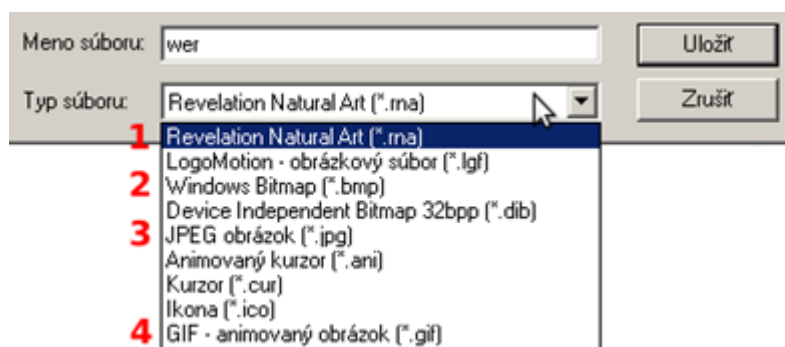


Typ **GIF** je vhodný na ukladanie obrázkov s ostrými prechodmi. Na fotografie je však vhodnejší iný formát.

Grafické porovnanie veľkosti, koľko priestoru zaberajú jednotlivé súbory na disku počítača:



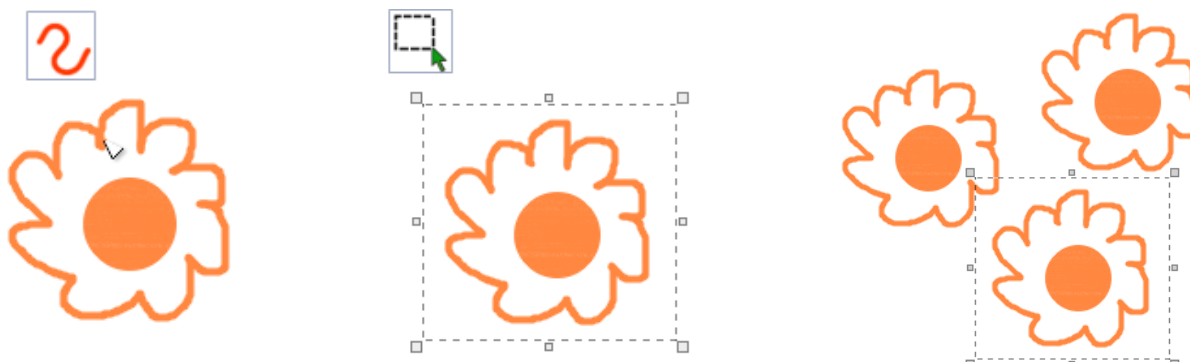
Pri ukladaní obrázka do súboru môžeme **nastaviť jeho typ**.



- 1 typ RNA – s týmto typom súboru dokáže pracovať len program RNA
- 2 typ BMP
- 3 typ JPG
- 4 typ GIF

2.5 Kopírujeme oblasti a vylievame farby

Nakreslime zelenú lúku plnú jarných kvetov.



1. Nakreslite jednoduchý kvet. Jeho stredom je kruh, lupene nakreslite od ruky.

2. Zvoľte nástroj pre prácu s oblasťou. Týmto nástrojom označte kvet.

3. Kvet niekoľkokrát skopírujte. Kopírujeme presúvaním oblasti so stlačeným klávesom **Ctrl**.



4. Zvoľte nástroj na vylievanie farby. Kliknite do plochy obrázka, ktorú chcete vyfarbiť.

5. Po vyfarbení kvetov zmeňte typ farbičky na voskovú pastelku, zmeňte ju na zelenú a kliknite do plochy mimo kvetov.

6. Svoju kresbu uložte do súborov s názvami **kvety-rna** a **kvety-png**, pričom prvý menovaný súbor, bude typu RNA a druhý bude typu PNG. Ktorý z týchto súborov by ste poslali svojmu kolegovi či kolegyni e-mailom?

Tip 1.

Stlačením klávesu **Delete** vymažeme označenú oblasť.


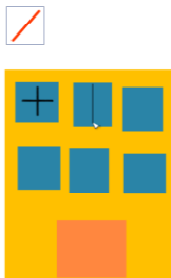

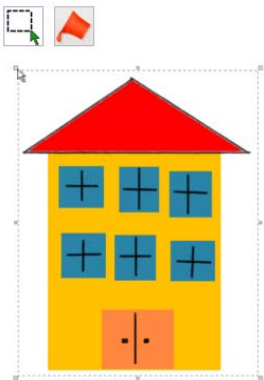



Tip 2.

Po kliknutí do oblasti pravým tlačidlom myši sa zobrazí ponuka s ďalšími možnosťami.

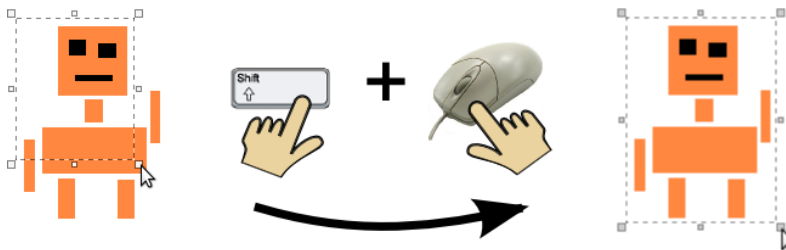
2.6 Meníme veľkosti, kreslíme rovné čiary

Nakreslíme sídlisko plné činžakov s peknými červenými strechami. Pri kreslení využijeme to, čo sme sa doposiaľ naučili. Ukážeme si aj to, ako sa menia veľkosti a kreslia rovné čiary.

		
<p>1. Pomocou obdĺžnikov nakreslite skicu domu. Skúste viaceré druhy farbičiek, zvolte tú, ktorá sa vám najviac páči.</p>	<p>2. Zvoľte nástroj na kreslenie rovných čiar a dokreslite oknám okenice.</p>	<p>3. Vylepšite svoj činžiak o vstupné dvere a nakreslite obrys strechy.</p>
		
<p>4. Vyplňte strechu červenou farbou a označte celý dom oblasťou.</p>	<p>5. Skopírujte dom niekoľkokrát, kópiám zmeňte farbu a veľkosť. Veľkosť meníme ťahaním myšou za hraničné body vyznačenej oblasti (domy v pozadí musíte kresliť ako prvé).</p>	
<p>6. Svoju kresbu uložte do súboru s názvom sidlisko.</p>		

Tip 1.

Hranice oblasti meníme ťahaním myšou za jej okraje so stlačeným klávesom **Shift**.




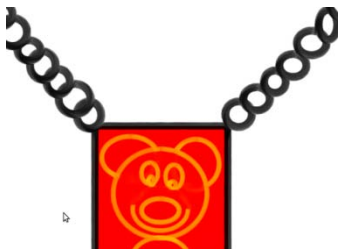


Tip 2.

So stlačeným klávesom **Shift** kreslíme vodorovnú alebo zvislú rovnú čiaru.

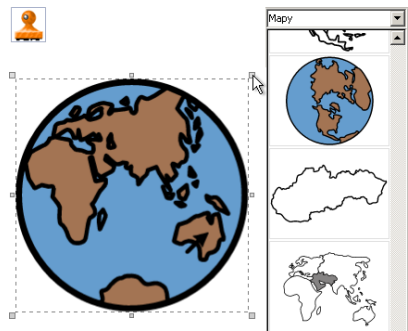
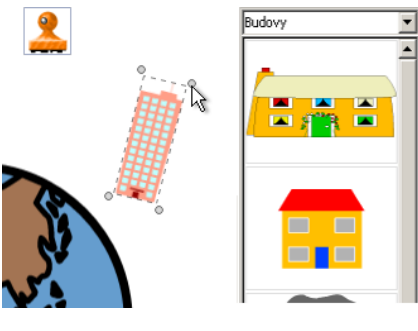

Rozširujúca úloha

Nakreslime prívesok s macom.

			
1. Hlavu maca kreslite žltou temperou na červené pozadie.	2. Nežiaduce čiary môžete zafarbiť červenou temperou.	3. Macovi dokreslite úsmev a časť trupu.	4. Dokreslite čierny obrys a retiazku.

2.7 Používame pečiatky

Pomocou pečiatok a práce s oblasťami nakreslime svet...

		
1. Otvorte knižnice pre prácu s pečiatkami. V knižnici Mapy nájdite obrázok zemegule. Tento obrázok presuňte myšou na výkres. Okolo obrázka je označená oblasť, ktorej veľkosť môžete meniť.	2. Zvoľte knižnicu Budovy . Jednu z budov presuňte myšou na výkres. Ak kliknete dvakrát do označenej oblasti budete meniť jej otočenie.	3. Postupným vkladáním budov, zmenou veľkosti a otočenia môžete nakresliť takýto obrázok.
4. Svoju kresbu uložte do súboru s názvom svet .		

Na kvetoch sú včely

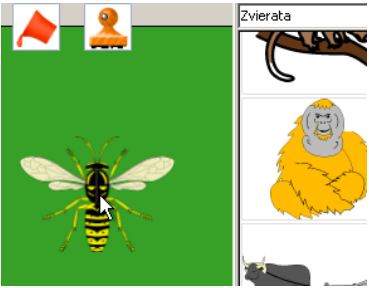
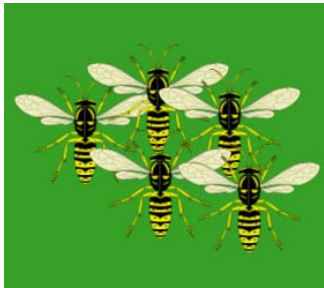

Otvorte súbor **kvety** a dokreslite na každý druhý kvet včelu. Pri kreslení včiel použite pečiatky, pričom podľa potreby zmeníte veľkosť a otočenie včely. Výsledný obrázok uložte do súboru **kvety-včely**.

Tip 1.

Včely nájdete v knižnici **Zvieratá**.



Pomocou pečiatok nakreslíme roj včiel.

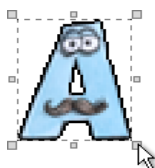
		
<p>1. Otvorte knižnicu pre prácu s pečiatkami (ikonou pečiatky alebo klávesom F11). Zvoľte knižnicu Zvieratá a označte v nej obrázok včely.</p>	<p>2. Kliknutím do výkresu opečiatkujete včelu na pozíciu myši.</p>	<p>3. Ak budete myš ťahať po výkrese, včela sa bude pečiatkovať náhodne otočená.</p>
<p>4. Svoju kresbu uložte do súboru s názvom vcely.</p>		
<p>5. V priečinku <i>Moje dokumenty</i> vytvorte priečinok s názvom RNA a premiestnite tam všetky svoje doposiaľ nakreslené obrázky (súbory).</p>		

ZHRNUTIE

Poznáme **tri spôsoby**, ako môžeme pracovať s pečiatkami:

1. spôsob

Presúvaním pečiatky myšou z knižnice priamo na výkres. V takomto prípade sa okolo vlozenej pečiatky zobrazí oblasť, pomocou ktorej môžeme meniť jej veľkosť či smer.



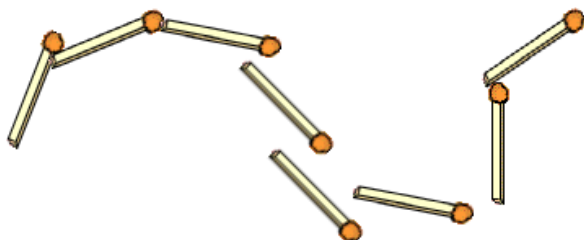
2. spôsob

Označením jednej pečiatky a jednoduchým kliknutím myšou do výkresu. Obrázok sa opečiatkuje do výkresu a nie je možné ho ďalej meniť.



3. spôsob

Označením jednej pečiatky a ťahaním myšou po výkrese (so stlačeným ľavým tlačidlom myši). V takomto prípade sa obrázok opečiatkuje pootočený rôznymi smermi. Ak sa zvolený obrázok skladá z viacerých, tak tie sa pri pečiatkovaní striedajú.



Obrázok zápalky sa opečiatkoval presunom myši zľava doprava so stlačeným ľavým tlačidlom. Podľa smeru pohybu myši menil obrázok zápalky svoje natočenie.



Obrázok písmena A sa skladá z viacerých obrázkov (niekedy im hovoríme **zábery**), preto sa pri pečiatkovaní jeho obrázky nielen natáčajú, ale aj striedajú.

2.8 Tlačíme obrázok

Každý obrázkový súbor uložený v počítači môžeme vytlačiť na papier. Zariadenie, ktoré tlačí obrázky, ale aj fotografie z počítača, nazývame **tlačiareň**. Tlačiareň musí byť pripojená do elektrickej siete, ale aj k počítaču, aby s ním mohla komunikovať. Ak nemáme tlačiareň pripojenú k počítaču, nepodarí sa nám obrázok vytlačiť.

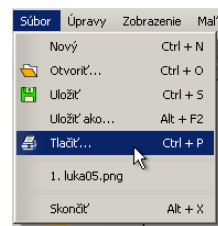
Tlač obvykle pozostáva z dvoch až troch krokov:

TONER je farebná náplň do tlačiarne. Ak sa minie, musíme kúpiť nový.

1. krok

V hlavnej ponuke nájdeme možnosť tlače: *Súbor* -> *Tlačiť* alebo môžeme použiť klávesovú skratku (*Ctrl + P*).

Poznámka: Pred tlačou sa snažíme upraviť obrázok tak, aby obsahoval čo najmenej veľkých jednofarebných pokrytých oblastí. Takýmito úpravami šetríme toner.

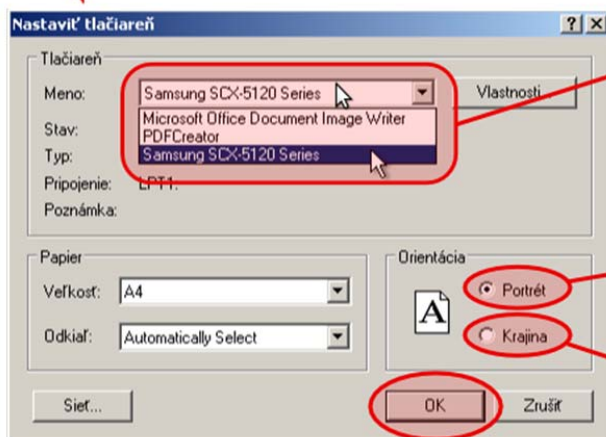


2. krok

Prispôbíme nastavenia tlače našim predstavám, skontrolujeme dostatok papiera a obrázok vytlačíme.



Ak nám nastavenia tlače vyhovujú, môžeme obrázok ihneď vytlačiť.

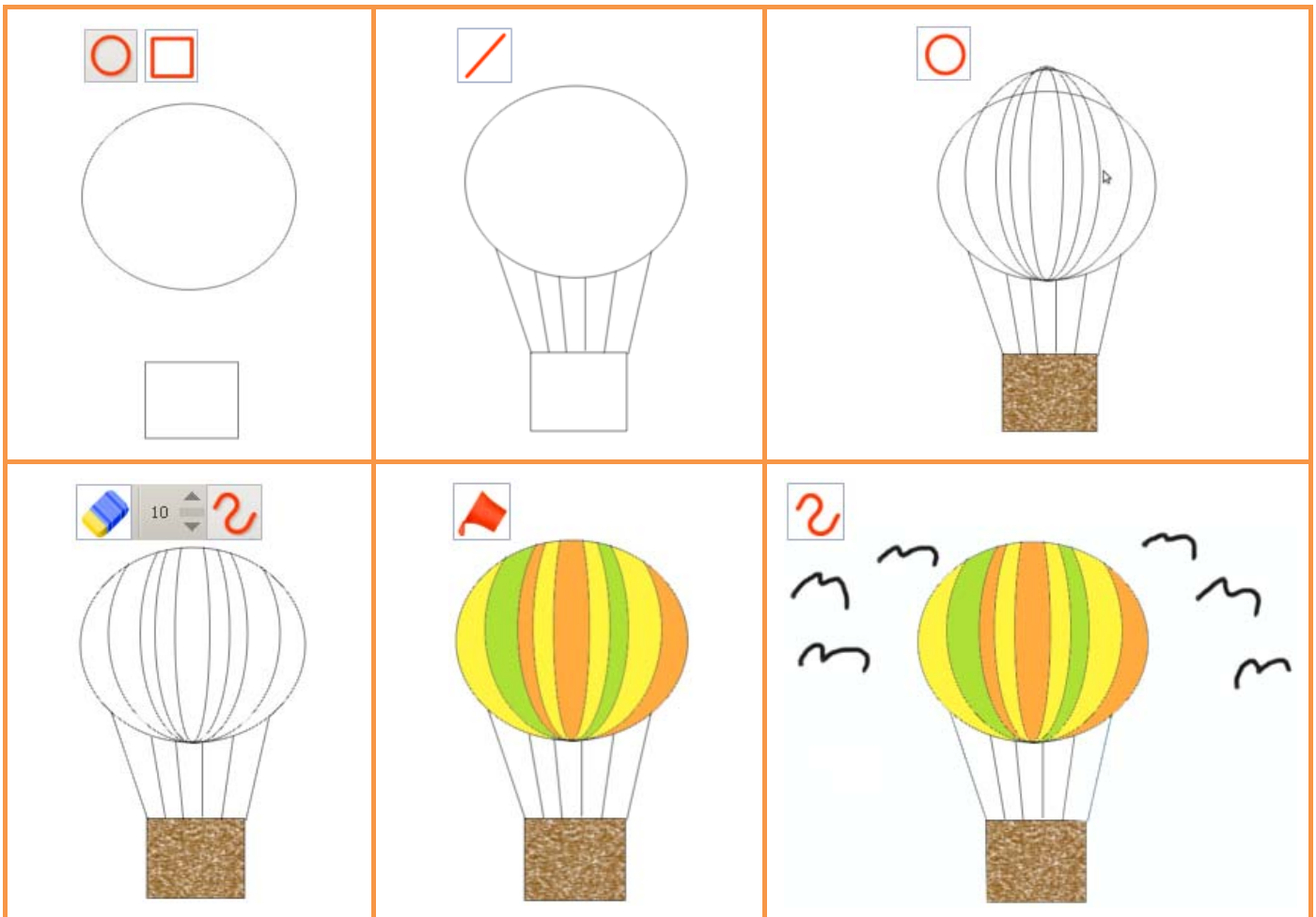


Niekedy je možné z jedného počítača tlačiť na viacerých tlačiarnach. Na tomto mieste si zvolíme, ktorú z nich chceme použiť.

Potvrdíme naše nastavenia a vrátime sa k pôvodnému oknu.

2.9 Cvičenie na doma

Nakreslite balón. Môžete sa o to pokúsiť aj bez návodu.



Vyskúšajte obrázok skrášliť, môžete použiť všetko, čo ste sa doposiaľ naučili:

- kreslenie od ruky rôznymi farbičkami,
- kreslenie rovných čiar, jednoduchých tvarov,
- kreslenie pečiatkami.

Svoju kresbu uložte do súboru vaše **priezvisko** (napr. **mrkvickova**). Zabezpečte, aby bol súbor typu RNA.

Ako inšpiráciu uvádzame nasledujúci obrázok:



3 Práca s textom

Cieľom tohto bloku vzdelávania je naučiť sa pracovať so základnými a najdôležitejšími nástrojmi programu, ktorý nazývame **textový editor**, a získať praktické skúsenosti s tvorbou **textových dokumentov**. Účastníci sa naučia dokumenty otvárať, upravovať, ukladať, vytvárať, skontrolovať a vytlačiť.

Diskusia

Čo je textový dokument? S akými textami pracujete na počítači? Aké formy textov sú vhodné na (a) vašu vlastnú prácu a (b) prácu s deťmi?

Existuje viacero programov na prácu s textom, určite ste už počuli o súbore programov MS Office a jeho súčasť MS Word. Z ďalších je asi najpoužívanejší Open Office Writer. Na vzdelávaní a v našom študijnom materiáli budeme používať program MS Word, a to jeho verziu označovanú rokom 2007.

3.1 Prezeráme si dokument

Spustíme textový editor MS Word 2007

Všimajme si:

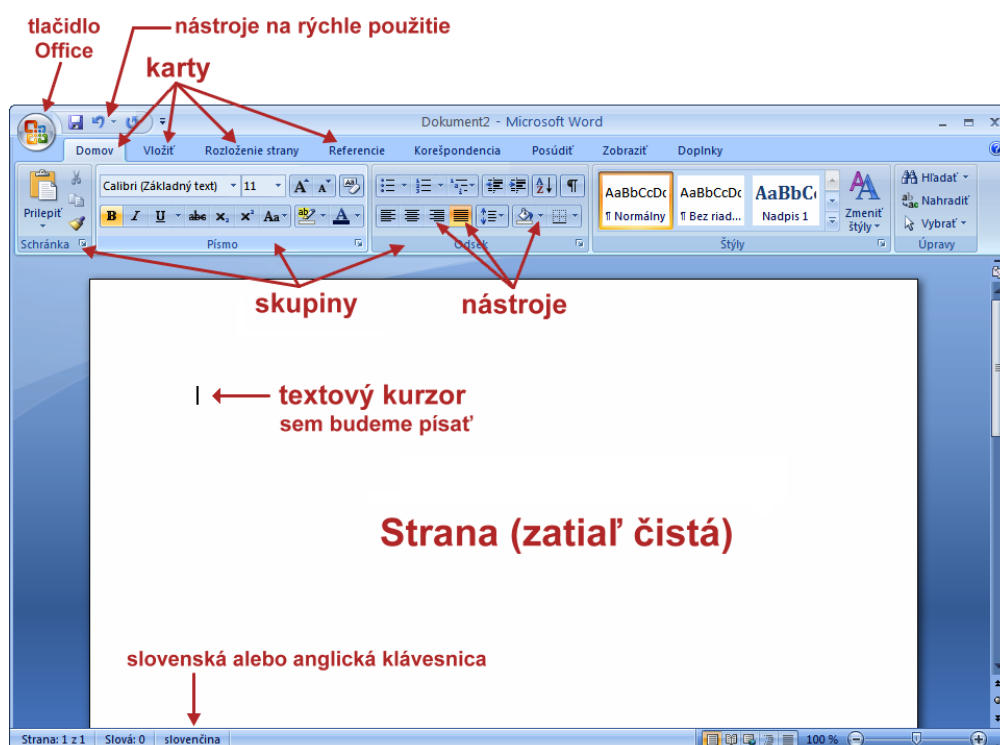
- ako vyzerá **okno programu** MS Word 2007,
- čo je pracovná oblasť pre text, teda **strana** (zatiaľ čistá),
- kde sú oblasti pre náradie – **karty**, **skupiny**, **nástroje** (postupne sa naučíme niektoré z nich používať),
- kde je **tlačidlo Office**,
- kde sú nástroje na **rýchle použitie**,
- kde je **textový kurzor**,
- ako ukončíme program.

Ako vyzerá jeho ikona?



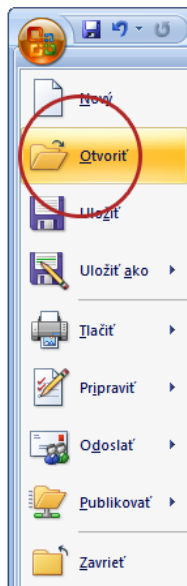
Čo je textový editor?

Je to program určený na vytváranie a upravovanie textových dokumentov – listov, učebných plánov, oznamov, pozvánok a pod. V tomto programe môžeme texty písať, upravovať (čiže editovať, preto mu aj hovoríme editor), študovať, ukladať, šíriť alebo tlačiť.



Otvorme dokument

- použijeme **tlačidlo Office**,
- klikneme na príkaz **Otvoriť**,
- nájdime, označíme a otvoríme **dokument** v **súbore** **postarik**.



Naučíme sa nové pojmy:

- **súbor** – v ňom je uložený dokument,
- **dokument** – tvorí ho niekoľko odsekov, možno na jednu **stranu**, možno na niekoľko strán,
- **odsek** – je ucelená časť textu; tvorí ho jeden alebo niekoľko riadkov textu, zvyčajne niekoľko viet,
- **riadok** – tvorí ho niekoľko slov,
- **slovo** – tvorí ho niekoľko znakov; končí sa medzerou alebo interpunkčným znamienkom,
- **znak** – napr. písmeno, číslica, medzera, bodka a pod.

Poštárik z farebného kráľovstva

Vo veľkej truhlici leží malá truhlica. V malej truhlici čapica. Tomášova poštárska šiltovka! Tomáš kedysi roznášal poštu vo farebnom kráľovstve.

V okolí zámku sa vyznal ako nik, mal farebnú mapu celej krajiny.

Raz na zámku pán kráľ veľmi prechladol a kýchal, až sa hradná strecha nadvihovala:

– Hap-čííí, hap-čííí!

Všetci chceli kráľovi pomôcť. Princ uteká do hory po lesný med, princezná beží k studienke po liečivú vodu. A Tomáša poslali k babke bylinárke po liečivé bylinky na čaj.

Tomáš vyskočí na bicyklík a už letí! Zo zámku najprv po modrom chodníku, potom zabočí na červený a nakoniec sa po žltom privezie až k malej chalúpkke.

Ale babka vzdychá:

– Beda, beda, všetky bylinky vyzbieral drak!

Tomáš nemešká, už letí za drakom. Vieš ako? Trafil by si k dračej jaskyni aj ty? Ale pozor! Aj z jaskyne sa ozýva hrozitánske hapčííí! Vari prechladol aj drak? Tak pomôžme aj jemu!

Úloha

Koľko strán má tento dokument? Koľko má odsekov? Koľko riadkov má jeho najdlhší odsek? Koľko riadkov má jeho najkratší odsek? V ktorom riadku je najviac slov?

Keď myšou ukážeme niekam dovnútra textu a klikneme, **presunieme tam textový kurzor**.

Prečo potrebujeme **označovať časti textu**? Pretože s označeným textom (písmenom, niekoľkými písmenami, jedným či niekoľkými slovami, vetami, odsekmi či dokonca stranami) potom môžeme všeličo robiť „na jeden krok“ – napr. ho zmazať, premiestniť, zvýrazniť a pod.

Označujeme myšou časti textu

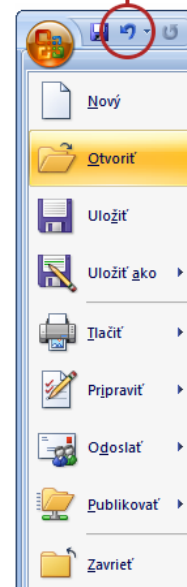
slovo v texte	Myšou ukážeme dovnútra slova a dvojklikneme:	V okolí zámku sa vyznal ako nik, mal farebnú mapu celej
celý riadok	Myšou ukážeme vľavo pred riadok a keď sa kurzor zmení na šípku, klikneme:	V okolí zámku sa vyznal ako nik, mal farebnú mapu celej
celý odsek	Myšou ukážeme vľavo pred riadok a keď sa kurzor zmení na šípku, dvojklikneme:	V okolí zámku sa vyznal ako nik, mal farebnú mapu celej krajiny.
niekoľko slov	Myšou ukážeme dovnútra prvého z nich, stlačíme ľavé tlačidlo a ťaháme až po posledné z nich:	V okolí zámku sa vyznal ako nik, mal farebnú mapu celej

Pomýlili sme sa? Urobme krok späť!

Pracujme s textom o poštárovi Tomášovi:

- **označme myšou niektoré slovo** a stlačme kláves **Del** alebo **Delete** – slovo sa zmaže;
- rozmyslime si to a urobme **krok späť**;
- umiestnime niekam do textu kurzor myši a stlačme kláves **Del** – a znovu urobme krok späť (*zmazanie znaku za kurzorom*);
- umiestnime niekam do textu kurzor myši a niekoľkokrát stlačme kláves **Del**. Pozorujme, čo sa stalo. Potom urobme niekoľko krokov späť;
- umiestnime niekam do textu kurzor myši a stlačme kláves **Backspace**. Urobme krok späť (*zmazanie znaku pred kurzorom*);
- umiestnime dovnútra niektorého slova kurzor myši a stlačme **medzerník**. Stlačme ho ešte niekoľkokrát. Pozorujme, čo sa stalo. Urobme niekoľko krokov späť;
- označme myšou celý riadok a stlačme **Del** – riadok sa zmaže. Potom ale urobme krok späť;
- označme v riadku myšou niekoľko slov a zmažme ich. Opäť urobme krok späť;
- umiestnime kliknutím myši niekam do textu **textový kurzor** a premiestňujme ho **šípkami** na klávesnici vľavo alebo vpravo, nahor alebo nadol. Postláčajme na klávesnici niekoľko písmen a pozorujme, čo sa stane. Potom opäť urobme niekoľko krokov späť.

krok späť



Používajme krok späť! Krok späť (alebo niekoľko krokov späť) opraví naše chyby pri písaní a používaní nástrojov na úpravu textu, čím nám často ušetrí čas. Nezabúdajme na túto užitočnú pomôcku.

Pamätajte si:

- **Backspace** je anglický názov klávesu starých písacích strojov, ktorý vrátil valec do predchádzajúcej polohy. Na klávesnici počítača je to čosi podobné: textový kurzor sa vráti o jeden znak späť, ale pritom sa tento **predchádzajúci** znak zmaže.
- Názov klávesu **Del** (niekedy má na sebe nápis **Delete**) znamená po anglicky **zmažať** či **zrušiť**. Ak ho použijeme, zmažeme **nasledujúci** znak.

S ktorými klávesmi sme práve pracovali:



3.2 Pracujeme s textom

Naučili sme sa otvoriť už existujúci dokument, poznáme základné pojmy, ktoré s dokumentom súvisia (ako súbor, strana, odsek, slovo či znak), poznáme základné pojmy, ktoré súvisia s textovým editorom (ako tlačidlo Office, textový kurzor a kurzor myši) a poznáme už aj niekoľko základných postupov - vieme označiť časti textu, vieme ich zrušiť, vieme použiť krok späť, poznáme už niektoré špeciálne tlačidlá na klávesnici. Teraz poďme vpisovať do textu znaky a slová, spájať a rozdeľovať odseky, rušiť znaky pomocou klávesnice a pod.

Spojme odseky

- znovu otvoríme dokument **postarik**;
- vieme, že text tvorí niekoľko odsekov. Ako by text vyzeral, keby mal iba jediný odsek? Skúsme to;
- pospájajme **všetky odseky textu do jediného**.

Prvá možnosť

- Umiestnime textový kurzor na koniec prvého odseku,
- stlačme kláves **Del**, priskočí sem druhý odsek, ale od bodky na konci vety nebude oddelený medzerou,
- vložme sem medzeru pomocou klávesu **medzerník**.

celej krajiny. | krajiny. Raz na zámku | krajiny. Raz na zámku

a b c

Druhá možnosť

- Umiestnime textový kurzor na začiatok druhého odseku,
- stlačme kláves **Backspace**, oddelenie odsekov zanikne – tento odsek sa spojí s predchádzajúcim, **ale bez medzery**,
- doplňme chýbajúcu medzeru.

Raz na zámku | krajiny. Raz na zámku | krajiny. Raz na zámku

a b c

Vo veľkej truhlici leží malá truhlica. V malej truhlici čapica. Tomášova poštárska šiltovka! Tomáš kedysi roznášal poštu vo farebnom kráľovstve. V okolí zámku sa vyznal ako nik, mal farebnú mapu celej krajiny. Raz na zámku pán kráľ veľmi prechladol a kýchal, až sa hradná strecha nadvihovala: – Hap-čiiií, hap-čiiií! Všetci chceli kráľovi pomôcť. Princ uteká do hory po lesný med, princezná beží k studienke po liečivú vodu. A Tomáša poslali k babke bylinárke po liečivé bylinky na čaj. Tomáš vyskočí na bicyklík a už letí! Zo zámku najprv po modrom chodníku, potom zabočí na červený a nakoniec sa po žltom privezie až k malej chalúpke. Ale babka vzdychá: – Beda, beda, všetky bylinky vyzbieral drak! Tomáš nemešká, už letí za drakom. Vieš ako? Trafil by si k dračej jaskyni aj ty? Ale pozor! Aj z jaskyne sa ozýva hrozitánske hapčiiií! Vari prechladol aj drak? Tak pomôžeme aj jemu!



Rozdeľme dlhý text na niekoľko odsekov

- Umiestnime textový kurzor pred slovo, ktorým má začať nový odsek,
- stlačme kláves **Enter**,
- na konci predchádzajúceho odseku zostala medzera. Ak sme poriadkumilovní, tak ju zrušíme.

**Kláves Enter
používajme
iba na
oddelenie odsekov.**

Úloha

Otvorte dokument **o_odvaznej_Olinke**. Tvorí ho jeden dlhý odsek textu. Rozdeľte ho na niekoľko odsekov podľa vlastného uváženia.

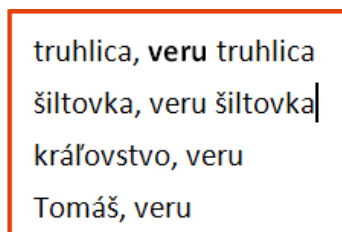
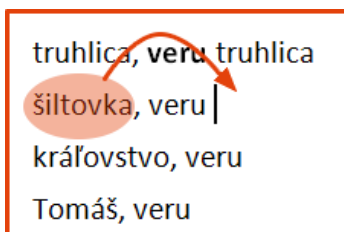
Urobme chyby, sused ich opraví

- Otvorme dokument **z_klobuka** a pozorne ho prečítajme,
- urobme v texte desať takýchto **chýb**: v niektorom slove zmažeme pomocou klávesov **Del** alebo **Backspace** jedno písmeno,
- vymeňme si so susedom miesto – on bude **hľadať** a **opravovať** chyby v texte na našej obrazovke, my budeme hľadať a opravovať chyby v texte na jeho obrazovke. Podarilo sa? Našiel všetky naše chyby?

Vkladajme medzery

- Otvorme dokument **ukradnute_medzery**. Nezľaknime sa, vyzerá zvláštne! Ale iba preto, že ktosi asi zabudol vložiť medzi slová medzery. Pozorne čítajme text, vždy nastavme textový kurzor tam, kam patrí medzera – a vložme ju tam. Nezabúdajme, že medzera patrí aj za každý interpunkčný znak.

Dopisujme slová



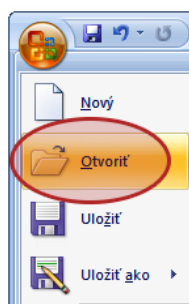
Otvorme dokument **slova_veru_slova**. Každý odsek v ňom má iba jeden riadok. Do každého riadka pripíšme za slovo **veru** to isté, čo je pred ním.

Uložme dokument

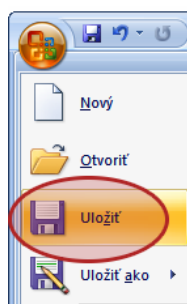
Príkazy na otvorenie, uloženie alebo vytvorenie nového dokumentu nájdeme pomocou **tlačidla Office**.

Pripomeňme si

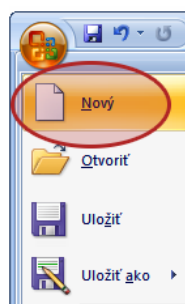
Ak chceme otvoriť súbor s dokumentom, ktorý už niekto vytvoril, musíme poznať jeho **meno** a **adresu**, na ktorej je uložený na disku počítača. Dokumenty sa môžu nachádzať napr. na adrese **Moje dokumenty** alebo v inom **priečinku**.



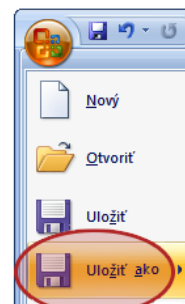
Takto sme otvárali dokument, ktorý už predtým niekto vytvoril a uložil na disk počítača.



Keď dokument upravíme, nezabudneme ho uložiť na disk. Inak by sa naša práca stratila.



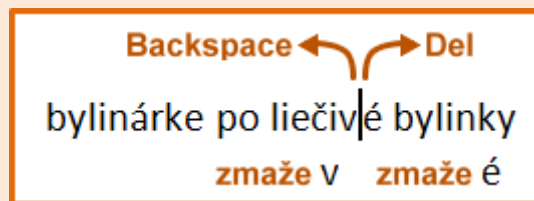
Ak chceme vytvoriť celkom nový dokument, použijeme príkaz **Nový**. Tento dokument zatiaľ nemá meno a nie je uložený na disku.



Dokument bez mena pomenujeme a uložíme na disk príkazom **Ulož ako**. V okne, ktoré sa otvorí, zadáme meno a adresu.

V slove chceme zmazať jedno písmeno:

- Myšou alebo šípkami umiestnime textový kurzor **za** alebo **pred** toto písmeno,
- ak sme sa rozhodli pre **za**, stlačíme **Backspace**,
- ak sme sa rozhodli pre **pred**, stlačíme **Del**.



Do slova chceme vpísať jedno písmeno:

- Myšou alebo šípkami umiestnime textový kurzor **presne na miesto nového písmena**,
- napišme písmeno na klávesnici.

Práca s klávesnicou – čo všetko musíme vedieť

Ako sa píšú veľké písmená

Ak stlačíme kláves **D**, na miesto textového kurzora sa do riadku pripíše písmeno **d**. Ak chceme skutočne napísať veľké písmeno **D**, musíme stlačiť a podržať kláves **Shift** a ťuknúť na **D**.



O slovenskej a anglickej „klávesnici“

Z historických dôvodov je klávesnica popísaná anglickými znakmi a slovami ako **Del**, **Shift**, **Home** a pod. Iba dodatočne sa začali u nás na klávesy pripisovať aj slovenské znaky – preto niekedy na niektorých klávesoch vidíme aj anglické, aj slovenské znaky. A preto tiež niekedy musíme v prostredí Windows zmeniť nastavenie zo slovenskej klávesnice na anglickú alebo naopak. Lektor vzdelávania nám ukáže ako.

Ako sa píšú písmená s diakritikou

Ak máme zvolenú slovenskú klávesnicu, môžeme priamo písať znaky ako **á** alebo **ô**. Niektoré však musíme napísať pomocou dvoch klávesov, napr. malé dlhé **l** – najprv zadáme **dĺžeň**, potom písmeno **l**.



Ako sa píšú veľké písmená s diakritikou

Ak chceme napísať napr. **Ř**, najprv napíšeme dĺžeň, potom stlačíme a podržíme kláves **Shift** a stlačíme **R**. Ak chceme napísať napr. **Č**, musíme stlačiť **Shift** a mäkčeň, potom **Shift** a **C**.

Ako sa píšú čísla a iné znaky

Preskúmame celú klávesnicu a naučme sa, ako písať **oddeľovacie znamienka**, **zvláštne znaky** ako %, + alebo *. Dôležité je tiež vedieť, ako sa píšú **čísla** – buď pomocou klávesov so slovenskými znakmi (napr. **4** ako „horný“ znak nad **č** a pod.), alebo na pravom okraji klávesnice pomocou tzv. **numerickej klávesnice** a špeciálneho klávesu-prepínača **Num**. Lektor vzdelávania nám ukáže ako.



Čím viac píšeme na klávesnici, tým rýchlejšie a „bez premýšľania“ vkladáme do textu znaky s diakritikou, malé či veľké, čísla alebo iné zriedkavo používané symboly, ľahko a rýchlo prestavujeme slovenskú klávesnicu na anglickú a späť. Ak chceme písať naozaj rýchlo, musíme veľa trénovať alebo sa v kurze naučiť profesionálny „strojopis“. Program MS Word ponúka aj písanie ďalších – veľmi zriedkavých a špeciálnych znakov. Možno sa to neskôr naučíte aj vy. Tu je malá ukážka:

№ № € £ ¥ © ® ± Å ⅓ ã ß ü § ψ Ж ъ Ж Щ

3.3 Upravujeme dokument

Práca s textovým editorom je zvyčajne kombináciou dvoch druhov činností – samotného **písania textu** (obsahu dokumentu) a jeho úprava, ktorej hovoríme aj **formátovanie**. Do tejto druhej skupiny činností patrí nastavenie vzhľadu strany, veľkosti, typu a farebnosti písma a pod.

Pozrime sa na hotový dokument

Otvorme dokument **besiedka** s pozvánkou na vianočnú besiedku našej materskej školy. Pozorne si ho prezrime a zbadáme, že:

- používa **písmo rôznych farieb**,
- niektoré slová sú väčšie, iné menšie – hovoríme, že používa **písmo rôznych veľkostí**,
- niektoré slová sú **tučné**, niektoré sú napísané **kurzívou** (ležatým písmom),
- niektoré riadky začínajú vľavo, niektoré sú zarovnané na stred.

Teraz sa naučíme robiť takéto úpravy písma v dokumente.



Možno sa vám zdá, že na tejto pozvánke čosi chýba – **obrázok!** Už o chvíľu sa naučíme aj to – vložiť do textu svoj vlastný obrázok.

Písmo tučné, farebné a ležaté (kurzíva)

Predstavme si, že sme redaktorom detského časopisu a dostali sme e-mailom dokument so starou „zabudnutou“ básničkou J. Čareka, ktorú ktosi našiel v archíve a prepísal – veľmi neporiadne – tak, **ako by básničky nemali vyzerať**. Otvorme dokument **kociky** a pozrime sa na text:

Kočíky

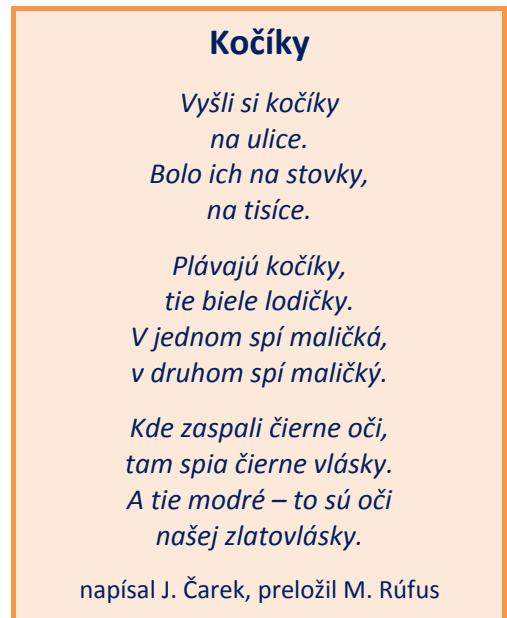
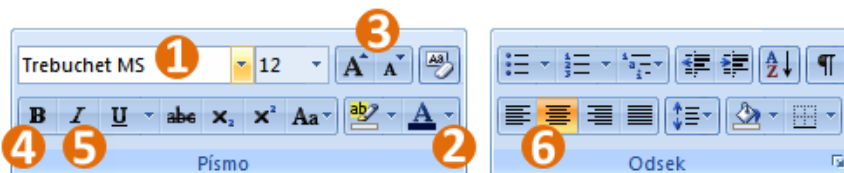
Vyšli si kočíky na ulice. Bolo ich na stovky, na tisíce. Plávajú kočíky, tie biele lodičky. V jednom spí maličká, v druhom spí maličký.

Kde zaspali čierne oči, tam spia čierne vlásy.

A tie modré - to sú oči našej zlatovlásky.

napísal Jan Čarek, preložil Milan Rúfus

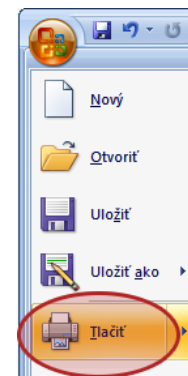
Ako budeme postupovať? Ktoré nástroje použijeme? Zrejme nástroje zo skupiny **Písmo** a nástroje zo skupiny **Odsek** (všetky na prvej karte):



- Označme celý text a zmeňme **typ písma**, pozri **1**, na také, ktoré sa nám páči a hodí k nálade básničky. Kým je celý text označený, zmeňme mu aj **farbu písma**, pozri **2**, napr. na tmavomodrú;
- klávesom **Enter** rozdeľme text na vhodné **odseky**, medzi slohy vložme prázdne riadky;
- označme nadpis a zmeňme mu **veľkosť písma**, pozri **3**. Zmeňme tento nadpis na **tučné písmo**, pozri **4**;
- všetky slohy označme a zvolme pre ne ležaté písmo – **kurzívu**, pozri **5**;
- označme celú básničku a zvolme pre ňu **zarovnanie na stred**, pozri **6**.

Vytlačme upravenú básničku

Ak sa nám už vzhľad dokumentu páči, určite si ho uložíme a možno aj vytlačíme. Je to veľmi jednoduché, použijeme príkaz **Tlačiť** v ponuke príkazov **tlačidla Office**.

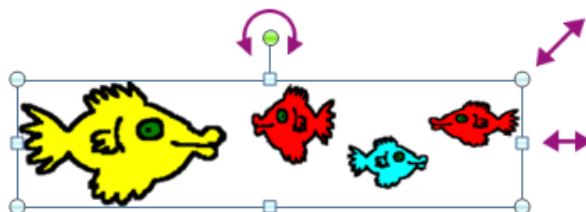


Ilustrujme dokument obrázkom zo súboru

Urobme tieto kroky:

- spomeňme si na niektorý jednoduchý obrázok, ktorý sme dnes či nedávno namaľovali, napr. v programe RNA, a uložili na disk počítača ako súbor typu **JPG** alebo **BMP**;
- vytvorme v textovom editore nový dokument a veľkým písmom napíšme hoc i len jediný riadok, ktorým predstavíme, čo sme namaľovali;
- na konci nášho textu stlačme **Enter**. Do nového odseku však nebudeme nič písať, vložíme sem náš obrázok. Otvorme záložku **Vložiť** a v skupine nástrojov **Ilustrácie** zvolíme **Obrázok** (v duchu si môžeme povedať: **Vložiť ako Ilustráciu môj Obrázok**);
- v ponuke obrázkov nájdeme ten náš a klikneme na tlačidlo **Vložiť**,
- ak chceme obrázok v dokumente zmenšiť alebo zväčšiť, klikneme naň myšou a ťahajme za jeho **označovacie body**. **Vyskúšajme si rôzne možnosti, je to zábavné!**

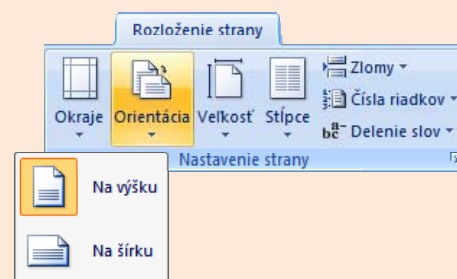
Takéto krásne ryby plávajú v mojej hlave. Čo pláva vo vašej?



Vkladajme obrázky priamo do vety

- Otvorme dokument **postarik_na_cestach**;
- všimnime si, že strana s týmto dokumentom je *otočená na ležato*, čiže **na šírku**. V tejto aktivite sa nám to hodí, o chvíľu pochopíme prečo;
- v týchto vetách sa opisuje, po akých farebných cestách Tomáš chodí z miesta na miesto. Urobme text zaujímavejším a zameňme niektoré **slová za obrázky**;
- postupujme takto: v druhej vete označme slovo *modrej* a na záložke **Vložiť**, v skupine **Ilustrácie** zvolíme nástroj **Obrázok**;

Orientáciu strany **Na výšku** alebo **Na šírku** zmeníme veľmi ľahko



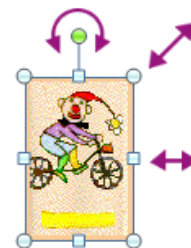
Ako poštárík Tomáš jazdí po farebnom kráľovstve

Poprosme Tomáša, aby zanesol liečivé bylinky od draka prechladnutému kráľovi na hrad: Najprv pôjdeš po modrej, potom po červenej, potom po žltej a ešte raz po modrej – a si tam!

Teraz, Tomáš, zanes prázdny džbánik z hradu k studienke krásnej princeznej. Je to ľahké: pôjdeš po modrej, potom žltej a zasa po modrej.

Teraz zanes liečivú vodu od princeznej k jaskyni, kde kýchá drak. Začneš po modrej, potom zahneš na červenú, a potom na modrú. A si pri drakovi. Dávaj si pozor! Je trochu mrzutý.





- nájdime obrázkový súbor s názvom **modra**, označme ho a klikneme na tlačidlo **Vložiť** – a pozorujme, čo sa stane! Vďaka tomu, že sme najprv označili slovo a potom vložili obrázok, tento obrázok **nahradiť celý označený text**;
- pokračujeme takto ďalej a urobíme podobné nahradenie farieb vo všetkých vetách;
- ak potrebujeme niektorý z vložených obrázkov zmenšiť alebo zväčšiť, klikneme naň myšou a... Ale veď už vieme, ako postupovať pomocou jeho **označovacích bodov**.



Ako poštárík Tomáš jazdí po farebnom kráľovstve

Poprosme Tomáša, aby zaniel liečivé bylinky od draka prechladnutému kráľovi na hrad:



Najprv pôjdeš po , potom po , potom po  a ešte raz po  – a si tam!

3.4 Čo sme sa naučili

V tejto časti sme sa zoznámili so **základmi práce v textovom editore**. Aj keď predpokladáme, že väčšina účastníkov vzdelávania sa už s takýmto programom stretla, považovali sme za vhodné na sérii starostlivo premyslených a pripravených aktivít sa buď naučiť, alebo si pripomenúť základné techniky práce s textovým dokumentom. Po absolvovaní tohto vzdelávacieho bloku už vieme, že:

- textový editor je program určený na **vytváranie a upravovanie textových dokumentov**,
- poznáme jeho ikonu, vieme ho **spustiť** (otvoriť),
- poznáme jeho **základné časti**, ako napr. stranu, nástroje, textový kurzor, kurzor myši či tlačidlo Office,
- dokážeme **otvoriť** už existujúci dokument,
- vieme, že tento dokument je **uložený** (zapísaný) na disku počítača v súbore so svojím menom a adresou,
- poznáme základné časti dokumentu, ako odsek, riadok či slovo,
- dokážeme myšou **označiť** slovo, niekoľko slov, riadok alebo celý odsek dokumentu,
- ak sa pomýlime, vieme urobiť **krok (alebo niekoľko krokov) späť**, a tak chybu opraviť,
- vieme **zmazať znak** pred kurzorom alebo za kurzorom, vieme zmazať celú označenú časť textu,
- vieme v texte **spojiť** za sebou idúce odseky alebo naopak, jeden odsek **rozdeliť** na dva,
- vieme do riadku **vpisovať** slovo alebo niekoľko slov,
- upravený dokument vieme **uložiť** na disk počítača,
- vieme **vytvoriť** nový (a teda prázdny) dokument,
- pre nový dokument vieme určiť jeho meno a prvýkrát ho uložiť na disk,
- vieme pomocou klávesnice písať bežný slovenský text s malými i veľkými písmenami, s číslami a niektorými ďalšími znakmi,
- textový dokument vieme **upravovať**, vieme pre označený text určiť farbu a typ písma, jeho veľkosť a pod.,
- vieme celý odsek **zarovnať** na stred, prípadne na ľavý či pravý okraj,
- napísaný a upravený dokument vieme **vytlačiť**,
- do dokumentu vieme **vložiť celý obrázok**, buď ako nový odsek alebo priamo do vety ako slovo,
- vložený obrázok vieme **zmenšiť** alebo **zväčšiť**, prípadne pootočiť.

Vidí sa azda niekomu, že je to málo? Určite nie, pretože teraz už vieme v textovom editore napísať list, vyrobiť pozvánku alebo oznam pre kolegov a kolegyně, rodičov či deti. Už sme si na vlastnej skúsenosti celkom určite uvedomili, aké výhody má takýto spôsob práce s textovými dokumentmi (v ktorých však môžu byť vložené aj obrázky).

Diskusia

Diskutujte o tom, aké výhody a aké nevýhody má vytváranie a upravovanie textových dokumentov na počítači. Pri výhodách nezabudnite napríklad na automatizáciu prác, prípadne na možnosť upraviť dokument podľa vlastného vkusu či možnosť opakovane dokument upravovať a využívať pri podobných aktivitách.

Diskutujte aj o tom, aké textové dokumenty najčastejšie vytvárate a upravujete, aké prvky používajú a ako vyzerajú.

3.5 Neskôr sa naučíme...

Tým „neskôr“ máme na mysli možno vlastnou prácou, vlastným objavovaním, možno od skúsenejších kolegýň, kolegov a rodinných príslušníkov, možno na ďalšom vzdelávaní... Či už tak alebo onak, uvedomme si, že zatiaľ sme spoznali iba prvý milimeter z možností, ktoré nám poskytujú textové editory. Ich možnosti sú skutočne veľké. Dokazuje to napr. aj tento študijný materiál. Všimnime si, aké rôznorodé formátovacie prvky tu využívame: zvýraznenia textu, odsunutia, text organizovaný v stĺpcoch, v odrážkach, automaticky číslované strany, hlavičky strán, oblasti textu s farebným pozadím, rôzne hrubé oddeľovacie čiary a rámiky, ďalšie prvky, ktoré sú zatiaľ pre oko neskúseného alebo začínajúceho používateľa skryté, napr. tabuľky s neviditeľnými hranicami a pod.

Podstatné je, aby nám práca s textovým editorom pomáhala a robila radosť, aby sme boli zvedaví a motivovaní ďalej sa zdokonaľovať, dokázať si ušetriť čo najviac nepodstatnej a netvorivej práce, a pritom sa tešiť z každej ďalšej novej a užitočnej možnosti, ktorú objavíme alebo ktorú nás niekto naučí.

3.6 Niekoľko zásad pri tvorbe dokumentu

Nepoužívajme veľa rôznych druhov a veľkostí písma.

Inak by dokument mohol pôsobiť ako rozbitý, nesúrodý a komplikovaný.

Nepoužívajme veľa rôznych farieb písma.

Dokument by nemal vyzerať ako pestrá *reklama na farby a laky*. Ak chceme používať farby, premyslime si prečo. Potom si zvolíme vhodnú farebnú paletu (s jednou, dvoma alebo tromi vhodnými farbami) a tej sa držíme.

Dbajme na vzhľad našich dokumentov.

Gramatická, štylistická a grafická úprava našich dokumentov je našou vizitkou. Okrem iného zľahčuje a spríjemňuje čítanie nášho dokumentu iným ľuďom.

Niekoľko základných pravidiel: Za interpunkčné znaky (ako bodka, dvojbodka, čiarka, otáznik či výkričník) **vždy** vkladáme medzeru. Medzeru **nikdy** nevkladáme pred tieto znaky. Medzeru vkladáme vždy iba jednu (pozor: viac ako jedna medzera sa ľahko vloží omylom „sama“ – ak medzerník podržíme stlačený trochu dlhšie).

Ukladajme dokument – znovu a znovu.

Nezabúdajme, že kým nie je náš dokument uložený v súbore na disku počítača, ľahko oň môžeme prísť – to, čo napíšeme na obrazovku, teda na „stránku papiera“, sa iba dočasne nachádza v pamäti počítača, nie na jeho disku. Našu prácu by sme mohli ľahko stratiť – buď omylom, alebo výpadkom elektriny a pod.

Odseky – len keď treba.

Kláves **Enter** používajme iba na oddelenie odsekov (len výnimočne aj na vkladanie voľných riadkov – ale nasledujúca zásada nám vyhovára aj to).

Ani znak navyše.

Skúsený používateľ textového editora nevloží do dokumentu ani jeden znak navyše, ani jeden taký, ktorý nie je potrebný. Nepoužíva **Enter** na prázdne riadky, nepoužíva medzery na odsúvanie slov. Kvalitný textový editor pre každú z týchto potrieb ponúka lepšie postupy – vyššiu úroveň formátovania.

Najprv píšeme, potom formátujeme.

Kým nebudeme skúsenými používateľmi textového editora, najprv text napíšeme, až potom ho trpezlivo upravujeme (formátujeme) do podoby, ktorú považujeme za vhodnú.

Pre koho píšeme?

Keď tvoríme textový dokument, premýšľajme aj o tom, komu je určený. Dokument pre deti by mal vyzeráť inak ako dokument pre dospelých, inak bude vyzeráť pozvánka na vianočný večierok a inak správa z návštevy zahraničnej materskej školy.

Učme sa ďalej.

Čím viac píšeme, tým viac by sme mali dodržiavať uvedené zásady a objavovať ďalšie a ďalšie možnosti nášho textového editora – aby sme si uľahčili prácu, ale aj preto, aby sme dávali z ruky dobre napísané a pekne vyzerajúce dokumenty.

Námety na diskusiu

Pamätáte si na písací stroj? V ktorej situácii a ktorom povolaní niekedy ešte aj dnes vidíme ľudí používať písacie stroje? Čo myslíte, prečo? Je to niekedy výhodnejšie? Ak áno, prečo? Ak nie, prečo? Prečo čoraz viac ľudí používa v práci na písanie textov počítač?

Viete, kedy skonštruovali prvý písací stroj? Vedeli by ste niekde nájsť krátku históriu písacích strojov a klávesníc? Všimnite si, ako sa napríklad vyvíjalo rozloženie jednotlivých klávesov na klávesnici.

3.7 Cvičenie na doma

Aby ste si zopakovali a precvičili to, čo sme sa spolu naučili, urobte samostatne – v materskej škole alebo doma pri počítači takéto cvičenie:

- vymyslíte a napíšete krátku rozprávku,
- nezabúdajte si pri písaní svoj dokument priebežne ukladať na disk počítača,
- v grafickom programe RNA nakreslite niekoľko malých ilustrácií svojej rozprávky, každú z nich uložte do súboru,
- svoje obrázky potom v textovom editore vložte do textu,
- text naformátujte tak, aby vás esteticky uspokojoval, aby vyzeral ako profesionálne vydané dielko,
- ak môžete, vytlačte svoju ilustrovanú rozprávku, ukážte ju deťom v svojej triede, prečítajte im ju.

Technické problémy, na ktoré sem-tam narazíte, vás nesmú ani odradiť, ani znechutiť. Rozvíjanie vlastnej digitálnej gramotnosti je dlhodobým procesom – úprimne povedané, je to proces bez konca, súčasť celoživotného vzdelávania. Vždy budú prichádzať nové možnosti, vždy sa budete mať v čom zlepšovať, čo objavovať. Je to vzrušujúce objavovanie, pri ktorom si zvyčajne navzájom pomáhame a radíme, v rodine, práci, na ďalších vzdelávaniach – dokonca možno aj tak, že si necháme poradiť od svojich detí (napríklad pri obsluhu niektorej digitálnej technológie). Tak je to správne a tento meniaci sa vzťah medzi deťmi (žiakmi) a nami učiteľmi len potvrdzuje, že chápeme, čo znamená moderné vzdelávanie a akú úlohu v ňom môžu zohrávať digitálne technológie.

Zoznam použitých zdrojov

BLAHO, A., SALANCI, Ľ.: *Tvorivá informatika. 1. zošit o práci s textom*. Slovenské pedagogické nakladateľstvo, Bratislava, 2007. ISBN 978-80-10-00888-9.

KALAŠ, I.: *Digitálna gramotnosť a Pinocchiov zlatý kľúčik*. Zborník konferencie Moderné vzdelávanie v materskej škole. Prievidza 2010. ISBN 978-80-969298-5-6.

MORAVČÍK, M.: *Edukačný softvér v triede predškolákov: Cirkus šaša Tomáša, Revelation Natural Art*. Zborník konferencie Moderné vzdelávanie v materskej škole. Prievidza 2010. ISBN 978-80-969298-5-6.

PAPERT, S.: predhovor v knihe *Logo Philosophy and Implementation*. Logo Computer Systems Inc., 1999, 164 str. ISBN 2-89371-494-3.

PEKÁROVÁ, J., MORAVČÍK, M.: *Preschoolers and digital technologies: examples from practice*. Information and Communication Technology in Education. Proceedings, Ostrava: University of Ostrava, 2009, str. 173 – 177.

PEKÁROVÁ, J., KRÁLIKOVÁ, M.: Digitálne technológie pre deti. In: *Predškolská výchova*. Roč. 63, č. 4, 2009, s. 31 – 37.

SALANCI, Ľ.: *Tvorivá informatika: 1. zošit o obrázkoch*. Slovenské pedagogické nakladateľstvo, Bratislava, 2005. ISBN 80-10-00649-1.

SALANCI, Ľ.: *Predstavy z farieb a vzorov, príbehy z obrázkov a zvukov*. Zborník konferencie POŠKOLE 2007. Lázně Sedmihorky, Česká republika. 2007, str. 109 – 117. ISBN 978-80-239-9126-0.





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

Tento študijný materiál vznikol ako súčasť národného projektu **Vzdelávanie pedagogických zamestnancov materských škôl ako súčasť reformy vzdelávania**.

Autori © prof. RNDr. Ivan Kalaš, PhD.
PaedDr. Milan Moravčík, PhD.

Názov Digitálne technológie v materskej škole 1

Podnázov Práca s obrázkami. Práca s textom.

Zostavovateľ prof. RNDr. Ivan Kalaš, PhD.

Študijný materiál prešiel recenzným pokračovaním.

Recenzenti doc. RNDr. Beáta Brestenská, PhD.
PaedDr. Elena Čipková, PhD.

Prvé vydanie, Bratislava 2012

Všetky práva vyhradené.

Toto dielo ani žiadnu jeho časť nemožno reprodukovať bez súhlasu majiteľa práv.

Vydalo Metodicko-pedagogické centrum, Ševčenkova 11, 850 05 Bratislava

ISBN 978-80-8052-461-6