



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

Digitálne technológie v materskej škole 4

Prezentácie
Softvérové prostredia pre deti

Abstrakt

Pracovať s prezentáciami dnes patrí k všeobecným zručnostiam učiteľa. Vďaka tomuto materiálu účastníci získajú kompetencie správne využívať prezentačný program a vytvárať prezentácie. Účastníci sa postupne naučia vkladať rôzne objekty na snímky (obrázky, cliparty, videá, zvuky, tabuľky, odkazy na webové stránky), využívať pripravené motívy prezentácií, oživia prezentácie animáciami objektov na snímkach, ale aj rôznymi prechodmi medzi nimi. Na záver sa naučia tlačiť prezentácie v rôznych formátoch. Oboznámia sa tiež so zásadami tvorby prezentácií.

Témou druhej časti materiálu je edukačný softvér. Tu sa účastníci oboznámia s tým, čo je a čo nie je edukačný softvér a čo by mal spĺňať. V materiáli sa podrobne oboznámia s programom Cirkus šaša Tomáša, ďalej s komplexným programom IBM KidSmart, ktorý je dodávaný nielen s edukačným softvérom, ale aj nábytkom. Na záver predstavíme zbierku množstva jednoduchých softvérových aktivít určených pre deti – GCompris.

Autori študijného materiálu

PaedDr. Roman Hrušecký, PhD., Katedra základov a vyučovania informatiky, FMFI UK v Bratislave (kapitola 1)

PaedDr. Andrea Hrušecká, PhD., Katedra základov a vyučovania informatiky, FMFI UK v Bratislave (kapitola 1)

PaedDr. Milan Moravčík, PhD., Katedra základov a vyučovania informatiky, FMFI UK v Bratislave (kapitola 2)

Doplňujúce informácie

Prezentácie

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

- kvietky.pptx
- lesne.pptx
- macka.wav
- pes.wav
- pes_a_macka.docx
- pes_a_macka.wmv
- pes_bezi.gif

Je vhodné, ak si pred vzdelávaním účastníci nakopírujú pomocné súbory do počítača: textové súbory a súbory s prezentáciami do priečinka **Moje dokumenty** a zvukové súbory a videá do priečinka **Moje obrázky**.

Počas tohto vzdelávania je vhodné mať pripojenie na internet pri vkladaní clipartov z internetu a hypertextových odkazov na webové stránky.

Softvérové prostredia pre deti

Každý počítač by mal mať reproduktory, prípadne slúchadlá.

Počas vzdelávania sa používajú tieto programy, resp. systém:

- Windows XP (Vista alebo 7)
- Cirkus šaša Tomáša
- Imagine plugin
(<http://imagine.input.sk/stiahnut.html>) – viac informácií v časti 2.2

Účastníci budú inštalovať program GCompris (<http://gcompris.net/>) – viac informácií na str. 36.

Odporúčanie: Inštalačný súbor programu GCompris odporúčame nakopírovať na každý počítač pred začatím vzdelávania.

Obsah

OBSAH	3
1 PREZENTÁCIE	4
1.1 Pracujeme s hotovou prezentáciou	4
1.2 Tvoríme vlastnú prezentáciu	7
1.3 Vkladáme objekty	10
1.4 Používame pripravené motívy	12
1.5 Pridávame animácie	14
1.6 Vkladáme ďalšie objekty	16
1.7 Tlačíme prezentáciu	21
1.8 Zásady tvorby prezentácií	23
2 SOFTVÉROVÉ PROSTREDIA PRE DETI	24
2.1 Edukačný softvér	24
2.2 S deťmi na internete – edukačné portály	25
2.3 Cirkus šaša Tomáša	27
2.4 IBM KidSmart	34
2.5 Rôzne typy softvéru	35
2.6 Pár slov na záver...	37
ZOZNAM POUŽITÝCH ZDROJOV	38

1 Prezentácie

1.1 Pracujeme s hotovou prezentáciou

Diskusia S akými formami prezentácie ste sa už stretli? Na čo sú vhodné?

Prezentovať môžeme rôzne informácie rôznymi spôsobmi (napr. informácie na billboardoch, na webových stránkach, na letákoch...). Na tvorbu a prezentovanie informácií môžeme využiť aj špeciálny prezentačný softvér. Jedným jeho zástupcom je **Microsoft PowerPoint**.

Čo je softvér na tvorbu prezentácií?

Je to program určený na vytváranie a upravovanie prezentácií a aj na samotné prezentovanie. Prezentácia pozostáva zo **snímok**, do ktorých môžeme vkladať **texty, obrázky, tabuľky, grafy, animácie, videá, zvuky a odkazy** na rôzne súbory, webové stránky atď.

K jednotlivým snímkam môžeme pridávať poznámky, ktoré využijeme pri samotnom prezentovaní.



Dokument s prezentáciou

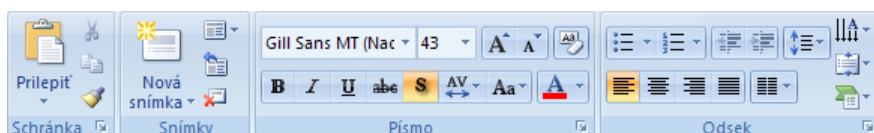
Úloha Otvorte dokument s názvom **kvietky.pptx**.

- Otvorí sa prostredie **Microsoft PowerPoint** s prezentáciou.

skupiny s nástrojmi

radenie snímok aktuálna snímka odkazy v stavovom riadku

- Prostredie sa podobá na prostredie programu **Microsoft Word**.
- V ľavej časti je zobrazené **radenie snímok**, ktoré nám slúži aj na rýchly prístup ku konkrétnej snímke – stačí na ňu kliknúť.
- Medzi snímkami sa môžeme pohybovať aj pomocou posúvača na pravej strane okna alebo pomocou klávesov **Page Up** a **Page Down**.
- Aktuálna snímka je farebne zvýraznená.
- Mnohé nástroje programu Microsoft PowerPoint sú nám už známe z programu **Microsoft Word**.



Úloha

Zobrazte štvrtú snímku prezentácie.

- Na snímke sa môžu nachádzať rôzne objekty.

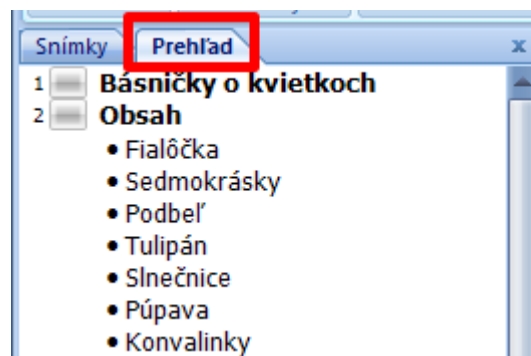


- Vybraný objekt je vyznačený prerušovanou čiarou.
- Objekt vyberieme kliknutím naň. Sprístupnia sa tým ďalšie nástroje na kartách.

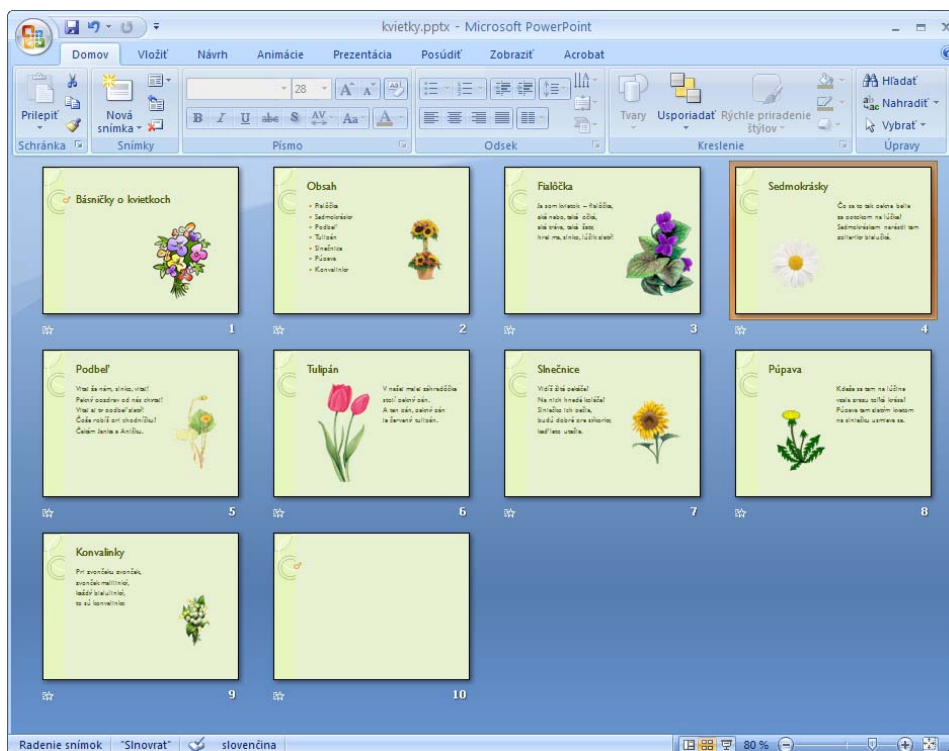
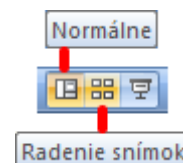
Úloha

Vyberte niektorý objekt zo štvrtej snímky.

- V ľavej časti okna môžeme mať namiesto radenia snímkov zobrazený **prehľad** – textové informácie, ktoré sa na snímkoch nachádzajú.
- Zobrazíme ho kliknutím na kartu **Prehľad**.
- Kliknutím na kartu **Snímky** sa vrátíme späť k zobrazeniu radenia snímkov.



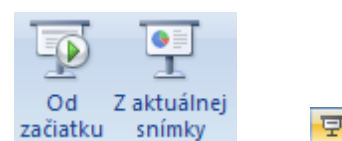
- Ak chceme vidieť naraz viacero snímkov, môžeme využiť zobrazenie radenia snímkov.
- Využijeme na to tlačidlo **Radenie snímkov** v odkazoch v stavovom riadku.
- Späť k pôvodnému rozloženiu sa vrátíme po kliknutí na tlačidlo **Normálne**, ktoré opäť nájdeme v odkazoch v stavovom riadku.



Spúšťame prezentáciu

Režim, v ktorom sme doteraz pracovali, nie je vhodný na prezentovanie. Prezentácia môže obsahovať rôzne efekty, ktoré sa v tomto režime nezobrazujú. Uvidíme ich až vtedy, keď prezentáciu spustíme.

- Klikneme na kartu **Prezentácia**.
- Prezentáciu môžeme spustiť od začiatku – klikneme na tlačidlo **Od začiatku**.
- Prezentáciu však môžeme spustiť aj od aktuálnej snímky – klikneme na tlačidlo **Z aktuálnej snímky** alebo využijeme tlačidlo **Prezentácia** v odkazoch v stavovom riadku.
- Pri prezieraní prezentácie sa nám môže stať, že čakáme a nič sa nedeje. Pravdepodobne treba stlačiť jeden z klávesov, napríklad **Medzerník** alebo **Enter** alebo kliknúť myšou, aby sme mohli v prezentácii pokračovať (posunúť sa na ďalšiu snímku).
- Prezentáciu môžeme ukončiť v ľubovoľnom momente stlačením klávesu **Esc**.



Úloha

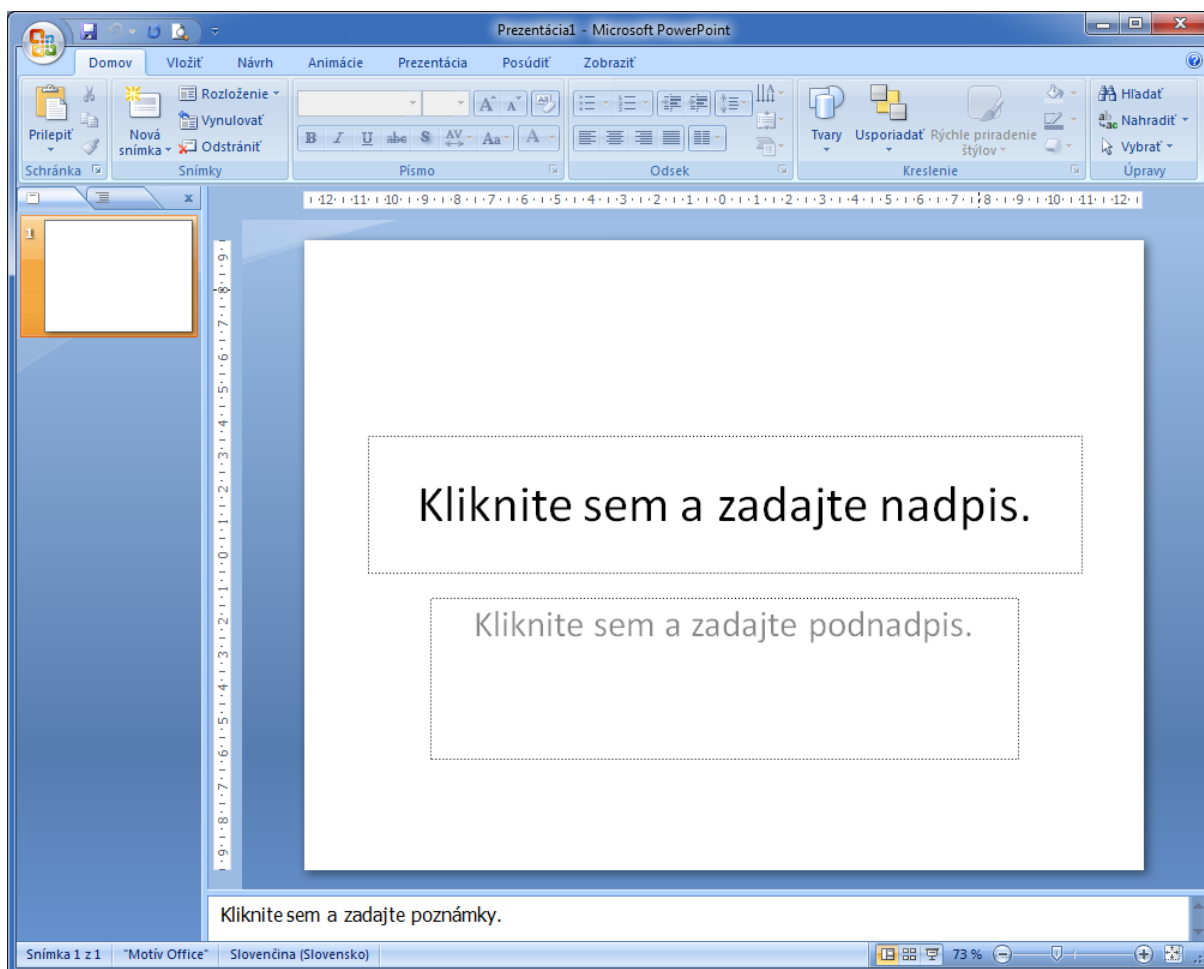
Spustíte prezentáciu od začiatku. Po prezretí niekoľkých snímkov ju prerušíte a potom znovu spustíte od aktuálne zobrazenej snímky. Prezrite si celú prezentáciu.

1.2 Tvoríme vlastnú prezentáciu**Vytvárame novú prezentáciu**

- Keď spustíme Microsoft PowerPoint, otvorí sa nám hneď nová prázdna prezentácia.
- Ak máme nejakú prezentáciu otvorenú a chceme vytvoriť novú, klikneme na tlačidlo **Office** a vyberieme príkaz **Nový**.
 - V dialógovom okne **Nová prezentácia**, ktoré sa nám otvorí, bude zvolená **Prázdna prezentácia**. Stačí už len kliknúť na tlačidlo **Vytvoriť** alebo stlačiť **Enter**.

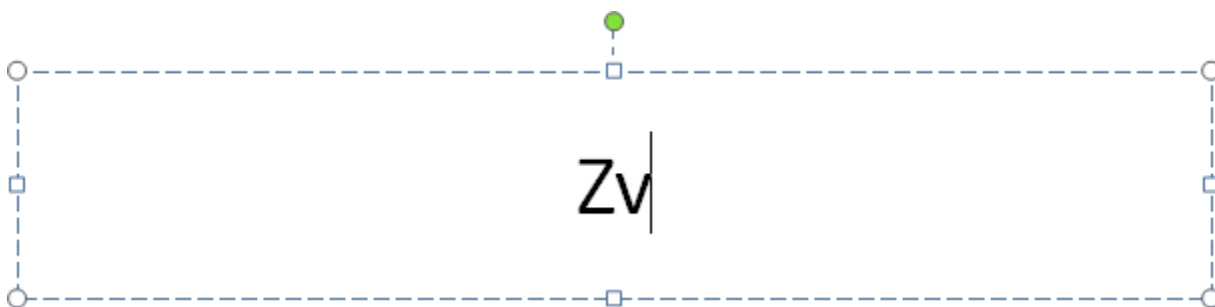
**Úloha**

Vytvorte novú prázdnu prezentáciu.



- Naša prezentácia zatiaľ obsahuje len jednu snímku – **Úvodnú snímku**.
- Môžeme si všimnúť, že nám program pomáha, **čo** a **kam** na snímke môžeme zadať.
- Keď chceme zadať hlavný nadpis, klikneme do **textového poľa** na to určeného.

- o Text „Kliknite sem a zadajte nadpis.“ sa zruší, v strede textového poľa bude blikať kurzor a my môžeme zadávať text.



Úloha

Ako hlavný nadpis zadajte *Zvieratká* a ako podnadpis *Domáce a lesné*.

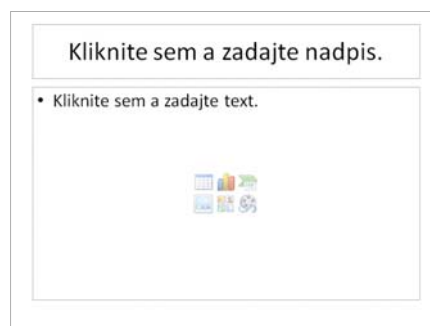
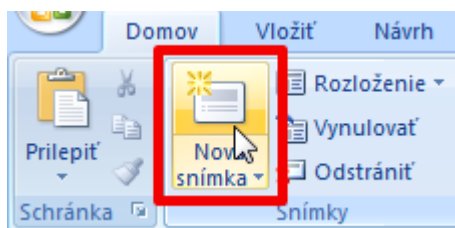
Úloha

Rozpracovanú prezentáciu uložte pod názvom **zvieratka**.

Vkladáme novú snímku

Aby sme mohli pokračovať ďalej, musíme vložiť novú snímku.

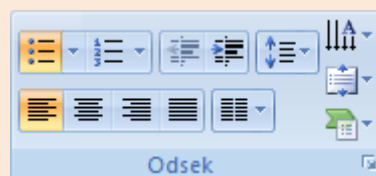
- Na zobrazenej karte **Domov** klikneme na tlačidlo **Nová snímka**.
- Pridá sa nám nová snímka, ktorá však bude mať iné rozloženie ako prvá – rozloženie sa volá **Nadpis a obsah**.



- Postupujeme podľa návodu v jednotlivých textových poliach.
- Veľké textové pole predstavuje **zoznam s odrážkami**.



Môžeme si všimnúť, že v skupine **Odssek** je tlačidlo **Odrážky** zapnuté.



Úloha

Ako nadpis snímky zadajte *Domáce zvieratká*. Do veľkého textového poľa zadajte niekoľko domácich zvierat ako jednotlivé odrážky.

Úloha

Vložte ďalšiu snímku a ako jej nadpis zadajte *Pes a mačka*.

Kopírujeme z textového súboru do prezentácie

Úloha

Otvorte textový dokument s názvom **pes_a_macka.docx**.

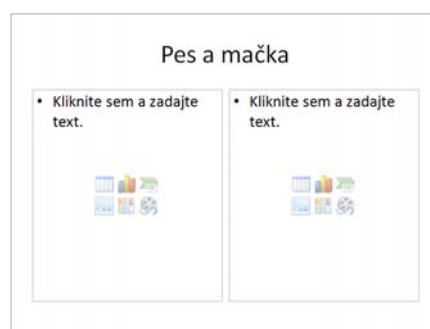
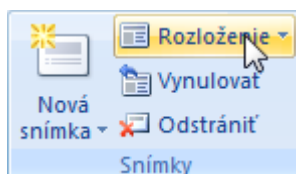
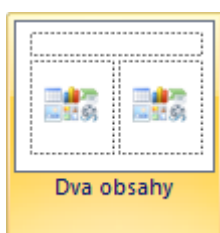
Chlapci išli na egreše.
A ten Puntó na nich breše.
Obhrýzol už všetky kosti.
Nevzali ho, tak sa zlostí.

Naša mačka strakatá,
mala štyri mačatá.
Jedno čierne, druhé biele,
tretie žlté, preveselé.
A to štvrté strakaté,
po mamičke okaté.

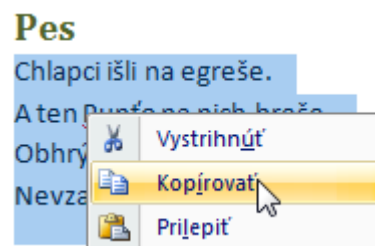
Tieto básničky chceme skopírovať do našej prezentácie na snímku s nadpisom *Pes a mačka*.

Pre túto snímku by sa nám viac hodilo, keby sme na nej mali dva obsahy, pre každú básničku jeden. Potrebujeme preto našej snímke zmeniť rozloženie.

- V skupine **Snímky** klikneme na **Rozloženie** a vyberieme rozloženie **Dva obsahy**.



- Do ľavého textového poľa skopírujeme básničku o psovi.
 - Prepneme sa do textového dokumentu, označíme požadovaný text a skopírujeme ho (na označený text klikneme pravým tlačidlom myši a zvolíme **Kopírovať**).
 - Prepneme sa späť do našej prezentácie, klikneme do ľavého textového poľa a prilepíme skopírovaný text. Opäť využijeme pravé tlačidlo myši, kde klikneme na **Prilepiť**.



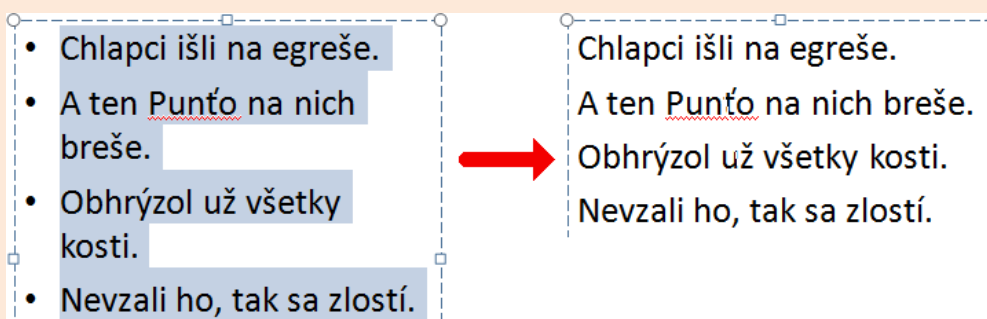
Úloha

Do pravého stĺpca skopírujte básničku o mačke. Nezabudnite prezentáciu uložiť.



Tip – Nechceme zoznam s odrážkami

- Označíme celý text.
- V skupine **Odsek** vypneme tlačidlo **Odrážky**.



- Ak je to potrebné, upravíme aj odsadenie riadkov.
 - Keď máme označený text, na pravítku ťahaním presunieme spodný trojuholník pod vrchný.



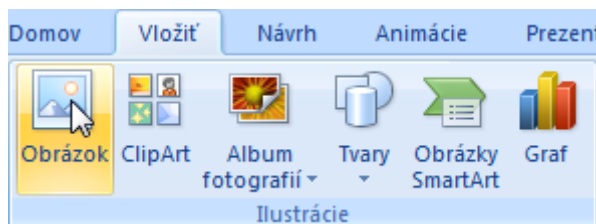
1.3 Vkladáme objekty

Našu prezentáciu chceme obohatiť o rôzne objekty ako obrázky, zvuky či videá.

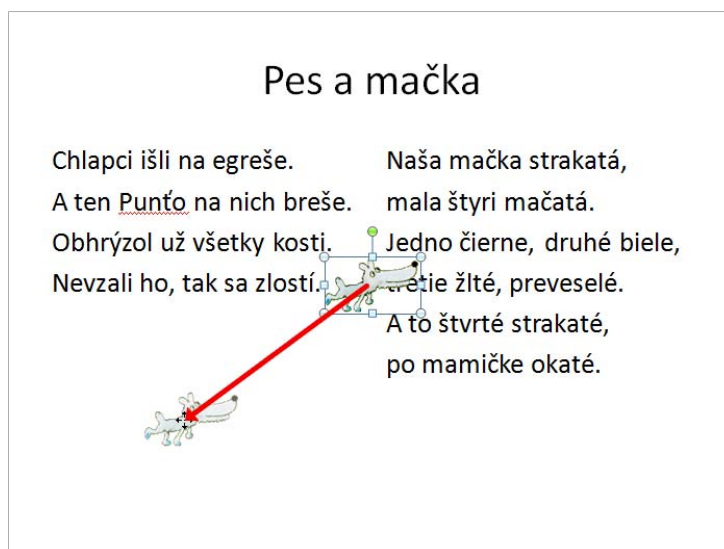
Vkladáme obrázky

Na snímku s nadpisom *Pes a mačka* chceme vložiť obrázok psa a mačky.

- Zobrazíme snímku s nadpisom *Pes a mačka*.
- Na karte **Vložiť** v skupine **Ilustrácie** klikneme na tlačidlo **Obrázok**.



- V dialógovom okne **Vložiť obrázok** nájdeme na disku nášho počítača súbor (obrázok) s názvom **pes_bezi.gif** a klikneme na tlačidlo **Otvoriť**.
- Obrázok sa nám vloží do stredu našej snímky.
- Pozícia obrázka však nie je vhodná, preto ho musíme presunúť.
 - Klikneme na obrázok ľavým tlačidlom myši a so stlačeným ľavým tlačidlom ho presunieme na vhodnejšie miesto.



Úloha

Spustite prezentáciu od aktuálnej snímky. Čo sa bude diať?

Vkladáme ClipArty

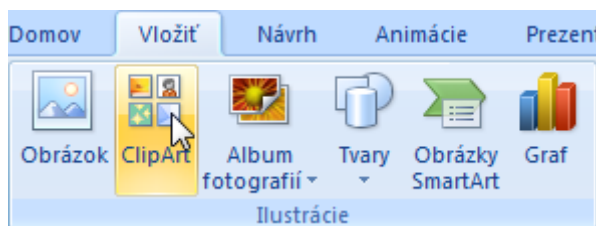
Na snímku *Pes a mačka* vložíme aj obrázok mačky. Využijeme na to iný typ obrázka – **ClipArt**.

Čo je ClipArt

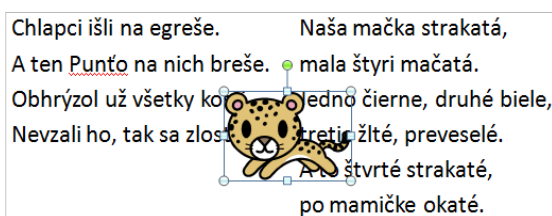
ClipArty znamenajú predpripravené obrázky priamo v programe, ktoré môžeme používať na ilustráciu rôznych informácií.



- Na karte **Vložiť** v skupine **Ilustrácie** klikneme na tlačidlo **ClipArt**.



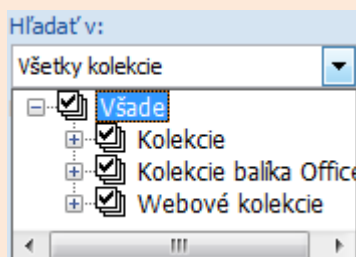
- V pravej časti okna sa nám zobrazí **pracovná tabľa Obrázky ClipArt**.
- Do textového poľa **Hľadať**: zadáme *mačka* a klikneme na tlačidlo **OK**.
- Za chvíľku sa nám zobrazia obrázky, ktoré súvisia so zadaným slovom.
- Vyberieme si vhodný obrázok a klikneme naň.
- Obrázok – ClipArt – sa vloží opäť do stredu snímky.



- Obrázok premiestnime na vhodnejšie miesto.

Tip

Viac obrázkov získame, ak sme pripojení na internet. Skontrolujeme, či vo výberovej ponuke **Hľadať v**: máme zaškrtnuté aj **Webové kolekcie**.



Úloha

Upravte psovi veľkosť, aby bola približne rovnaká ako veľkosť mačky.

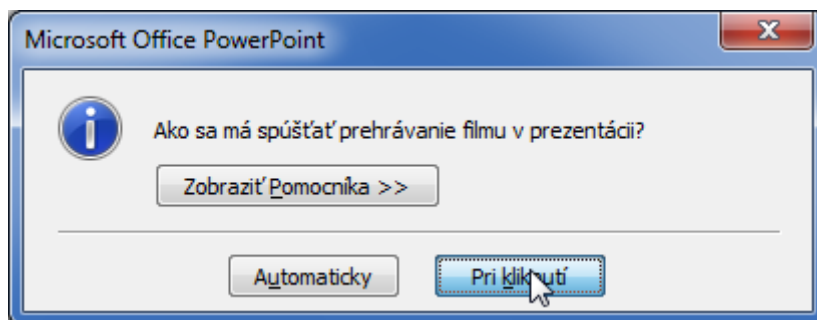
Vkladáme video

Na snímku *Pes a mačka* pridáme aj video.

- Na karte **Vložiť** v skupine **Mediálne klipy** klikneme na tlačidlo **Film**.
- V dialógovom okne **Vloženie filmu** nájdeme na disku nášho počítača súbor s videom s názvom *pes_a_macka.wmv* a klikneme na tlačidlo **OK**.
- V ďalšom dialógovom okne musíme vybrať, akým spôsobom sa má spúšťať video v prezentácii.



- My si zvolíme **Pri kliknutí**.



- Video sa vložilo opäť do stredu snímky. Na vhodné miesto ho presunieme rovnakým spôsobom ako obrázky.

Vkladáme zvuk

- Vloženie zvuku nájdeme opäť na karte **Vložiť** v skupine **Mediálne klipy**.
- Klikneme na tlačidlo **Zvuk**.
- V dialógovom okne **Vloženie zvuku** nájdeme na disku nášho počítača súbor so zvukom s názvom **pes .wav** a klikneme na tlačidlo **OK**.
- Aj pri vkladaní zvuku sa musíme rozhodnúť, akým spôsobom sa má spúšťať v prezentácii.
- Opäť zvolíme **Pri kliknutí**.
- Na snímku sa pridá obrázok s reproduktorom, ktorý reprezentuje vložený zvuk.
- Obrázok reproduktora presunieme na vhodnejšie miesto.
- Keď po spustení prezentácie klikneme na obrázok reproduktora, zvuk sa prehrá.



Úloha

Vložte na snímku ďalší zvukový súbor s názvom **mačka .wav**.

Úloha

Spustite prezentáciu a v nej aj video a zvuky. Nezabudnite prezentáciu uložiť.

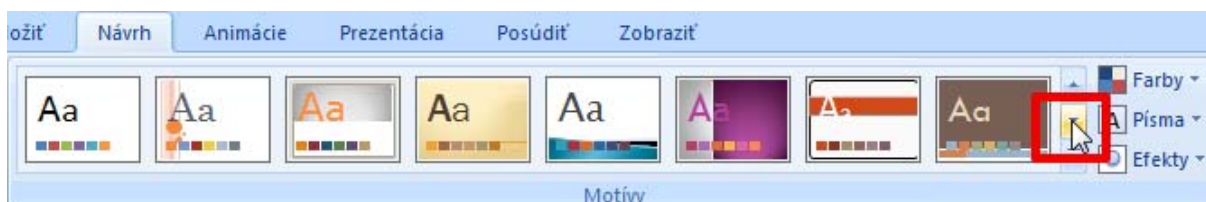


1.4 Používame pripravené motívy

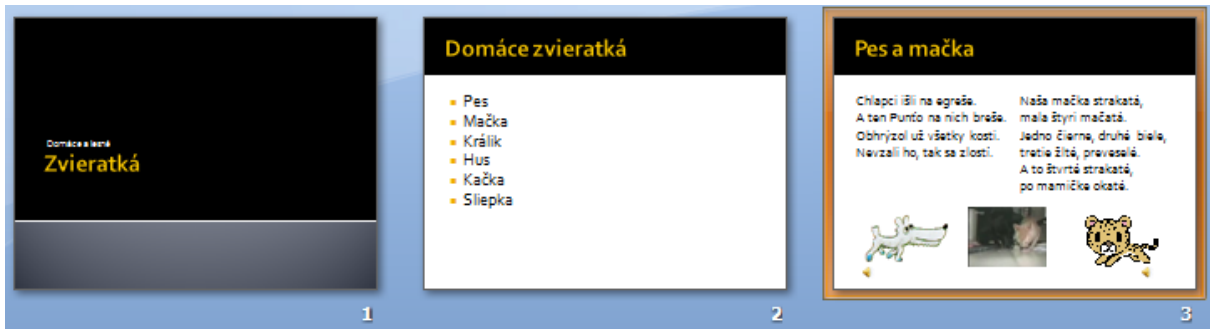
Prezentáciu môžeme oživiť (okrem obrázkov, videí a zvukov) aj farbami. Najrýchlejší spôsob je vybrať si nejaký preddefinovaný farebný **motív**.

Nastavujeme motív prezentácie

- Zobrazíme kartu **Návrh**, v ktorej nás bude zaujímať skupina **Motívy**.



- Nachádzajú sa tu preddefinované motívy. Stačí nad niektorým motívom podržať myš a na snímke sa ukáže, ako by vyzerala po jeho aplikovaní.
- K ďalším motívom sa dostaneme po kliknutí na šípku v posúvači.
- Keď nájdeme vhodný motív, klikneme naň a ten sa aplikuje na všetky snímky prezentácie.



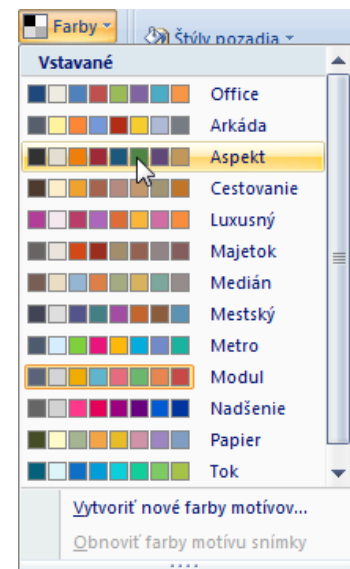
Úloha

Vyberte si motív, ktorý sa vám najviac páči, a aplikujte ho. Ak je to potrebné, upravte umiestnenie objektov na jednotlivých snímkach.

Meníme farby motívu

Každý motív obsahuje niekoľko farebných variácií.

- Vedľa motívov sa nachádza tlačidlo **Farby**. Klikneme naň.
- Otvorí sa nám ponuka s preddefinovanými farebnými variáciami motívov.
- Keď podržíme myš nad niektorou farebnou variáciou, na snímke sa opäť ukáže, ako by vyzerala po jej aplikovaní.
- Keď nájdeme vhodnú farebnú variáciu, klikneme na ňu a tá sa aplikuje na všetky snímky prezentácie.



Úloha

Vyberte si iné farby motívu a aplikujte ich.

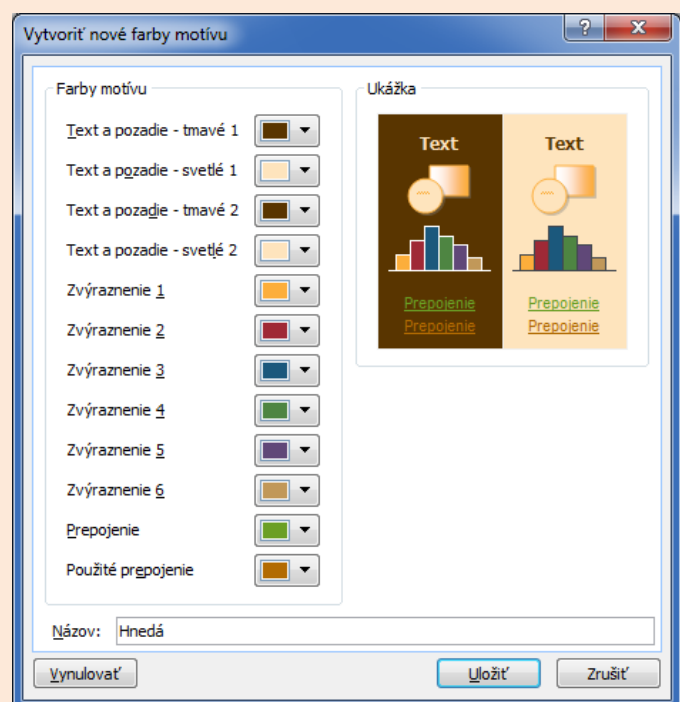
Nezabudnite na uloženie prezentácie. 

Tip

Ak by sme chceli iné farby pre motív, klikneme na tlačidlo **Farby** a vyberieme príkaz **Vytvoriť nové farby motívov...**

Zobrazí sa dialógové okno **Vytvoriť nové farby motívu**, v ktorom si môžeme sami zadefinovať farebnú variáciu.

Keď sme hotoví, pomenujeme svoju farebnú variáciu a klikneme na tlačidlo **Uložiť**. Keď opäť klikneme na tlačidlo **Farby**, medzi farebnými variáciami nájdeme aj tú svoju.



1.5 Pridávame animácie

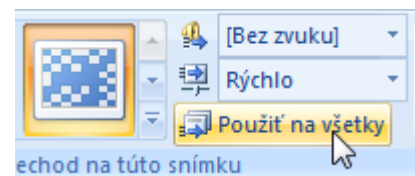
Okrem animovaných obrázkov a videí môže prezentácia obsahovať aj ďalšie dynamické prvky – **prechody medzi snímkami** a **vlastné animácie** objektov na snímke.

Pridávame prechody medzi snímkami

- Prechody medzi snímkami nájdeme na karte **Animácie** v skupine **Prechod na túto snímku**.



- Keď podržíme myš nad niektorým prechodom, na snímke sa ukáže, ako by prechod vyzeral po jeho aplikácii.
- Ďalšie prechody nájdeme po kliknutí na šípku v posúvači.
- Na každú snímku môžeme aplikovať iný prechod.
- Môžeme však aplikovať aj jeden prechod na všetky snímky.
 - Vtedy klikneme na tlačidlo **Použiť na všetky**, ktoré sa nachádza vedľa prechodov.



Úloha

Nastavte prechody medzi jednotlivými snímkami alebo aplikujte jeden na všetky. Potom si prezentáciu pozrite.

Tip

Všimnite si, že máme zaškrtnuté, aby sa ďalšia snímka zobrazila až po kliknutí myšou. Toto je najbežnejšie nastavenie, ktoré sa využíva, keď má prezentácia aj slovný komentár a riadime si ju sami.

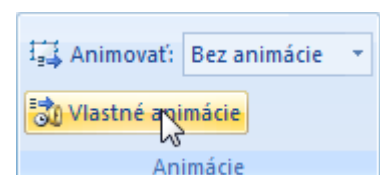
Animujeme objekty

Animovať objekty znamená nastaviť, ako (a kedy) sa majú na snímke **zobraziť**, **zvýrazniť**, ako majú snímku **opustiť** alebo ako sa majú po snímke **pohybovať**.

Úloha

V prezentácii **zvieratka.pptx** zobrazte druhú snímku *Domáce zvieratka*.

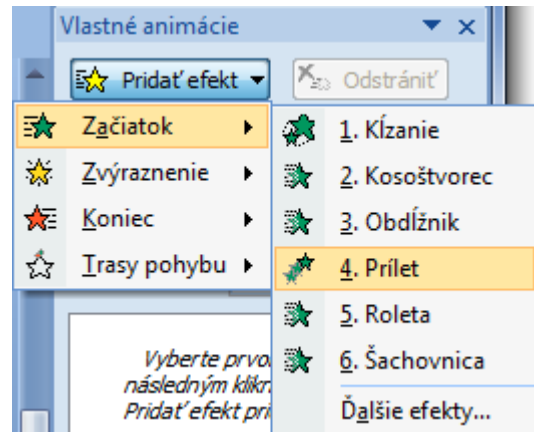
- Animovanie objektov nájdeme na karte **Animácie** v skupine **Animácie**.
- Klikneme na tlačidlo **Vlastné animácie**.
- Zobrazí sa nám pracovná tabla **Vlastné animácie**.
- Ak nemáme vybraný žiaden objekt na snímke, všetky tlačidlá a možnosti v pracovnej table budú neaktívne.



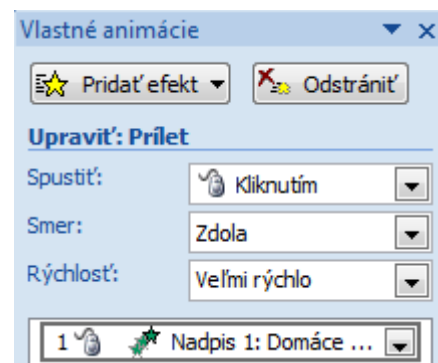
Úloha

Vyberte objekt nadpis na druhej snímke prezentácie.

- Keď máme zvolený nejaký objekt, tlačidlo **Pridať efekt** je prístupné.
- Klikneme naň.
- V ponuke, ktorá sa zobrazí, si môžeme vybrať, aký typ efektu chceme objektu priradiť.
- Jednému objektu (ak je to potrebné a vhodné) môžeme priradiť viac efektov.
- My klikneme na **Začiatok** a potom vyberieme napr. **Prílet**.
- Na snímke sa zobrazí, ako bude efekt vyzeráť.



- Do zoznamu animácií sa nám pridala prvá.
- Táto animácia sa v samotnej prezentácii spustí až po tom, ako klikneme myšou – nastavenie **Spustiť:** je **Kliknutím**.
- Animácia sa môže spustiť automaticky, ak nastavenie **Spustiť:** zmeníme na **S predchádzajúcou**.
- Tomuto efektu môžeme ešte nastaviť **směr** – odkiaľ objekt príletí a **rýchlosť**.
- Efekt môžeme odstrániť po kliknutí na tlačidlo **Odstrániť**.



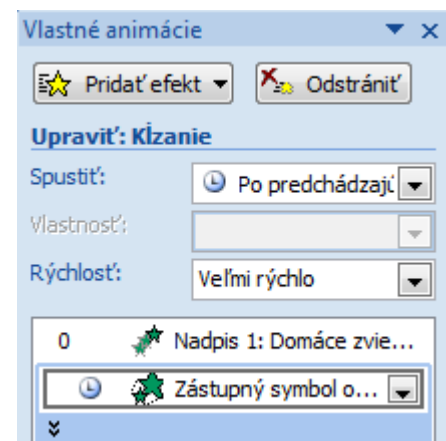
Úloha

Zmeňte animáciu nadpisu tak, aby sa zobrazila automaticky.

- Animáciu pridáme aj zoznamu s odrážkami.
- Znovu zvolíme **Začiatok** a potom vyberieme napr. **Kízanie**.
- Tejto animácii môžeme nastaviť len vlastnosť **Spustiť** a **Rýchlosť**.
- Nastavenie **Spustiť** zmeníme na **Po predchádzajúcej**.

S predchádzajúcou – Po predchádzajúcej

Animácia, ktorá má nastavenie **S predchádzajúcou**, sa začne animovať v rovnakom čase ako jej predchodkyňa. Animácia, ktorá má nastavenie **Po predchádzajúcej**, sa začne animovať až po tom, ako sa skončí animácia jej predchodkyne.

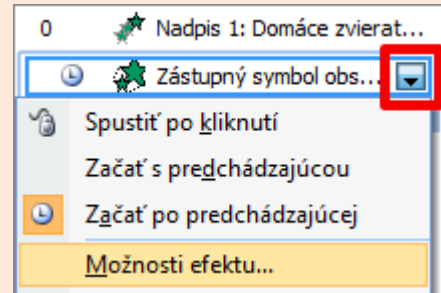


Všimnite si čísla pri jednotlivých objektoch. My máme momentálne samé nuly. To znamená, že žiadnu animáciu netreba spustiť kliknutím myšou. Keby tam boli čísla väčšie ako 0, tak číslo by znamenalo, na ktoré kliknutie myšou sa daný objekt bude animovať. Rovnaké čísla sú v pracovnej table.

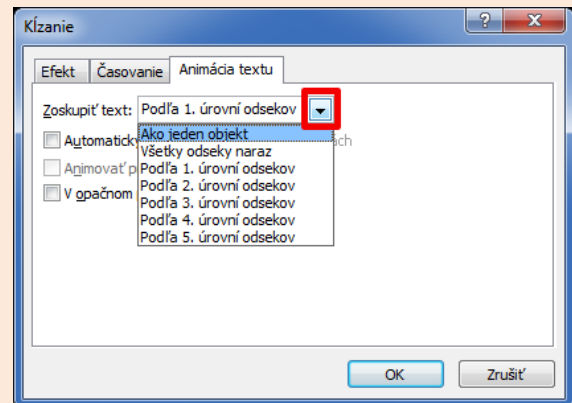


Tip Ak chceme, aby sa zoznam s odrážkami animoval ako jeden objekt, musíme efektu nastaviť ďalšiu vlastnosť.

- Klikneme na šípku vedľa názvu efektu.
- Rozbalí sa nám ponuka, v ktorej zvolíme **Možnosti efektu...**
- Zobrazí sa nám dialógové okno **Kívanie** (názov efektu).
- V ňom prejdeme na kartu **Animácia textu**.



- Na karte **Animácia textu** zmeníme vlastnosť **Zoskupiť text**.
- Klikneme na šípku a v ponuke vyberieme **Ako jeden objekt**.
- Nakoniec klikneme na tlačidlo **OK**.



Prejdeme na tretiu snímku *Pes a mačka*. Všimneme si, že už obsahuje nejaké animácie. Sú to akcie, ktoré sa stanú, keď klikneme myšou na video alebo reproduktory.

Úloha Pridajte začiatočnú animáciu nadpisu na tretej snímke.

1.6 Vkladáme ďalšie objekty

Kopírujeme snímky

Úloha Otvorte prezentáciu s názvom **lesne.pptx**.

Z prezentácie **lesne.pptx** chceme skopírovať všetky snímky do našej prezentácie **zvieratka.pptx**.

- Prezentáciu **lesne.pptx** si prepneme do radenia snímok, aby sa nám ľahšie so snímkami manipulovalo.
- Klikneme myšou na prvú snímku, stlačíme kláves **shift** a potom klikneme myšou na poslednú snímku. Tým všetky snímky označíme.



- Na karte **Domov** v skupine **Schránka** klikneme na tlačidlo **Kopírovať**.
- Prepne sa do prezentácie **zvieratka.pptx**.
- Zobrazíme si poslednú snímku.



- Na karte **Domov** v skupine **Schránka** klikneme na tlačidlo **Prilepiť**.
- Za našu poslednú snímku sa vloží päť snímok z prezentácie **lesne.pptx**.
- Môžeme si všimnúť, že na pridané snímky sa automaticky aplikoval motív našej prezentácie.
- (Súbor **lesne.pptx** môžeme zatvoriť.)



Meníme poradie snímok

Snímka so zoznamom lesných zvierat je v prezentácii ako posledná. Chceli by sme ju premiestniť za tretiu snímku (za snímku *Pes a mačka*).

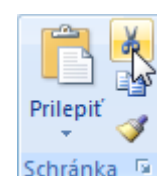
- Zobrazíme si radenie snímok.
- Klikneme na poslednú snímku a so stlačeným ľavým tlačidlom myši ju potiahneme za tretiu snímku.
 - Kurzor myši a zvislá čiara nám ukazujú nové miesto pre snímku.
- Keď kurzor ukazuje za tretiu snímku, tlačidlo myši pustíme.
- Snímka *Lesné zvieratá* sa stala štvrtou snímkou v poradí v našej prezentácii.



Presúvame objekty medzi snímkami

Na snímke *Lesné zvieratá* je obrázok domácich zvierat. Tento by sme potrebovali presunúť na druhú snímku s nadpisom *Domáce zvieratká*.

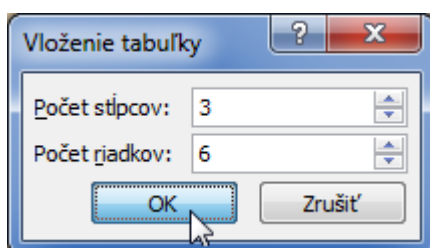
- Ak máme zobrazené radenie snímok, dvojklikneme na snímku *Lesné zvieratá*. Aj týmto spôsobom sa dostaneme do normálneho zobrazenia.
- Klikneme na obrázok domácich zvierat.
- Potom na karte **Domov** v skupine **Schránka** klikneme na tlačidlo **Vystrihnúť**.
- Zobrazíme snímku *Domáce zvieratká*.
- Opäť na karte **Domov** v skupine **Schránka** klikneme na tlačidlo **Prilepiť**. Obrázok už je na správnom mieste.



Vkladáme a upravujeme tabuľky

Do našej prezentácie chceme vložiť ďalšiu snímku, na ktorej vytvoríme tabuľku s rodinami zvieratiek.

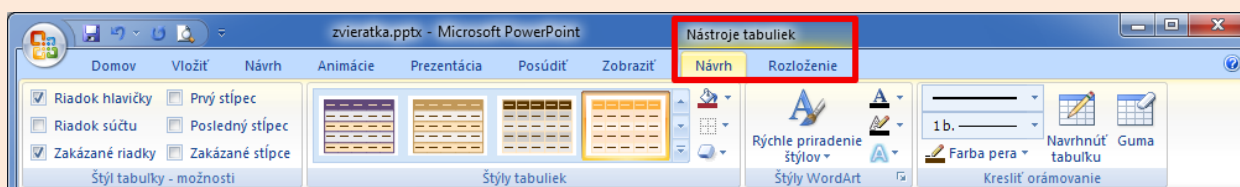
- Nastavíme sa na snímku *Pes a mačka*.
- Pridáme novú snímku. Snímka sa nám pridala za aktuálnu snímku.
- Ak je to potrebné, zmeníme rozloženie na **Nadpis a obsah**.
- Snímke zadáme nadpis *Rodiny zvieratiek*.
- Do veľkého textového poľa nebudeme zadávať text, ale všimnime si, že v jeho strede je niekoľko ikoniek. Jedna z nich predstavuje tabuľku.
- Klikneme na ikonu tabuľky.
- Zobrazí sa dialógové okno **Vloženie tabuľky**, v ktorom nastavíme počet stĺpcov a riadkov tabuľky na **3 a 6**.



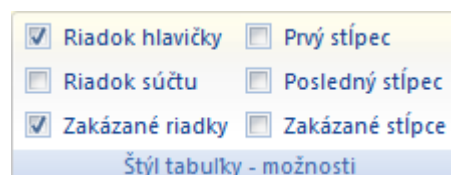
- Vytvorí sa nám tabuľka s preddefinovaným štýlom tabuľky.
- Prvý riadok tabuľky je zvýraznený – predstavuje **hlavičku** tabuľky.
- Tabuľku vyplníme napr. podľa nasledujúcej tabuľky.

mama	otec	dieťa
mačka	kocúr	mačiatko
sliepka	kohút	kuriatko
hus	gunár	húsatko
kačka	káčer	kačiatko

Tip Keď máme vybranú tabuľku alebo keď sme kurzorom myši v tabuľke, pribudnú nám ďalšie nástroje na prácu s tabuľkami – pribudnú **Nástroje tabuliek** s kartami **Návrh** a **Rozloženie**.



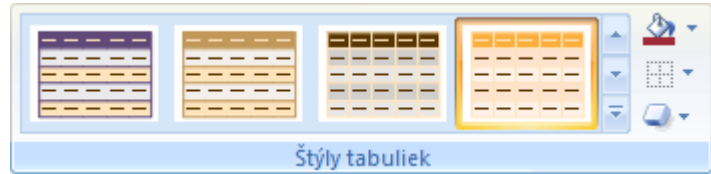
- Ak nepotrebujeme riadok hlavičky, tak na karte **Návrh** pre **Nástroje tabuliek** v skupine **Štýl tabuľky – možnosti** odznačíme položku **Riadok hlavičky**.



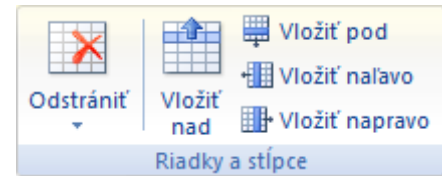
Úloha

Vyskúšajte aplikovať aj ďalšie možnosti zo skupiny **Štýl tabuľky – možnosti**. Ako sa mení tabuľka?

- Ak sa nám nepáči štýl tabuľky, môžeme vybrať iný v skupine **Štýly tabuliek**, alebo z tejto skupiny použijeme nástroje **Podfarbenie** a **Orámovanie**.



- Ak máme málo alebo veľa riadkov, ďalšie môžeme pridať alebo ubrať na karte **Rozloženie** pre **Nástroje tabuliek** v skupine **Riadky a stĺpce**.



Úloha

Upravte tabuľku podľa vlastného uváženia.

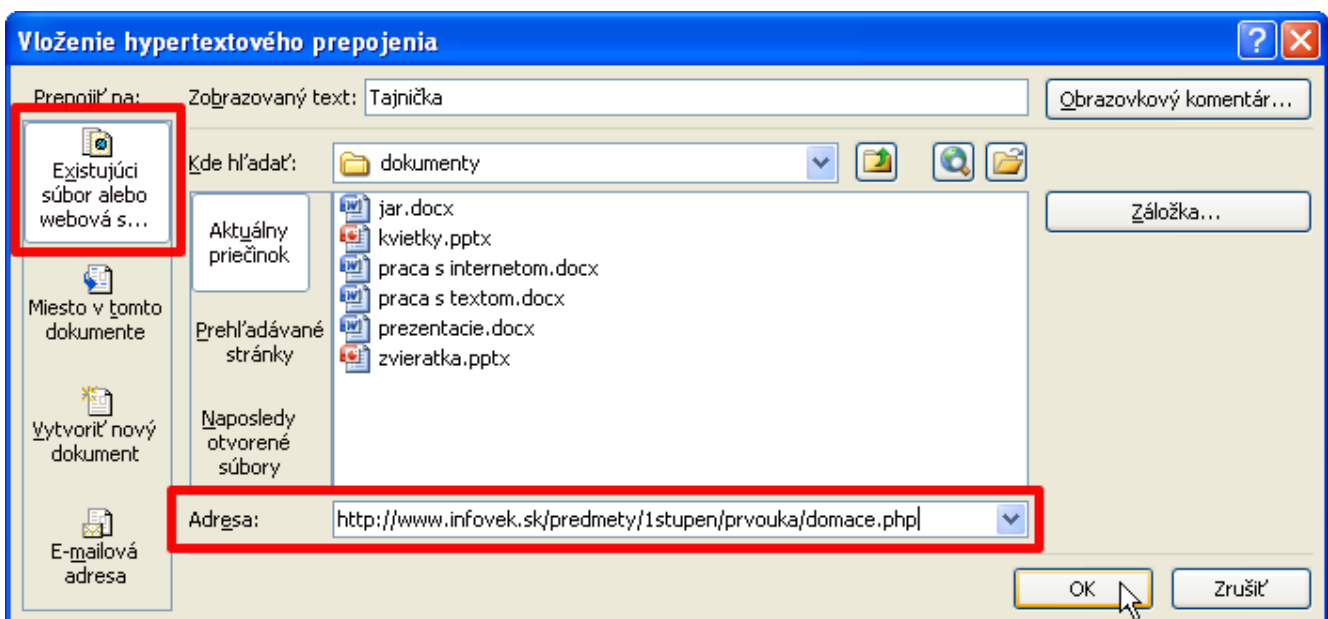
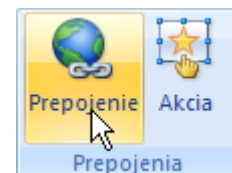
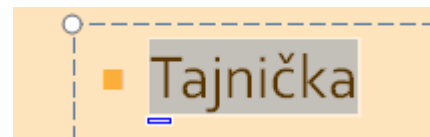
Vkladáme hypertextové odkazy

Do prezentácie môžeme vkladať aj hypertextové odkazy na webové stránky, na súbory, ale aj na iné snímky prezentácie.

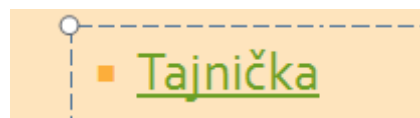
Úloha

Na koniec prezentácie vložte novú snímku s rozložením **Nadpis a obsah** a zadajte jej nadpis *Odkazy*.

- Na snímku pridáme odkaz na krížovku o domácich zvieratkách.
- Najskôr zadáme text – napr. *Tajnička*.
- Text *Tajnička* označíme.
- Na karte **Vložiť** v skupine **Prepojenia** klikneme na tlačidlo **Prepojenie**.
- Otvorí sa dialógové okno **Vloženie hypertextového prepojenia**, v ktorom sa môžeme rozhodnúť, kam má označený text odkazovať.
- My chceme vložiť odkaz na webovú stránku, čo môžeme spraviť hneď, lebo máme zobrazené prepojenie na **Existujúci súbor alebo webovú stránku** (aktívne tlačidlo v ľavej časti okna).



- Do textového riadka **Adresa:** zadáme adresu webovej stránky s krížovkou:
<http://www.infovek.sk/predmety/1stupen/prvouka/domace.php>
- Nakoniec klikneme na tlačidlo **OK**.
- Vytvorili sme odkaz na webovú stránku. Ak pri prezentácii budeme mať pripojenie na internet a klikneme na odkaz *Tajnička*, otvorí sa webový prehliadač a začne sa načítavať stránka s krížovkou.

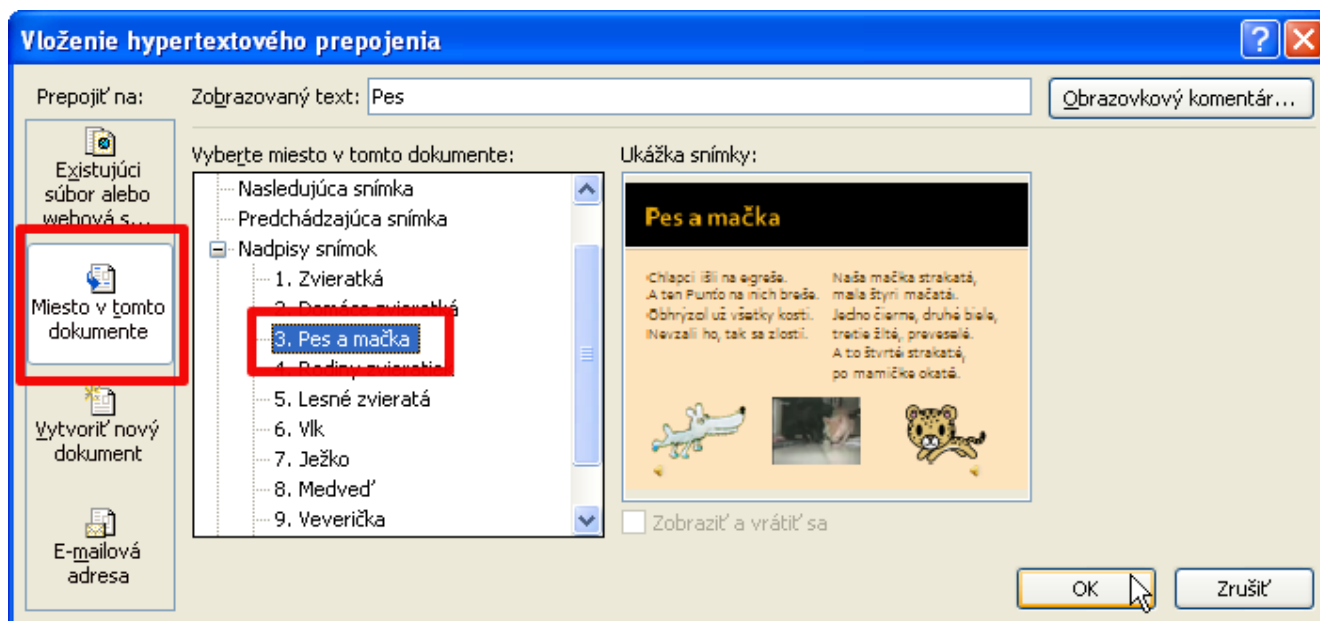


Tip Ak chceme vložiť odkaz na dokument z disku svojho počítača, v **Kde hľadať:** nájdeme priečinok, v ktorom sa požadovaný dokument nachádza, a v textovom okne potom dokument vyberieme. Treba si však dať pozor pri prenášaní prezentácie, aby sme spolu s prezentáciou nakopírovali aj súbor s rovnakou priečinkovou štruktúrou, aby sme potom pri prezentovaní nemali problémy.

Úloha Na internete nájdite webovú stránku o náučných tabuliach s domácimi zvieratami. V prezentácii na snímke *Odkazy* vytvorte odkaz na túto stránku.

Hypertextové prepojenia môžeme robiť aj v rámci prezentácie. Chceli by sme, aby sa po kliknutí na slovo *pes* v zozname domácich zvieratiek zobrazila snímka o psovi a mačke.

- Zobrazíme si druhú snímku s nadpisom *Domáce zvieratká*.
- Označíme text *Pes* (rovnako ako pri krížovke).
- Na karte **Vložiť** v skupine **Prepojenia** klikneme na tlačidlo **Prepojenie**.
- Opäť sa otvorí dialógové okno **Vloženie hypertextového prepojenia**.
- Teraz však chceme vložiť odkaz na **Miesto v tomto dokumente**, preto v ľavej časti okna klikneme na tlačidlo s rovnakým názvom.



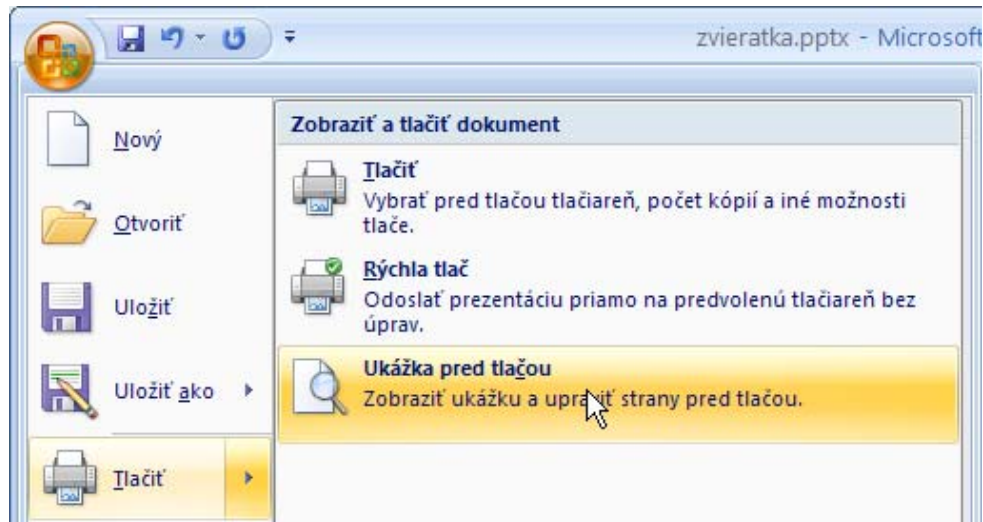
- Medzi nadpismi snímok nájdeme *Pes a mačka* a klikneme naň. V pravej časti okna sa nám zobrazí ukážka danej snímky.
- Nakoniec klikneme na tlačidlo **OK**.
- Pri prezentácii sa na snímku *Pes a mačka* dostane aj po kliknutí na odkaz *Pes*.

Úloha Na snímke *Lesné zvieratá* vytvorte odkazy na tie snímky o zvieratkách, ktoré sú v prezentácii.

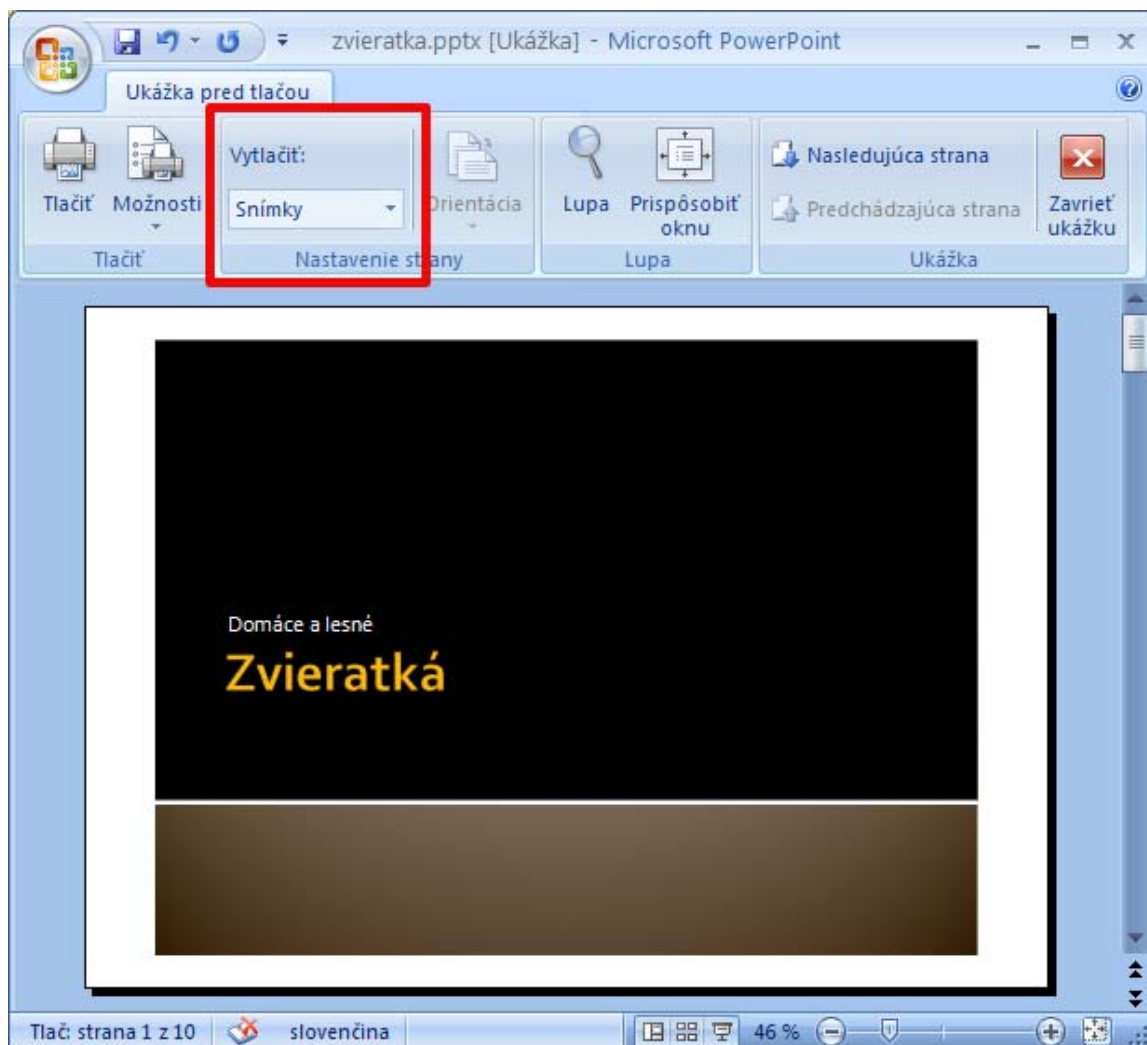
1.7 Tlačíme prezentáciu

Pri tlači prezentácie máme niekoľko možností, čo môžeme vytlačiť.

- Klikneme na tlačidlo **Office**, potom vyberieme **Tlačiť** a nakoniec príkaz **Ukážka pred tlačou**.

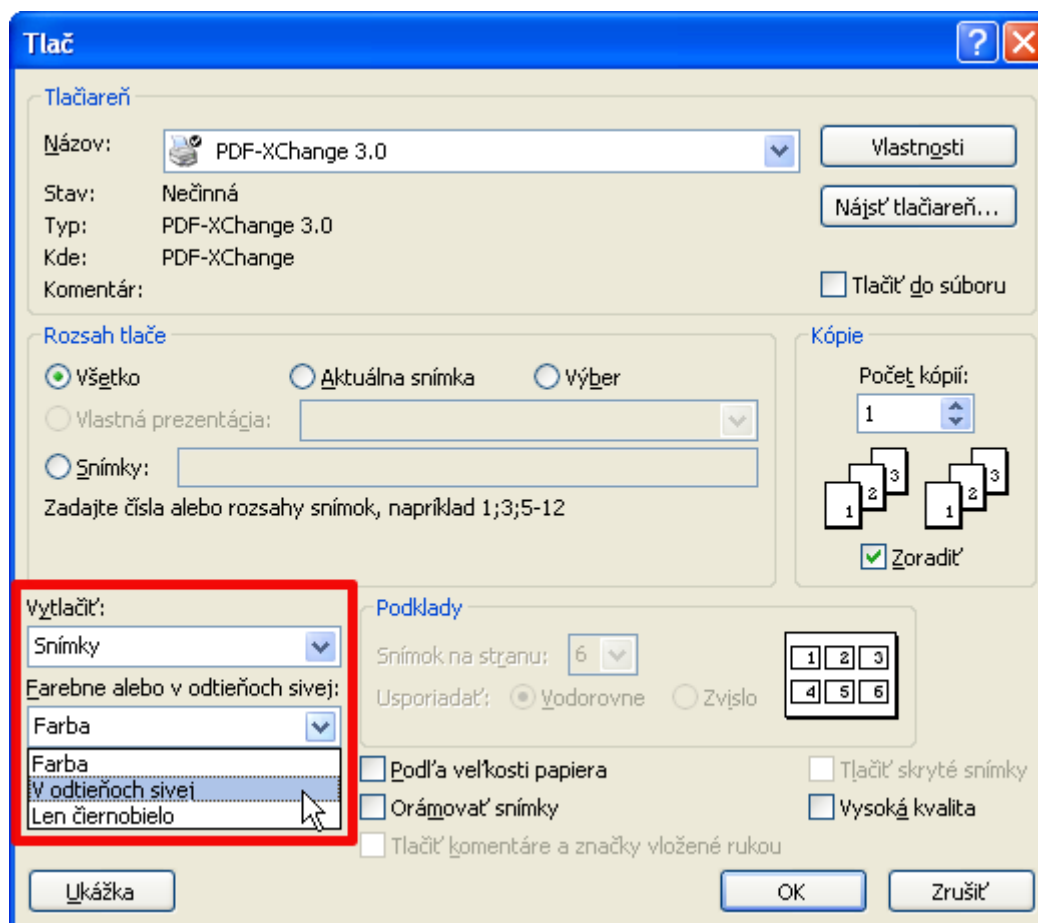
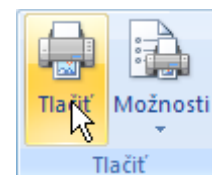


- Prezentácia sa nám prepne do zobrazenia **Ukážka pred tlačou**, kde si môžeme vybrať, čo chceme tlačiť, a zároveň to budeme aj vidieť.



Tlačíme snímky

- Keď chceme tlačiť snímky, skontrolujeme, či v skupine **Nastavenie strany** vo výberovej ponuke **Vytlačiť:** máme zvolené **Snímky**. Ak nie, vyberieme ich.
- V skupine **Tlačiť** klikneme na tlačidlo **Tlačiť**.
- Zobrazí sa dialógové okno **Tlač**.

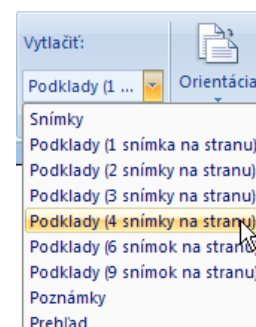


- V dialógovom okne môžeme zvoliť alebo skontrolovať, či máme zvolenú správnu tlačiareň.
- Môžeme si všimnúť, že už máme nastavené, že ideme tlačiť **Snímky**.
- Ak chceme šetriť farebný toner, môžeme vybrať, aby sa tlačilo, napríklad, **V odtieňoch sivej**.
- Ak sme s nastaveniami spokojní, klikneme na tlačidlo **OK**.

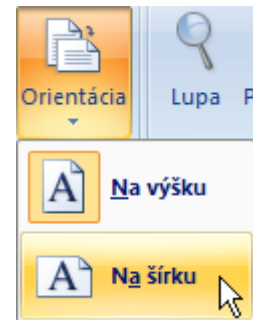
Tlačíme podklady

Často je zbytočné tlačiť snímky (každú na jednu stranu), výhodnejšie je tlačiť podklady. Minieme menej papiera aj tonera.

- V skupine **Nastavenie strany** vo výberovej ponuke **Vytlačiť:** vyberieme napr. **Podklady (4 snímky na stranu)**.
- Môžeme však zvoliť aj iný počet. Napr. pri troch snímkach na stranu sa zobrazí aj priestor na poznámky.



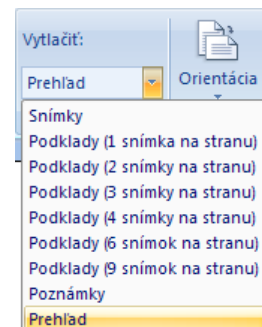
- Pri štyroch snímkach (aj napr. deviatich) by sa nám viac hodila orientácia strany na šírku.
- V skupine **Nastavenie strany** preto po kliknutí na tlačidlo **Orientácia** vyberieme **Na šírku**.
- Keď sme hotoví, klikneme opäť na tlačidlo **Tlačiť** a môžeme spraviť ďalšie nastavenia ako pri tlači snímok.



Tlačíme prehľad

Ak nám v tlačenej podobe stačia len textové informácie z prezentácie, potrebujeme vytlačiť prehľad.

- V skupine **Nastavenie strany** vo výberovej ponuke **Vytlačiť:** vyberieme **Prehľad**.
- Orientácia strany pre prehľad je vhodnejšia na výšku. Ak je to potrebné, zmeníme ju.
- Ďalej v tlači postupujeme rovnako ako v predchádzajúcich prípadoch.



1.8 Zásady tvorby prezentácií

Pri tvorbe prezentácie by sme nemali zabudnúť na niekoľko dôležitých zásad, ktorých by sme sa mali pridržovať. Medzi ne určite patria:

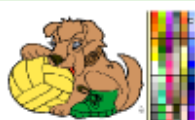
- stanovenie cieľov,
- vymedzenie publika,
- výber prezentačnej metódy,
- výber vhodnej šablóny a formátu prezentácie,
- vytvorenie obsahovej náplne prezentácie,
- vyvarovať sa dlhým textom na snímkach,
- dostatočne veľké písmo textu,
- optimalizácia rozmiestnenia textových a grafických prvkov na snímke,
- zväžiť príliš veľa efektov v prezentácii,
- vylepšenie grafického zobrazenia snímok,
- dostatočný kontrast medzi farbou textu a pozadím,
- doplnenie prezentácie multimediálnymi efektmi,
- vytvorenie tlačenej podkladov k prezentácii,
- kontrola pravopisu,
- vyskúšanie prezentácie,
- predvádzanie prezentácie.

2 Softvérové prostredia pre deti

2.1 Edukačný softvér

Počítač je bez softvéru len kusom nefunkčného železa. Softvér sa preto veľakrát nazýva „dušou“ počítača. Je to naozaj tak, ak máme dobrý softvér, môžeme jednoducho napísať e-mail, vyrobiť peknú prezentáciu svojej práce, vypočúť si obľúbenú hudbu a mnoho iného. Špeciálnu kategóriu tvorí softvér určený pre deti: je vzhľadom aj ovládaním prispôsobený detskému používateľovi. Ak bol takýto softvér navrhnutý s výučbovým cieľom, nazývame ho **edukačný softvér**.

detskeomalovanky.cz



infovekacik.sk



alík.cz



rexik.sk



detskestranky.cz



na internete

Internet poskytuje širokú škálu rôznych druhov softvérov. Tie pre najmenšie deti slúžia prevažne na precvičenie matematických a jazykových zručností, alebo majú encyklopedický charakter.

Edukačný softvér

Je softvér, ktorý bol vytvorený za cieľom výučby, poskytuje používateľovi širokú škálu možností, napr. na spoznávanie, tréning, skúšanie, ale aj tvorenie a učenie konštruktívnym prístupom.

bez internetu

Ak nemáme prístup k internetu, môžeme sa hrať so softvérom, ktorý máme nainštalovaný v pamäti počítača. Takýto softvér je veľakrát komplexnejší a prepracovanejší ako ten, čo je dostupný z internetu.

Cirkus šaša Tomáša



Revelation Natural Art (RNA)



Tux paint



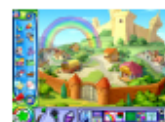
IBM KidSmart



GCompris



Kid Pix



Edukačný softvér je iný...

Edukačný softvér je iný ako softvér, ktorý bežne (každodenne) používame. Keby sme ho chceli odlišiť od softvéru určeného na profesionálne použitie, všimli by sme si nasledujúce znaky a vlastnosti, ktoré by každý edukačný softvér mal spĺňať:

- **didaktický cieľ**,
- **vhodné používateľské rozhranie** – navrhnuté pre poznávanie, učenie,
- **rozvíja digitálnu gramotnosť** – od pohybu myšou až po porozumenie abstraktným prvkom softvérových prostredí,
- **poskytuje spätnú väzbu** – softvér nám veľa krát radí, pomáha a opravuje naše chyby,
- **rozvíja asociatívne učenie** – dieťa spoznáva vzťahy, súvislosti,
- **má formu hry**,
- **využíva vizualizáciu a multimédiá**,
- **je interaktívny** – interaktívnosť je možnosť komunikovať s programom počas jeho behu (podľa toho, ako softvér ovládame, deje sa vždy niečo iné),
- **je otvorený** – vieme si ho čiastočne prispôbiť svojim potrebám, napr. vieme pridať nové scény hry, zvýšiť náročnosť aktivity, použiť program aj iným spôsobom, ako bol jeho prvotný účel...
- **je dedikovaný, zameraný, koncentrovaný** – odкрýva a sústreďuje sa na konkrétny problém, ktorý chce naučiť,
- **poskytuje úroveň náročnosti**,
- **podporuje individuálny prístup** – dieťa si volí spôsob práce, určuje tempo, poradie tém, vlastné nastavenia...

Edukačný softvér v praxi

Potenciál edukačného softvéru odkryjeme pre deti, ak zabezpečíme päť vecí. Niektoré z nich sú samozrejmosťou, iné sú často podceňované a málo podporované:

1. technické vybavenie – predstavuje samotný počítač a zariadenia, ktorými ho ovládame (myš, tablet, klávesnica, džojstik...);
2. dobré programy s kvalitným edukačným poslaním – treba si vedieť vybrať, záleží na vyučovanej téme a výchovno-vzdelávacích cieľoch;
3. dobré metodiky, ktoré vedia, čo a ako;
4. dobré školenia, ktoré nás to naučia;
5. ochotné učiteľky, ktoré budú medzi sebou spolupracovať, učiť sa.

2.2 S deťmi na internete – edukačné portály

Na internete nájdeme veľa webových stránok určených predškólakom. Väčšina z nich sú zahraničné – prihovárajú sa nám cudzou rečou. Našťastie poznáme aj také, ktoré sú plné slovenských alebo českých textov.

Infovekacik.sk je internetový časopis pre deti prvého stupňa, no obsahuje aktivity, ktoré zvládnu aj predškóláci. Tento časopis sa delí na niekoľko rubriek. Deti sa tu napríklad dozvedia, čo sa momentálne deje vo svete, ako zhotoviť krmidlo pre vtáčika, ale môžu sa aj zahrať pexeso, porozprávať sa s kamarátom alebo si vybrať jednu z mnohých veselých maľovaniek a iných jednoduchých hier. Autori časopisu usilovne pracujú a každý mesiac vymýšľajú nový obsah časopisu.

Úloha

Navštívte internetový časopis infovekacik.sk a zahrajte sa nasledujúce aktivity:

- rok **2003**, číslo **marec**, rubrika **omaľovanka**
- rok **2004**, číslo **január**, rubrika **vyskúšajme sa**
- rok **2006**, číslo **október**, rubrika **zaspievajme si**
- rok **2006**, číslo **december**, rubrika **omaľovanka**



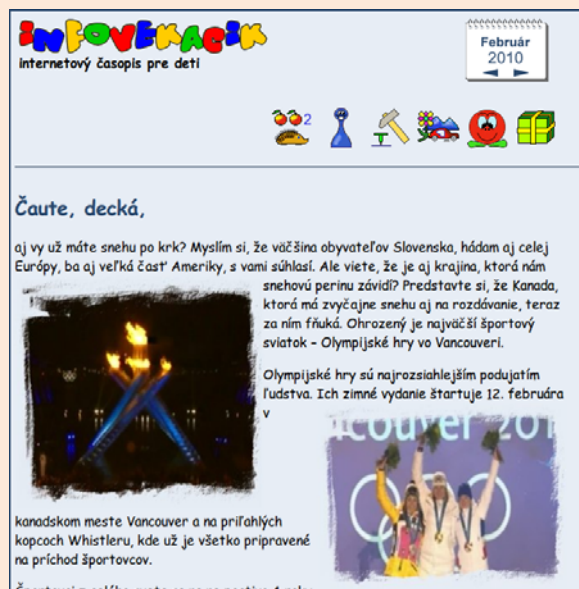
- rok 2007, číslo **september**, rubrika **omaľovanka** 
- rok 2007, číslo **december**, rubrika **omaľovanka** 

Poznámka: Ak vám nefungujú niektoré časti stránok, poproste vášho správcu, aby vám pomohol. Môžete sa o to pokúsiť aj sami. V skutočnosti je to veľmi jednoduché. Stačí doinštalovať malý program, ktorý „naučí“ náš počítač spúšťať jednoduché hry. Ak ste sa rozhodli program nainštalovať, prečítajte si nasledujúce inštrukcie:

Inštalácia

Portál **infovekacik.sk** skrýva veľa aktivít v podobe jednoduchých počítačových hier. Aby sme si ich mohli zahrať musíme urobiť nasledujúce kroky:

- navštívime stránku imagine.input.sk/plugin.html,
- klikneme na odkaz **implugin.exe** a jeho cieľ uložíme do počítača (môžeme aj na *Plochu* alebo do priečinka *Moje dokumenty*),
- ideme na miesto, kam sme tento súbor uložili, a spustíme ho,
- v predošlom kroku sme spustili inštaláciu, tá je však veľmi jednoduchá: začína tlačidlom *Spustiť*, potom tlačidlom *Install* a ak prebehne až do konca, potvrdíme ju tlačidlom *Koniec*.



infovekacik.sk, februárové číslo roku 2010

Úloha

Preskúmajte jednotlivé rubriky portálu infovekacik.sk.



Čo všetko v nich môžeme nájsť? Čo by sme z toho vedeli použiť aj v prostredí materskej školy?

Webový portál

Webovým portálom nazývame systém viacerých webových stránok, ktoré navzájom súvisia. Napríklad webové stránky internetového časopisu *infovekacik.sk* tvoria webový portál.

Úloha

Navštívte jeden z webových portálov:

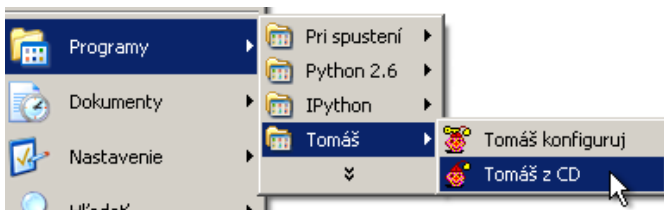
- rexik.sk,
- alík.cz,
- detskeomalovanky.cz,
- detskestranky.cz

a skúste nájsť aktivitu (jednoduchú hru, maľovanku...), ktorú by ste vyskúšali aj vo svojej triede.

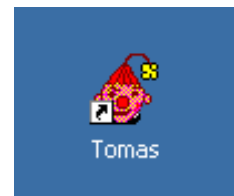
Poznáte aj iné webové portály pre deti?

2.3 Cirkus šaša Tomáša

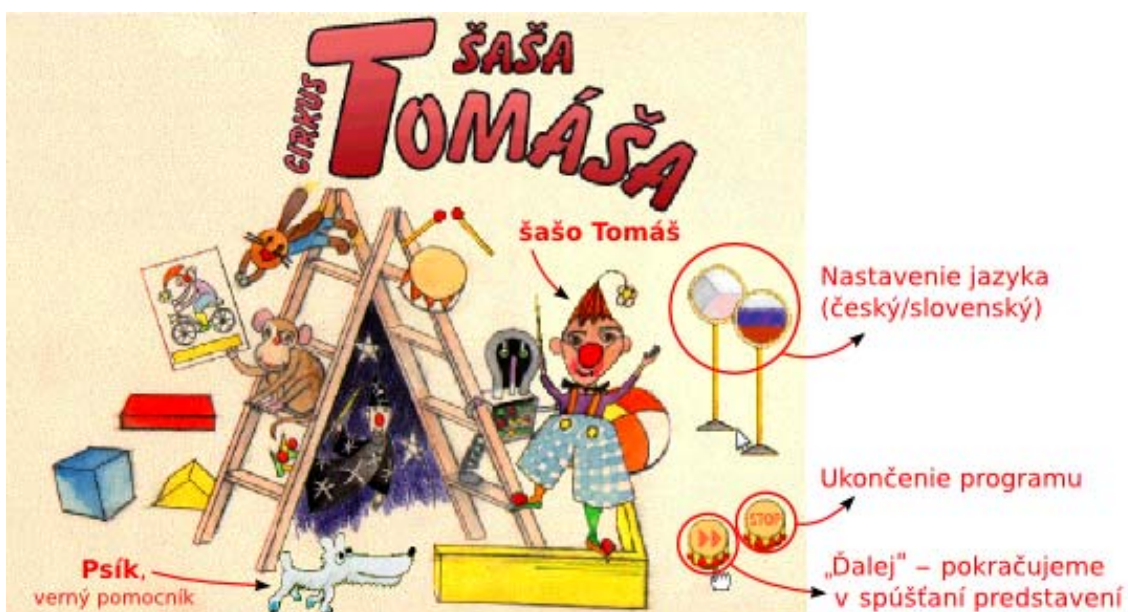
Do mesta prišiel cirkus. Malí i veľkí, dievčatá aj chlapci, sa ponáhľajú, aby stihli predstavenia šaša Tomáša. Do cirkusu vstúpime kliknutím na správnu ikonu na ploche (ikona = malý ilustračný obrázok), alebo ho nájdeme v *Ponuke štart*.



Cirkus šaša Tomáša nájdeme v Ponuke štart...

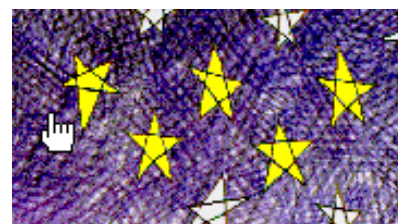


...alebo na ploche



Toto je vstupná brána do cirkusu. Ak chceme ďalej pokračovať, klikneme na správny bubon...

V cirkuse nás čaká päť náročných, zaujímavých, ale aj zábavných predstavení. Teraz je však na oblohe päť jasne žltých hviezd. Stačí len kliknúť myšou na jednu z nich, čím si zvolíme jedno z predstavení. Ak sa nám už nebude predstavenie páčiť, môžeme sa k hviezdám vrátiť a zvoliť si iné.



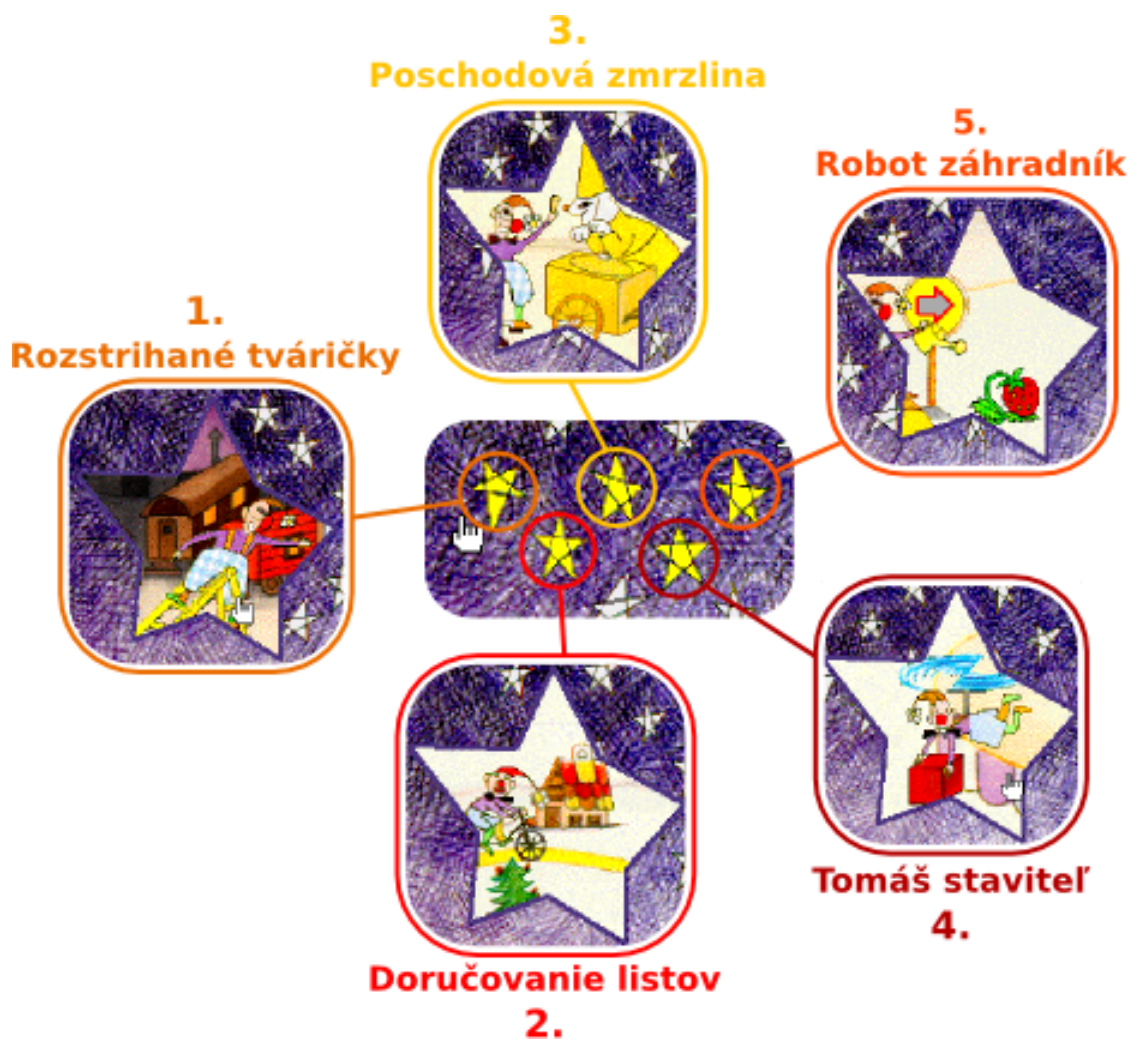
Tip Zvukové návody môžeme prerušiť kliknutím myšou, pre rýchlejší presun vpred môžeme pritom podržať kláves **Ctrl**.

Cirkus šaša Tomáša obsahuje práve päť predstavení.

Ďalej v texte budeme predstavenia nazývať aktivitami. Na zvládnutie každej aktivity nám postačí počítačová myš a trochu pozornosti pri počúvaní úvodných inštrukcií.

Úloha

Zahrajte sa čo najviac aktivít, ktoré Cirkus šaša Tomáša obsahuje. Snažte sa pritom postupovať intuitívne, bez zábran a počúvajte, čo vám softvér radí. Ak si nebudete vedieť rady, môže vám pomôcť text na najbližších piatich stranách.



Na čo sú nám bubny?

Bubny sa vyskytujú v každej aktivite, pomáhajú nám s organizáciou hry: vrátenie na predchádzajúcu obrazovku, zvýšenie náročnosti hry alebo vytlačenie aktuálnej obrazovky.



Číslo prezrádza úroveň, v ktorej sa hra nachádza. 1 je najnižšia úroveň. Niektoré aktivity majú dve úrovne, no iné aj štyri. Kliknutím naň sa presunieme do vyššej úrovne (náročnosti).



Kliknutím na tento bubon vytlačíme to, čo aktuálne vidíme na obrazovke. Nezabúdajte, že tlačiareň musí byť na vašom počítači nainštalovaná a zapnutá.

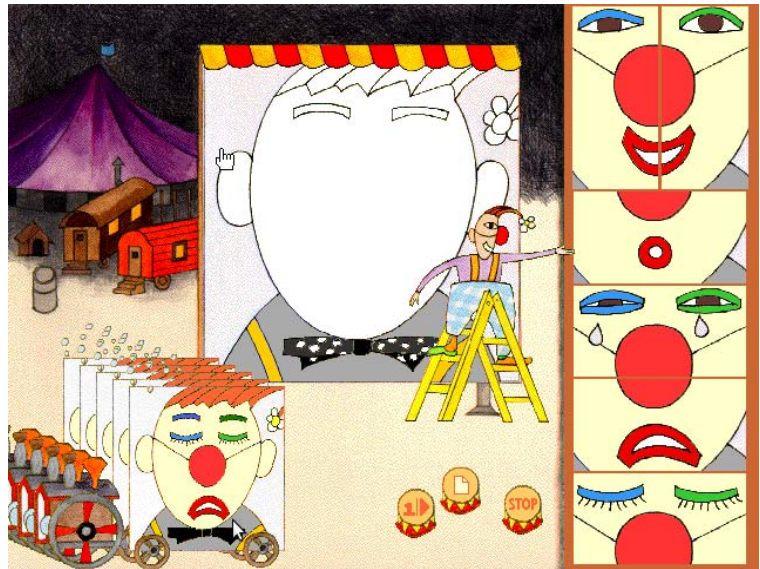


Tento bubon slúži na návrat. Ak nás aktivita prestane baviť, môžeme sa vrátiť k úvodným hviezdíčkam a zvoliť si inú aktivitu alebo ukončiť prácu so softvérom.

Rozstrihané tváričky

Nezbedná opička rozstrihala fotografie zo šašovho albumu. Našou úlohou je ich opäť poskladať. Predlohy pôvodných obrázkov privezie postupne päť vláčikov. Vhodným výberom a umiestnením rozstrihaných obrázkov (z pravej časti obrazovky) pomôžeme šašovi poskladať pôvodné fotografie z jeho albumu.

Táto aktivita má dve úrovne náročnosti. V každej z nich je našou úlohou poskladať päť obrázkov.

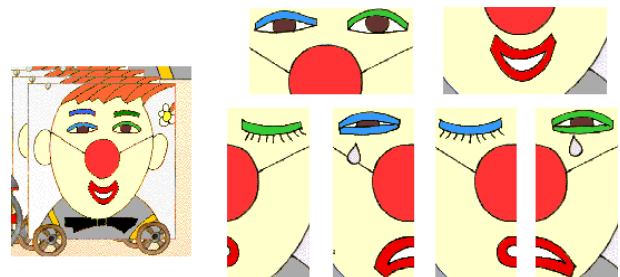


Aktivita rozstrihané tváričky – prvá úroveň

Tip Ak sa nám daná predloha nedarí vytvoriť, môžeme ísť na ďalšiu. Stačí na ňu kliknúť myšou.

1. úroveň

Prvá úroveň je naozaj jednoduchá, môžeme sa presvedčiť sami. Obrázok z predlohy sa dá poskladať z práve dvoch kusov, je potrebné mať len trochu postreh a úloha je hneď hotová.



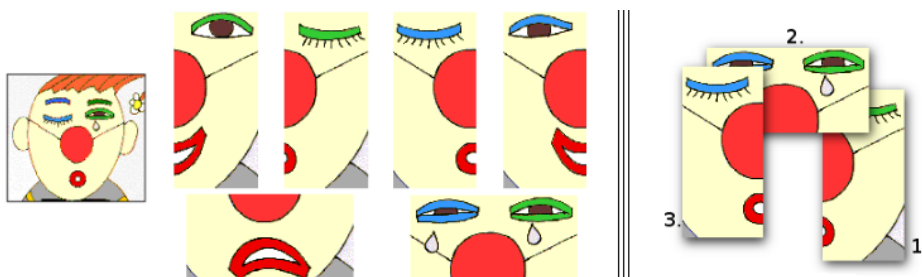
Úloha

Pozrite sa na obrázok vpravo a vyskúšajte vybrať dva kusy obrázkov tak, aby sa z nich dala poskladať predloha.

2. úroveň

Niekedy musíme predlohu poskladať až z troch kusov. Nie je dôležitý len výber tých správnych častí, ale aj poradie, v ktorom ich Tomáš ukladá na plátno.

Predlohu na obrázku vľavo poskladáme výberom troch častí, ich správne umiestnenie je naznačené v pravej časti obrázka (čísla znamenajú poradie, v ktorom treba jednotlivé časti vyberať).

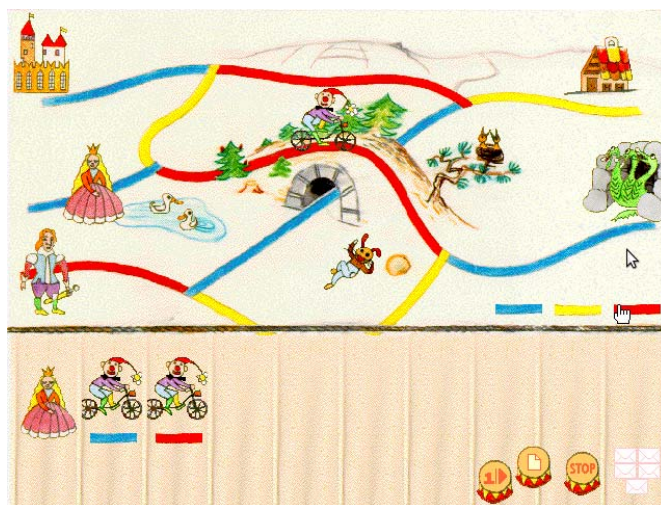


Doručovanie listov

V rozprávkovej krajine plnej rozprávkových bytostí roznáša šašo Tomáš listové zásielky. Ak treba doručiť list, šašo sadne na bicykel a uháňa vpred po farebných cestičkách. Napríklad od princeznej k drakovi môže prejsť po modrej, červenej a opäť po modrej ceste. Jeho celá trať sa zaznamenáva v dolnej časti hry na opony. Táto aktivita má štyri úrovne náročnosti.

1. úroveň

Tomáš sa preháňa svojím bicyklom po farebných cestách. Zatiaľ nemá cieľ, komu doručiť list. Stačí, ak klikneme myšou na farbu cesty, po ktorej šašo môže pokračovať.



Aktivita doručovanie listov – prvá úroveň

Úloha

Vyskúšajte kliknúť myšou na postavičky rozprávkovej krajiny. Čo sa stane?

Tip

Kliknutím na obálku v pravej dolnej opone dostane šašo ďalšiu úlohu – komu doručiť list.

2. úroveň

V tejto úrovni Tomáš dostáva úlohy, ktoré musí zvládnuť. Podľa obrázkov na oponách sme zistili, že má doručiť list do zámku, teraz je však pred jaskyňou draka. Ako bude postupovať?



Úloha

Postupne vymenujte farby ciest, po ktorých Tomáš prejde svojím bicyklom.

3. úroveň

Tomáš má jasne zadaný cieľ cesty – má doručiť list od draka k rytierovi. Na oponách sú tiež obrázky ciest, po ktorých má putovať. Jedna cesta však zámerne chýba. Našou úlohou je objaviť cestu, ktorá chýba v pláne trate, a doplniť ju správnou farbou. Tak schválne, aká cesta chýba na obrázku?



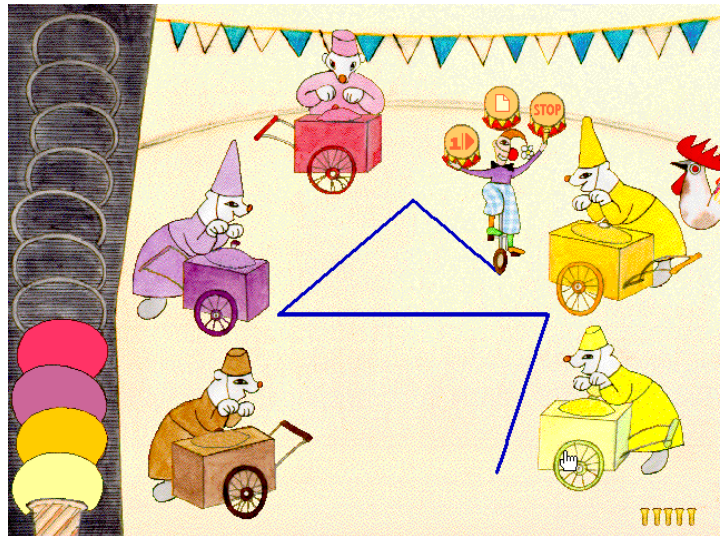
4. úroveň

Tomáš stojí pred rovnakým problémom ako v 2. úrovni. Má zadaný cieľ doručenia listu. Tentokrát však čaká na zadanie celej trate, až potom sa pokúsi doručiť zásielku do cieľa na svojom dopravnom prostriedku. Či sa mu to podarí, záleží len na nás.

Poschodová zmrzlina

Do cirkusu zablúdili zmrzlinári. Je ich presne päť. Každý z nich predáva inú zmrzlinu: banánovú, citrónovú, čokoládovú, čučoriedkovú a malinovú. Tomáš sa rozhodol, že vyskúša každú z nich. Úloha má však jeden háčik. Za kolesom šašovho bicykla ostáva nakreslená čiara, po ktorej už šašo nemôže prejsť. Inak povedané, Tomáš bicyklovaním vytvára kresbu, ktorú môžeme nakresliť jedným ťahom.

Táto aktivita má tri úrovne náročnosti. V každej z nich môžeme vyriešiť až päť pripravených úloh.



Aktivita poschodová zmrzlina – prvá úroveň

Tip Kliknutím na kohúta alebo na malý kornútik zmrzliny vpravo dole ponúknu zmrzlinári ďalšie zadanie na príslušnej úrovni náročnosti.

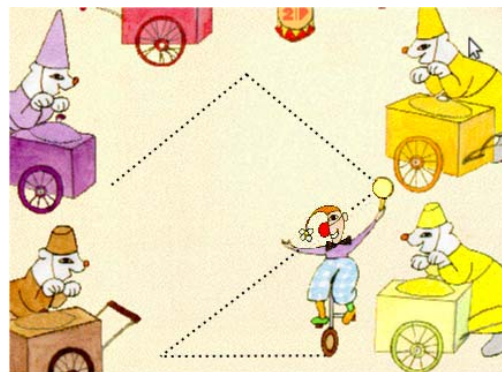
1. úroveň

Tomáš sa môže bicyklovať kam len chce, nemôže však prejsť tú istú čiaru dvakrát. Cesta, po ktorej putoval, sa zaznamenáva v ľavej časti obrazovky v podobe nazbieranej zmrzliny. Z obrázka vyššie vieme vyčítať, že najskôr šiel po citrónovú zmrzlinu, od nej po banánovú, čučoriedkovú a malinovú, teraz bicykuje po banánovú zmrzlinu. Táto úroveň slúži na oboznámenie s pravidlami a ovládaním, ktoré je pre túto aktivitu dôležité.

2. úroveň

Na podlahe sa objaví prerušovaná čiara. Úlohou Tomáša je navštevovať zmrzlinárov v takom poradí, aby sa mu podarilo obkresliť túto čiaru kolesom svojho bicykla.

Úloha nie je taká jednoduchá, ako sa na prvý pohľad javí.



3. úroveň

Je podobná 2. úrovni, prináša však ďalšiu komplikáciu. Najskôr treba naplánovať celú cestu, až potom Tomáš začne navštevovať zmrzlinárov.

Poznámka: Cesta navštevovania zmrzlinárov je jednoznačne určená umiestnením Tomáša a výslednou poschodovou zmrzlinou.

Tomáš staviteľ

Opička tentoraz zablúdila medzi kopy stavebníc. Hoci už bola veľakrát neposlušná, teraz pomáha a ukazuje rôzne plány stavby, ktoré treba postaviť. Staviteľom je sám šašo Tomáš, a keďže sme v cirkuse, stavebné kamene prenáša lietaním.



Aktivita Tomáš staviteľ – prvá úroveň. Tieň na podlahe znázorňuje, kam dopadne stavebný kameň, miesto dopadu môžeme zmeniť šípkami.

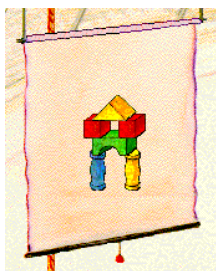
1. úroveň

Najskôr sa zoznámime s pravidlami:

1. začneme kliknutím na jedno z farebných vedierok;
2. klikneme na kameň, ktorý chceme použiť na stavbu;
3. pomocou šípok na podlahe nasmerujeme kameň tam, kam ho chceme umiestniť.

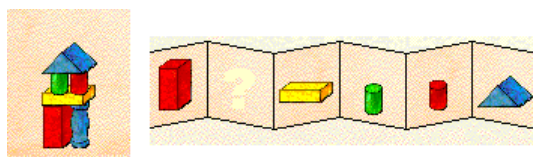
2. úroveň

Opička vyroluje plán stavby. Tomáš sa musí zamyslieť a pokúsiť sa postaviť stavbu z rovnakých dielov. Stavba sa musí zhodovať aj vo farbe jednotlivých kameňov.



4. úroveň

Stavba je už hotová, Tomáš má aj plán, podľa ktorého stavbu vytvoril. Nastal však problém, jeden krok z návodu stavby chýba.

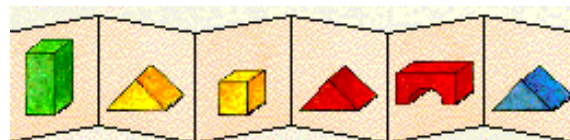


Úloha

Pomôžte Tomášovi doplniť chýbajúci krok stavby správnym stavebným kameňom.

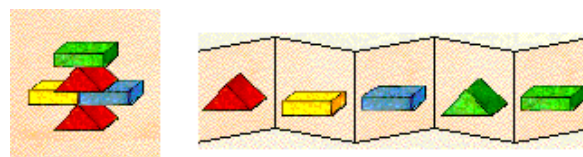
3. úroveň

Úloha je podobná ako v 2. úrovni, avšak musíme najskôr naplánovať poradie ukladania stavebných kameňov. Ak je už plán hotový, môžeme odštartovať šaša, ktorý bude postupovať presne podľa neho.



5. úroveň

Na prvý pohľad je všetko v poriadku. Ak sa ale Tomáš a opička lepšie pozrú na stavbu a plán stavby, objavia zaujímavý problém. Jeden krok z návodu je nesprávny.



Úloha

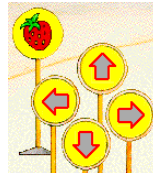
Nájdite problém v pláne stavby, vymažte ho a nahradte správnym stavebným kameňom.

Robot záhradník

V Tomášovej zázračnej záhrade rastú neskutočne chutné jahody. Stačí ich poliať a pozbierať všetky zrelé kusy. Šašo Tomáš je však lenivý. Poliať jahody ešte dokáže, no s ich zbieraním mu pomáha robot. Plechového obrača jahôd musí šašo ovládať, veľakrát sa pomýli, no robot pozorne plní jeho povely.

Tomáš ovláda robota pomocou týchto povelov:

- dopredu,
- dozadu,
- vpravo,
- vľavo,
- zober jahodu.



1. úroveň

Šašo ovláda robota šípkami a povelom pre odtrhnutie jahody, robot ihneď vykonáva jeho povely. Záhrada má dva riadky a tri stĺpce.

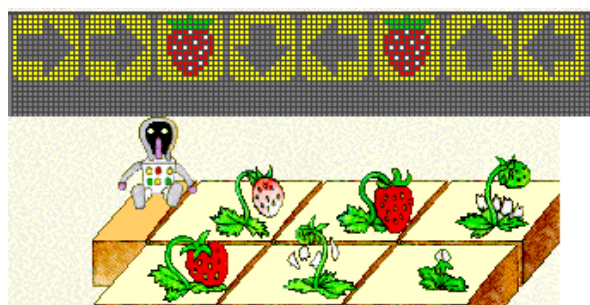
Keď robot pozbiera všetky jahody, musí ho šašo vrátiť na miesto, odkiaľ začal – toto pravidlo platí vo všetkých úrovniach.



Aktivita robot záhradník – prvá úroveň

2. úroveň

Robot čaká na zadanie všetkých povelov, ktoré má vykonať. Po zadaní posledného povelu klikneme na robota, čím ho naštartujeme do práce.



Aktivita robot záhradník – druhá úroveň

3. úroveň

Robot čaká na zadanie všetkých povelov rovnako ako v druhej úrovni. Rozdiel je len vo veľkosti záhrady. Teraz narástla na rozmery troch riadkov a štyroch stĺpcov. Nezabúdajme, že robot má skončiť na rovnakom mieste, ako začal. V opačnom prípade nebude úloha splnená.

4. úroveň

Posledná úroveň preverí Tomášove riadiace zručnosti naozaj dokonale. Tomáš musí v zápise povelov doplniť jeden chýbajúci a to tak, aby sa robotovi podarilo pozbierať všetky jahody.



Úloha

Doplňte správny povel do chýbajúceho miesta na obrázku vpravo.

2.4 IBM KidSmart

Program „KidSmart Early Learning Programme“ je iniciatívou firmy IBM, do ktorého sa už zapojilo niekoľko tisícok materských škôl z celého sveta. V súčasnosti sa doň zapojili aj mnohé naše materské školy prevažne z väčších miest.

V rámci programu získa materská škola počítač s nábytkom (obrázok vľavo a v strede) a edukačný softvér, ktorý je už nainštalovaný. Edukačný softvér začala vyvíjať anglická firma tak, aby čo najlepšie reagoval na koncept národného kurikula pre škôlkarov. Na webových stránkach projektu sa môžeme dočítať, že:

„Cieľom tohto vzdelávacieho projektu určeného deťom v predškolskom veku je poskytnúť nástroje, ktoré potrebujú na učenie, tak, aby prichádzali do základných škôl pripravené a motivované. V súčasnosti je program preložený a pripravený na implementovanie pre šesťdesiat krajín sveta.“



Deti pracujú na špeciálne upravenej klávesnici, avšak pozerajú do starého monitora, ktorý už niekoľko rokov považujeme za zastaraný.



Spoluprácu detí upevňuje spoločná lavica, bohužiaľ sú však obklopené mohutnými konštrukciami plastov.



Milé postavičky softvéru zatievajú mnohé technické nedostatky, ktorými softvér trpí (napr. nízke rozlíšenie, občas neintuitívne ovládanie...).

Úloha

Ktorí z vás majú v svojej materskej škole takýto počítač od firmy IBM? Aké sú vaše skúsenosti s jeho používaním a z práce s deťmi? Čo sa vám na ňom páči a naopak, čo sa vám nepáči?

Plusy:

- IBM KidSmart je komplexné riešenie pripravené na jednoduché a okamžité nasadenie.

Mínusy:

- IBM KidSmart je len pre OS Windows (je to obmedzujúce, keďže softvér má byť pre deti z celého sveta).
- Do slovenských materských škôl sa systém dodáva s obyčajnou myšou a klávesnicou.
- Grafika hry je na dnešné pomery zastaraná (nízke rozlíšenie...).
- Väčšina aktivít má malý alebo žiadny prínos pre konštruktívne učenie.
- Niektoré často sa opakujúce animácie a zvukové sekvencie nie je možné prerušiť.

2.5 Rôzne typy softvéru

Komerčný softvér

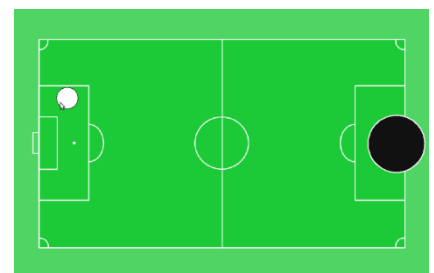
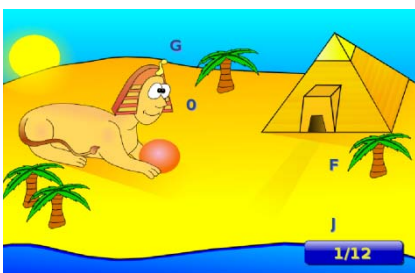
Doteraz sme používali softvér, za ktorý treba platiť. Niekedy takýto softvér nazývame komerčný softvér. Teda ak používame komerčný softvér v práci, platí zaň zamestnávateľ. Ak by sme ho chceli používať aj v domácom prostredí, museli by sme si ho kúpiť.

Voľný a otvorený softvér

Poznáme softvér, ktorý môžeme používať aj bez toho, aby sme si ho kúpili. Takýto softvér nazývame voľný a otvorený softvér. V súčasnosti máme na výber z rôznych softvérov: na hranie, počúvanie hudby, vytváranie videa, písanie dokumentov, posielanie e-mailov a pod.

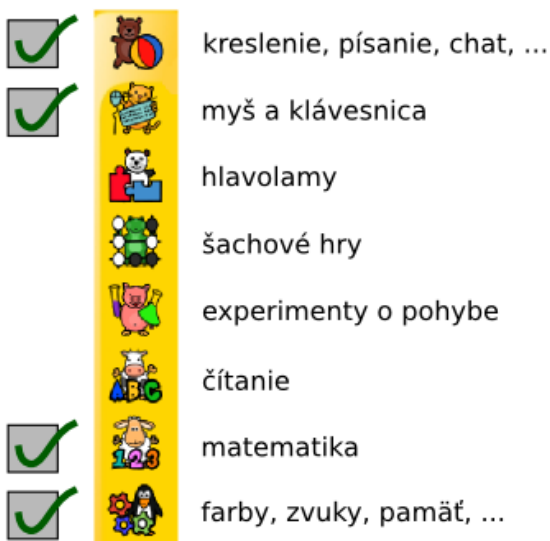
GCompris

GCompris¹ je zbierka asi stovky jednoduchých softvérových aktivít určených pre deti od dvoch do desiatich rokov. Softvér je preložený do viacerých jazykov, vrátane slovenčiny. Jeho vývoj stále pokračuje a na portál softvéru pribúdajú nové druhy aktivít. GCompris patrí do kategórie *voľný a otvorený softvér*, teda môžeme ho akokoľvek používať bez zakúpenia.



¹ <http://gcompris.net> [on-line, cit. 11.11.2008]

Predškolač



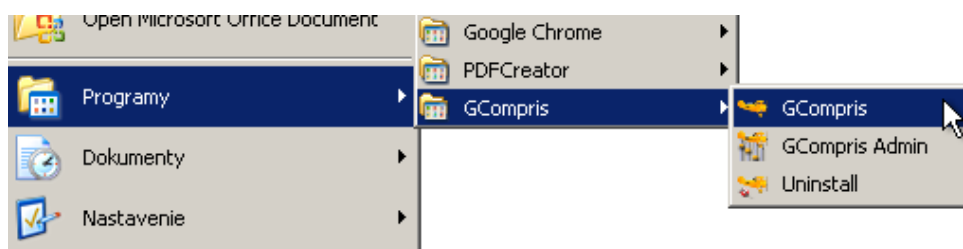
Hlavná ponuka softvéru – väčšina aktivít nie je vhodná pre deti predškolského veku

Na prístup k jednotlivým aktivitám používame jednoduchú ponuku (v počítačovej terminológii ponuku môžeme niekedy označovať ako *menu*). Táto zvislá ponuka v ľavej časti obrazovky rozdeľuje všetky aktivity do ôsmich kategórií. Mnohé z nich sú jednostranne zamerané, málo tvorivé a veľakrát formou testu overujú vedomosti... **Toto je slabé miesto mnohých voľných a otvorených softvérov...**

Čo si precvičíme:

- ovládanie myši a klávesnice,
- rozpoznávanie farieb, tvarov, pamäť,
- postreh a hudobný sluch,
- fyzikálne problémy (uhol odrazu, vektor pohybu, rovnoramenné váhy, elektrické schémy a ďalšie),
- hlavolamy (tangram, hanojské veže, bludiská...).

Ako program GCompris spustíme?



Po bežnej inštalácii nájdeme program GCompris v Ponuke štart

Ovládanie aktivít:

- *zelený otáznik* – ak hľadáme pomoc pre ovládanie aktivity a pochopenie jej princípu,
- *šípka vpravo/vľavo* – ak chceme ťažšiu/ľahšiu úroveň náročnosti aktivity,
- *červený domček* – ak chceme aktivitu opustiť.



Poznámka: Ak program nemáme nainštalovaný na počítači, môžeme poprosiť správcu, alebo si ho môžeme nainštalovať aj sami. Pribeh celej inštalácie je krátky a jednoduchý.

Inštalácia

- Navštívime stránku gcompris.net,
- ak nemáme stránku v slovenskom jazyku, klikneme na slovenskú zástavu (touto voľbou prepne jazyk portálu na slovenský),
- klikneme na obrázok pre stiahnutie programu,

Okamžité stiahnutie a zadarmo
Download Windows / MacOSX
(200Mb)



Webová stránka GCompris

- program uložíme do počítača (na *Pracovnú plochu* alebo do priečinka *Moje dokumenty*) a toto miesto si zapamätáme,
- dvojklikom spustíme súbor **gcompris-12.11.exe** (číslo 12.11 sa mení v závislosti od aktuálnej verzie programu),
- v predošlom kroku sme spustili inštaláciu:
 - tlačidlom *OK* potvrdíme slovenský jazyk (*Please select a language*),
 - tlačidlom *Ďalej* prejdeme na ďalší krok inštalácie,
 - zvolíme cieľový priečinok, potvrdíme ho tlačidlom *Nainštalovať*,
 - počkáme, kým sa inštalácia ukončí, na úplný záver klikneme na tlačidlo *Dokončiť*.

Úloha

Zahrajte sa niektoré z aktivít:



Úloha

Čo si myslíte o aktivitách, ktoré ste skúšali? Aký je podľa vás ich stupeň interaktivity, originality, tvorivosti, komplexnosti? Vedeli by ste niektoré z nich použiť v triede s deťmi?

Softvérová licencia

Softvérová licencia určuje, či ide o komerčný softvér, alebo voľný a otvorený softvér.

Poznámka: Softvérová licencia veľakrát určuje ďalšie podmienky, za akých môžeme používať a ďalej šíriť softvér.

Softvérové pirátstvo alebo kedy porušujeme zákon

- Pri používaní softvéru, ktorý sme si nekúpili (pokiaľ nie je zadarmo),
- pri sťahovaní a pozeraní filmov, za ktoré sme nezaplatili,
- pri sťahovaní a počúvaní hudby, za ktorú sme nezaplatili.

2.6 Pár slov na záver...

Predstavili sme si niekoľko druhov edukačného softvéru, povedali sme si niečo o dobrých vlastnostiach a charakteristikách takéhoto softvéru. Na záver chceme zdôrazniť, že nie každý softvér je dobrým kandidátom pre dieťa predškolského veku. Otázka výberu **dobrého edukačného softvéru** je veľmi dôležitá, a preto by sme ju nemali podceňiť.

Zoznam použitých zdrojov

Cirkus Šaša Tomáša, CD-ROM.

GCompris vzdelávací softvér. Dostupné na: <www.gcompris.net>.

Infovekáčik, internetový časopis pre deti. Dostupné na: <www.infovekacik.sk>.

MORAVČÍK, M.: Edukačný softvér pre deti predškolského veku. Písomná práca k minimovej skúške, Fakulta matematiky, fyziky a informatiky Univerzity Komenského v Bratislave, 2008.

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.

MUJKOŠOVÁ, E.: Digitalizácia a počítačová gramotnosť, Manažment materskej školy, RAABE, 2009.



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 © PaedDr. Roman Hrušecký, PhD.
PaedDr. Andrea Hrušecká, PhD.
PaedDr. Milan Moravčík, PhD.

Názov Digitálne technológie v materskej škole 4

Podnázov Prezentácie. Softvérové prostredia pre deti.

Zostavovateľ PaedDr. Roman Hrušecký, 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 reprodukovat' bez súhlasu majiteľa práv.

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

ISBN 978-80-8052-463-0