



**mpc**  
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM

**M** VZDELÁVANÍM  
PEDAGOGICKÝCH ZAMESTNANCOV  
K INKLÚZII MARGINALIZOVANÝCH  
RÓMSKYCH KOMUNÍT



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

Kód ITMS: 26130130051

číslo zmluvy: OPV/24/2011

**Metodicko – pedagogické centrum**

**Národný projekt**

**VZDELÁVANÍM PEDAGOGICKÝCH ZAMESTNANCOV  
K INKLÚZII MARGINALIZOVANÝCH RÓMSKYCH KOMUNÍT**

**Mgr.Elena Sélešová**

**Ja, PC a svet okolo nás**

**1.časť**

**2014**

**Vydavateľ:** Metodicko-pedagogické centrum,  
Ševčenkova 11, 850 01 Bratislava  
**Autor UZ:** Mgr. Elena Sélešová  
**Kontakt na autora UZ:** ZŠ s MŠ Ožďany Hlavná 66, 980 11  
elenaseles@gmail.com  
**Názov:** **Ja, PC a svet okolo nás – 1.časť**  
**Rok vytvorenia:** 2014  
**Oponentský posudok**  
**vypracoval:** Mgr. Želmíra Vargicová  
**ISBN978-80-8052-739-6**

Tento učebný zdroj bol vytvorený z prostriedkov projektu Vzdelávaním pedagogických zamestnancov k inklúzii marginalizovaných rómskych komunit. Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov Európskej únie.

Text neprešiel štylistickou ani grafickou úpravou.

## Obsah

ÚVOD .....	4
1 PRACOVNÉ LISTY .....	5
1.1 ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ SPRÁVNEHO SEDENIA PRI POČÍTAČI, HYGIENA PRACOVNÉHO PROSTREDIA, POČÍTAČOVÁ BEZPEČNOSŤ.....	5
1.2 POČÍTAČ A JEHO ČASTI.....	9
1.3 TVORIVÁ ČINNOSŤ – SPÚŠŤANIE INTERNETOVEJ STRÁNKY, PÍSANIE, KRESLENIE, POUŽÍVANIE POZADIA, PREZENTOVANIE PRÁC.....	12
1.4 DIGITÁLNY FOTOAPARÁT – FOTOGRAFOVANIE, STIAHNUTIE FOTKY DO POČÍTAČA, ÚPRAVA FOTKY, TLAČ FOTIEK.....	22
LITERATÚRA.....	25

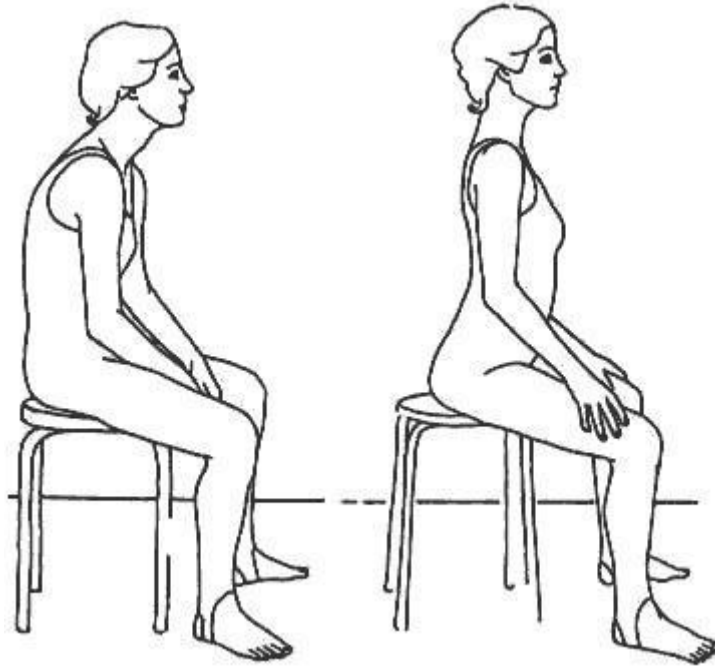
## ÚVOD

Predkladaná práca ponúka sériu pracovných listov pre žiakov. Pracovné listy slúžia ako návod na zvládnutie práce s počítačom, upevnenie učiva hravou a zábavnou formou. Prostredníctvom týchto pracovných listov žiaci spoznávajú rôznorodosť práce s počítačom a jeho mnohostranné využitie v súčasnosti aj v budúcnosti. Pri tvorbe pracovných listov som vychádzala z tematického plánu pre daný záujmový útvar. Ku jednotlivým témam som vytvorila niekoľko úloh. Množstvo úloh je vytvorené podľa náročnosti tém. Úlohy sú zamerané na zvládnutie práce na počítači. Sú vytvárané postupne tak, aby sa žiaci najprv oboznámili s jednotlivými témami, precvičili si prácu podľa témy a zvládli samostatnú prácu pri každej téme. Pokyny pre žiakov sú stručne a jednoducho uvedené pri každej úlohe. Najdôležitejšie kroky sú v úlohách farebne odlíšené. Na začiatku každej témy sú zaradené oboznamujúce a jednoduchšie úlohy. Postupne sa náročnosť úloh stupňuje.

## 1 Pracovné listy

### 1.1 ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ SPRÁVNEHO SEDENIA PRI POČÍTAČI, HYGIENA PRACOVNÉHO PROSTREDIA, POČÍTAČOVÁ BEZPEČNOSŤ.

1. Daj do krúžku obrázkov, na ktorom je znázornené, správne sedenie pri počítači.



## 2. Podčiarkni správne tvrdenia.

**Pri počítači mám sedieť správne preto, aby:** som mal (a) rovnú chrbticu, som sa dobre najedol (najedla), ma neboleli oči, som sa mohol (a) hrať, ma nebolela chrbtica, som sa tak rýchlo neunavil (a), som sa nenudil (a).

## 3. Spoj, čo je správne.

Pred vstupom do počítačovej učebne si musím:

spievať

umyť ruky

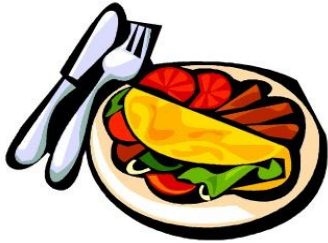
vziať so sebou jedlo a pitie

obuť prezuvky

vziať so sebou učebné pomôcky

vymýšľať vtipy

**4. Prečiarkni veci, ktoré nepatria do počítačovej učebne.**



**4. Zdôvodni svoje rozhodnutie, prečo veci, ktoré si prečiarkol (prečiarkla) nepatria do počítačovej učebne?**

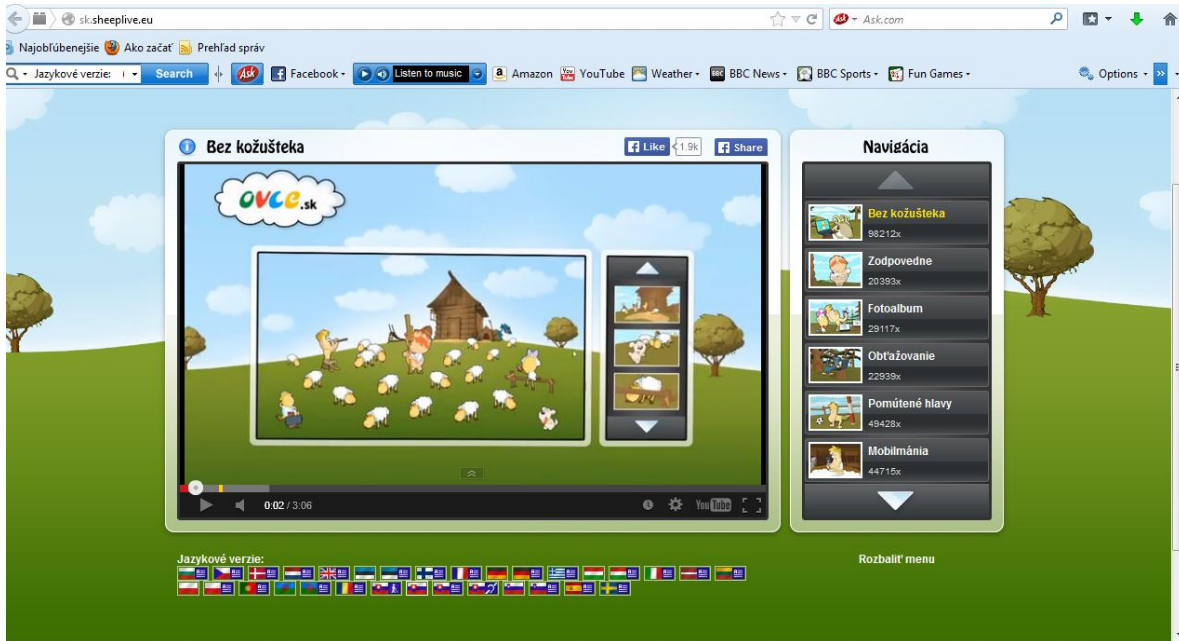
.....

.....

.....

.....

## 5. Napíš, čo si si zapamätal(a) z pozerania príbehov OVCE.SK ?



### Otázka

Prečo nemáš na internete uverejňovať svoje osobné údaje ( meno, vek, adresu, telefónne číslo a podobne) ?

### Odpoveď

.....

.....

.....

### Otázka

Prečo nemáš na internete uverejňovať svoje fotografie, kde si v chúlостivých situáciách, alebo nemáš zahalené všetky časti tela?

### Odpoveď

.....

.....

.....

### Otázka

Prečo nesmieš bez súhlasu rodičov ísť na schôdzku s cudzími ľuďmi, s ktorými si sa zoznámil(a) cez internet ?

**Odpoved'**

.....

.....

.....

**Otázka**

Prečo nesmieš nakupovať rôzne veci cez internet bez súhlasu svojich rodičov ?

**Odpoved'**

.....

.....

.....

**6. Napiš, čo ešte si si zapamätal(a) z príbehov na OVCE.SK .**

.....

.....

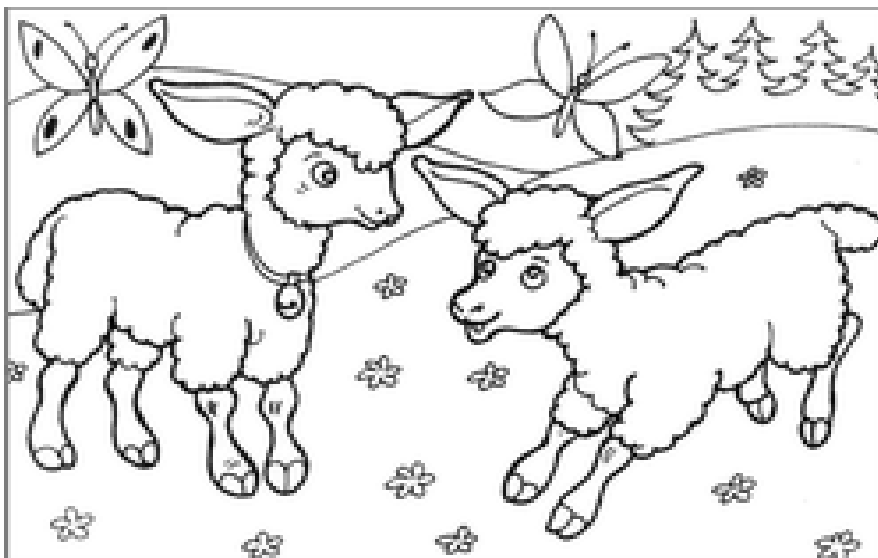
.....

.....

**7. Vymaľuj si obrázok a na vybodkovaný riadok skús jednou vetou napísať, načo sme sa učili o webovom portáli OVCE.SK.**

.....

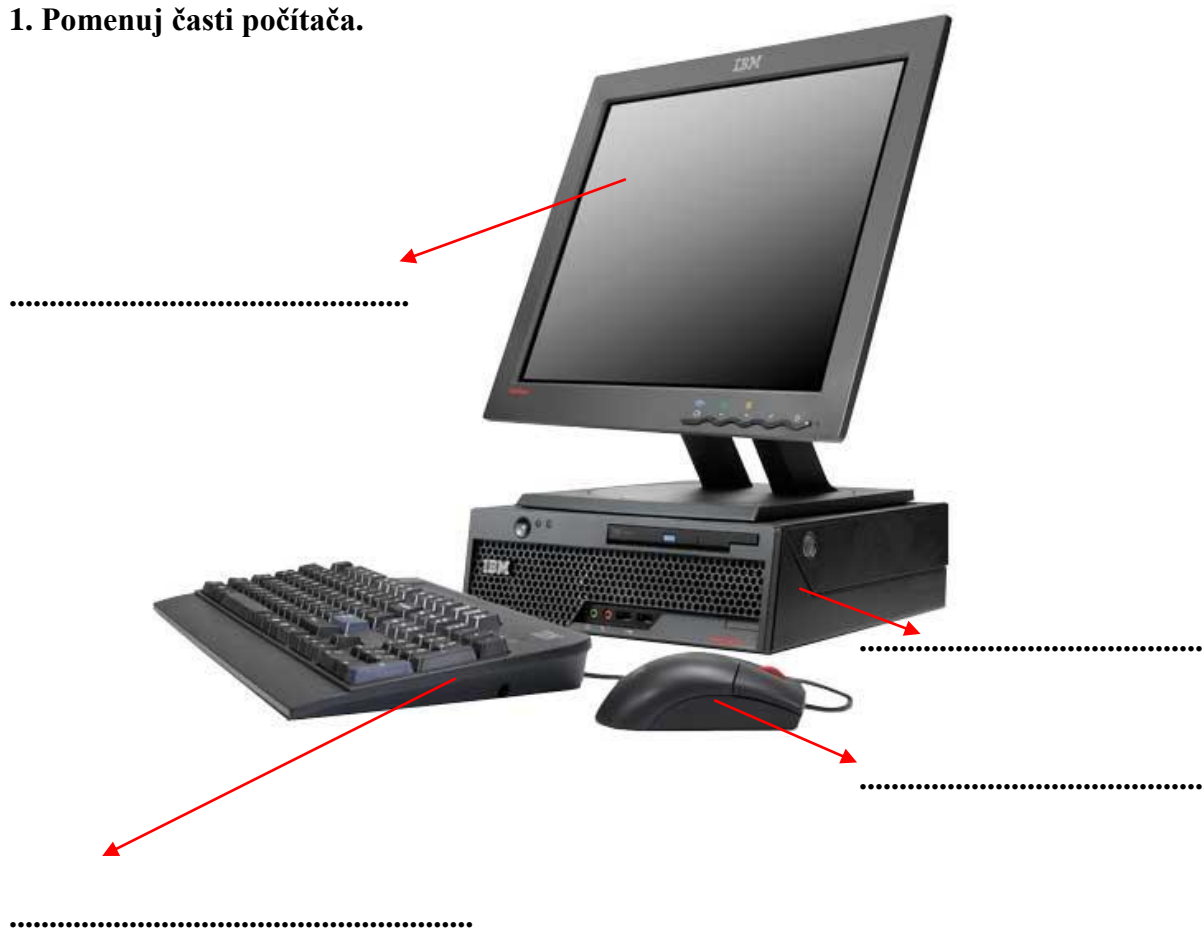
.....





## 1.2 POČÍTAČ A JEHO ČASTI

### 1. Pomenuj časti počítača.



### 2. Pomenuj zariadenia na obrázkoch.



.....



.....



.....

.....



.....

.....

**3. Roztried' prídavné zariadenia počítača na VSTUPNÉ A VÝSTUPNÉ :** klávesnica, CD, skener, USB kľúč, myš, web kamera, reproduktory, mikrofón, fotoaparát, DVD, joystick, tlačiareň.

**Vstupné zariadenia sú:**

.....  
.....  
.....

**Výstupné zariadenia sú:**

.....  
.....  
.....

**4. Očísluj v akom poradí budeš postupovať, ak chceš vypnúť počítač.**

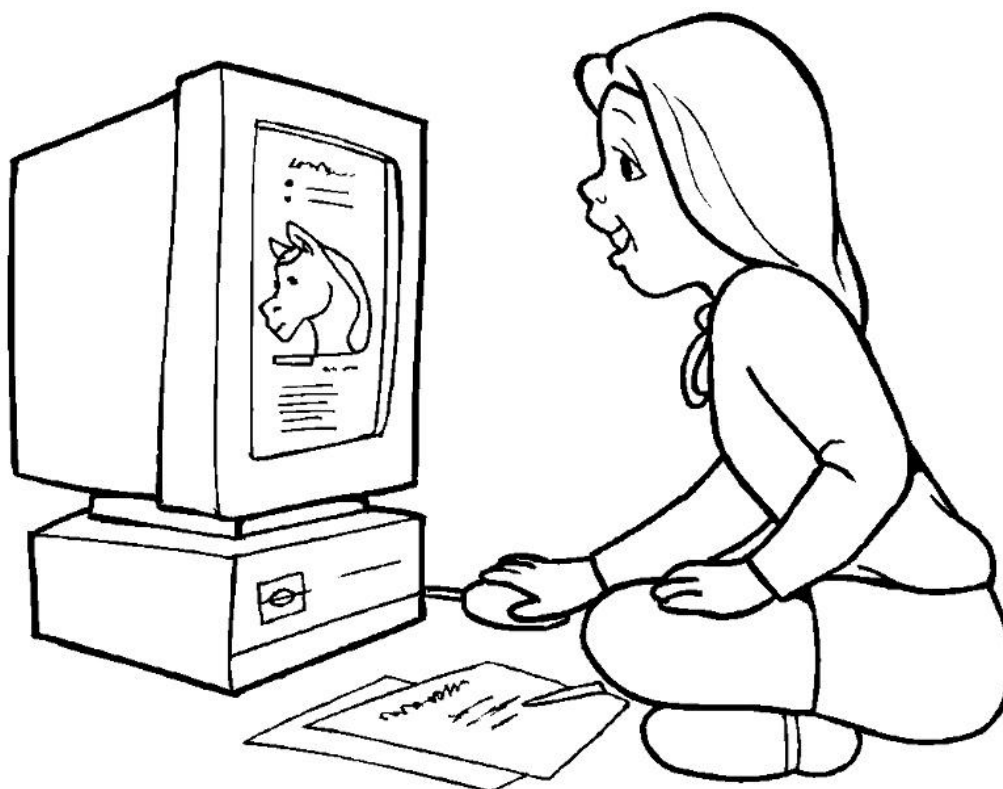
kliknem na „start“

pozatváram všetky spustené programy

kliknem na „OK“

kliknem na „vypnúť“

**5. Vymaľuj obrázok a dodrž nasledovné zásady: monitor vymaľuj žltou, obrázok na monitore hnedou, myš sivou, základnú jednotku PC modrou farbou. Ostatné na obrázku si vymaľuj podľa svojej predstavy.**



**6. Napiš, ktorá časť zo základnej zostavy počítača na obrázku chýba?**

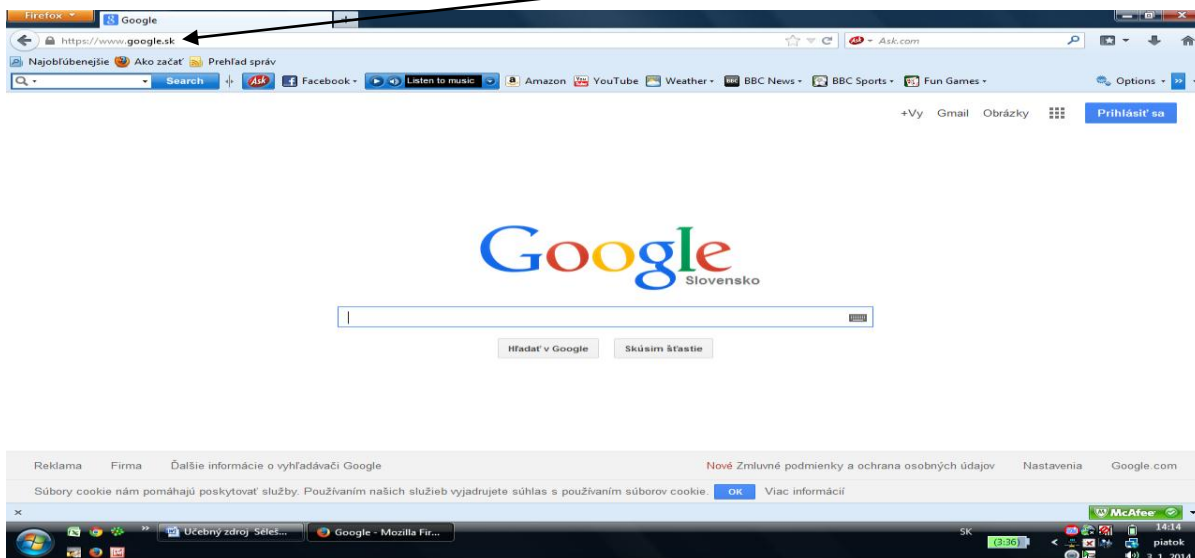
Na obrázku chýba .....

### 1.3 TVORIVÁ ČINNOSŤ – SPÚŠŤANIE INTERNETOVEJ STRÁNKY, PÍSANIE, KRESLENIE, POUŽÍVANIE POZADIA, PREZENTOVANIE PRÁC.

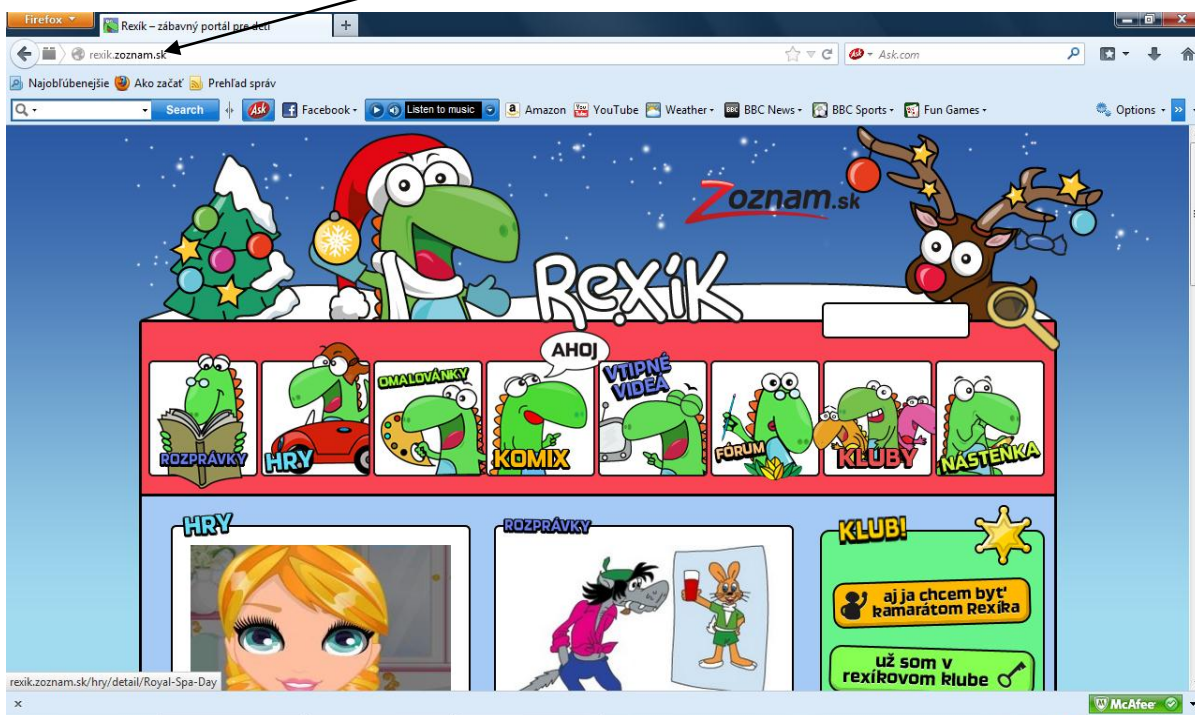
1. Spusti si najznámejší a najpoužívanější vyhľadávač GOOGLE a následne si spusti internetovú stránku zábavného portálu pre deti [www.rexik.sk](http://www.rexik.sk).

Postupuj podľa návodu:

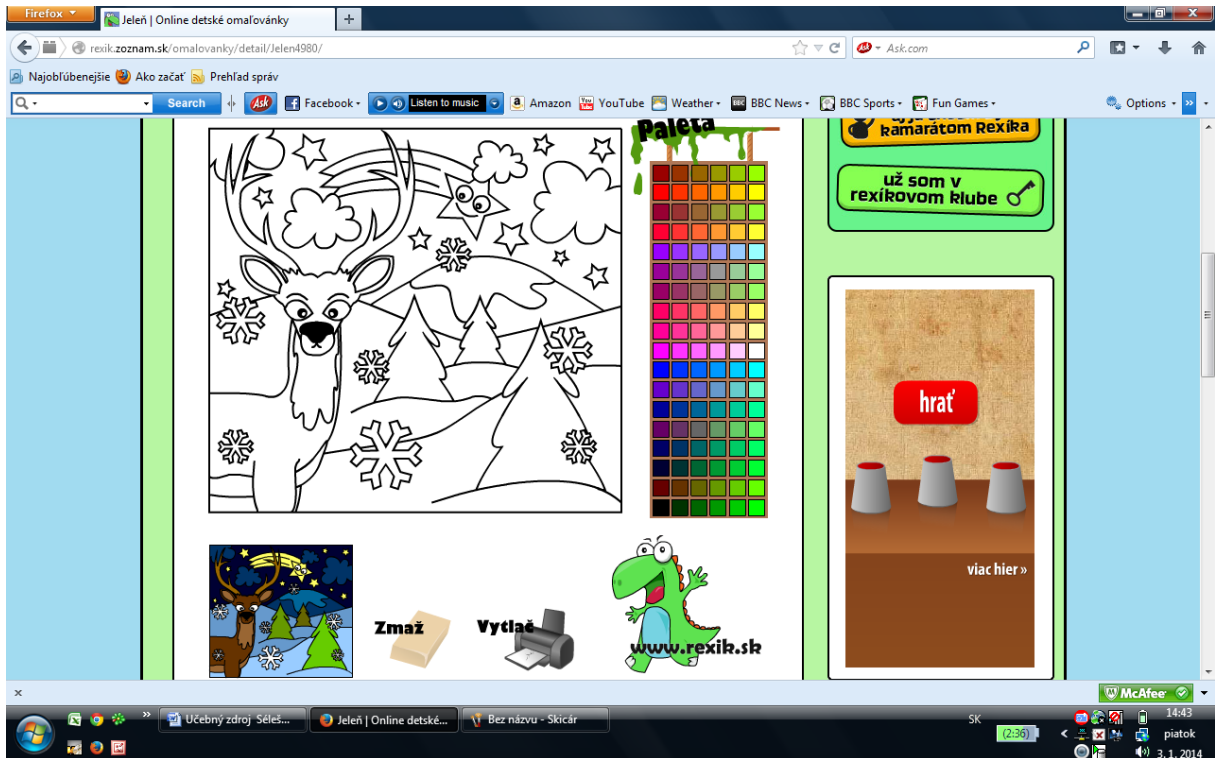
1. Do riadku pre písanie webových adries napíš webovú adresu najznámejšieho a najpoužívanějšího vyhľadávača GOOGLE – [www.google.sk](http://www.google.sk) a potvrd' klávesou Enter.



2. Teraz napíš do riadku pre webové adresy webovú adresu internetovej stránky zábavného portálu pre deti Rexík – [www.rexik.sk](http://www.rexik.sk) a potvrd' klávesou Enter.

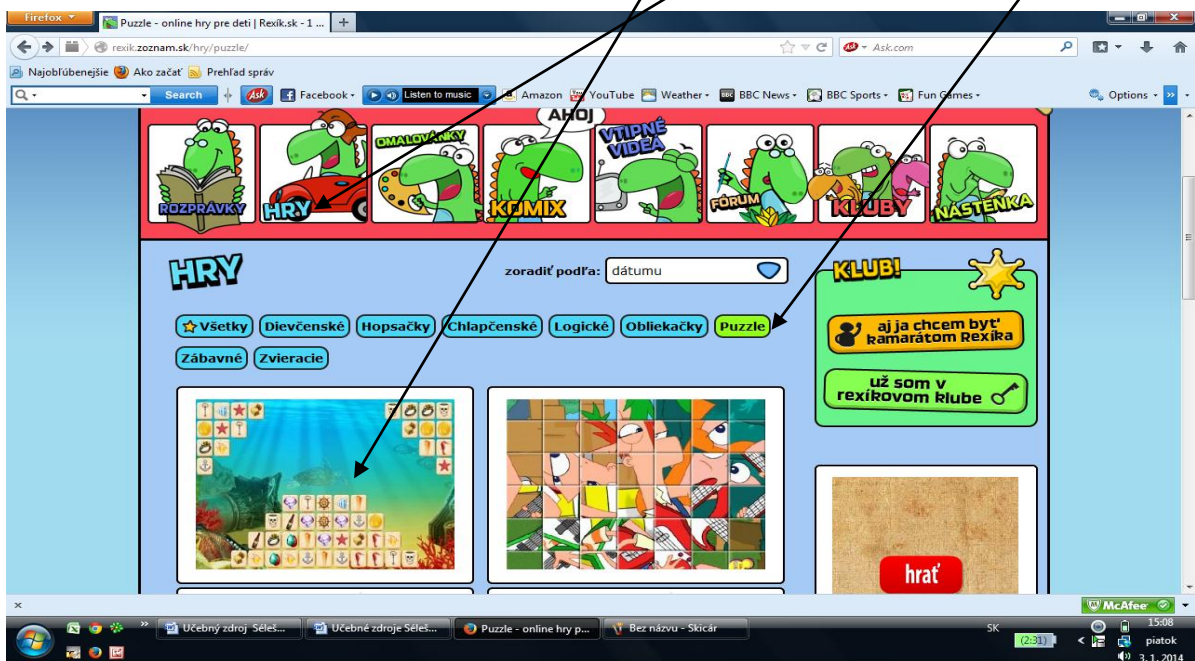


3. **Výborne.** Teraz si dvojklikom otvor časť **omalovánky** a nájdi túto.



4. **Super,** si veľmi šikovný (šikovná). Za odmenu si ju omaľuj najprv v pracovnom liste a potom aj v počítači. Vľavo dole máš predlohu, ako máš omalovánku omalovať. Skús sa jej čo najviac pridfúzať.

5. Za odmenu sa ešte zahráme. Dvojklikom si otvor časť hry, ďalej klikni na **PUZZLE**. Dvojklikom si spust' tú, ktorú vidíš na obrázku vľavo.

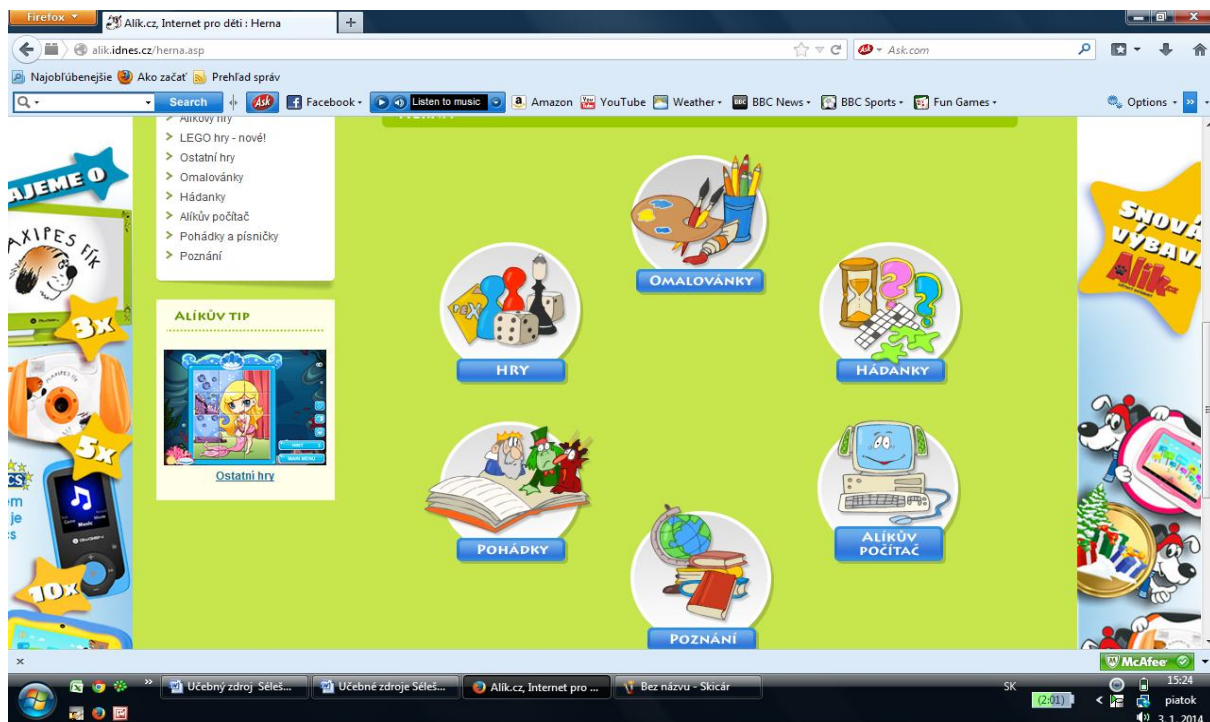


**Výborne,** môžeš sa zahráť.

2. Teraz si vyskúšame spustenie internetovej stránky, zábavného portálu ALÍK – [www.alik.cz](http://www.alik.cz). Ak sa ti to podarí bez pomoci podľa návodu v úlohe 1, môžeš si tiež omaľovať omalovánku a zahrať sa hru. Omalovánky aj hry nájdeš v časti HERNA. Veľa úspechov 😊.



**Ak chceš otvoriť časť HERNA, KLIKNI NA ňU!**

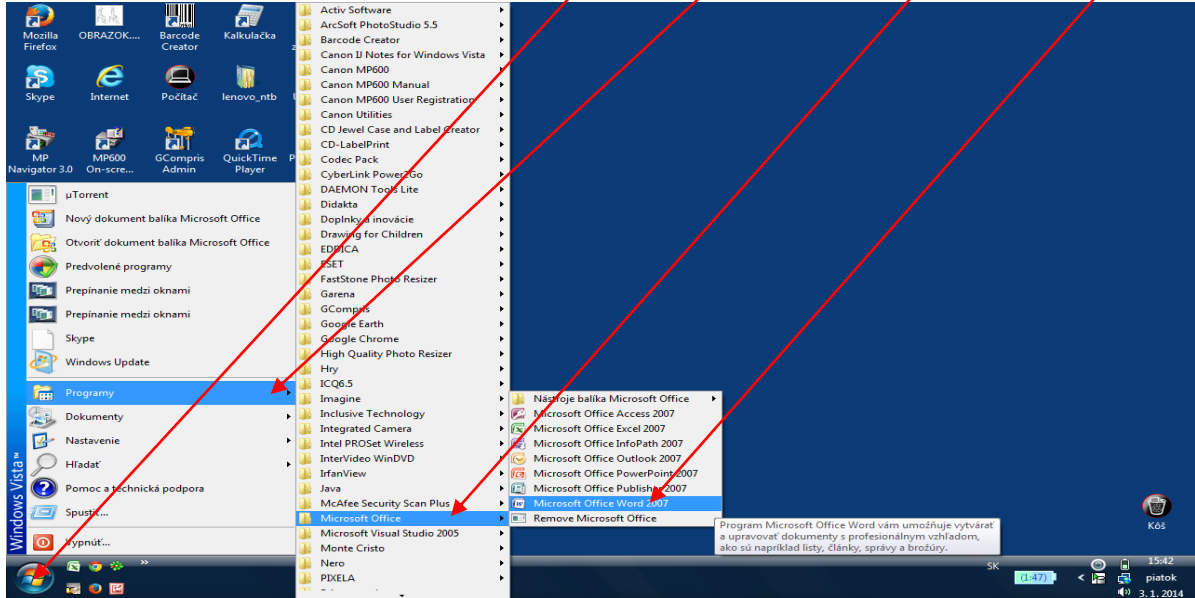


Gratulujem, všetko si perfektne zvládol (zvládla), môžeš sa pohrať.

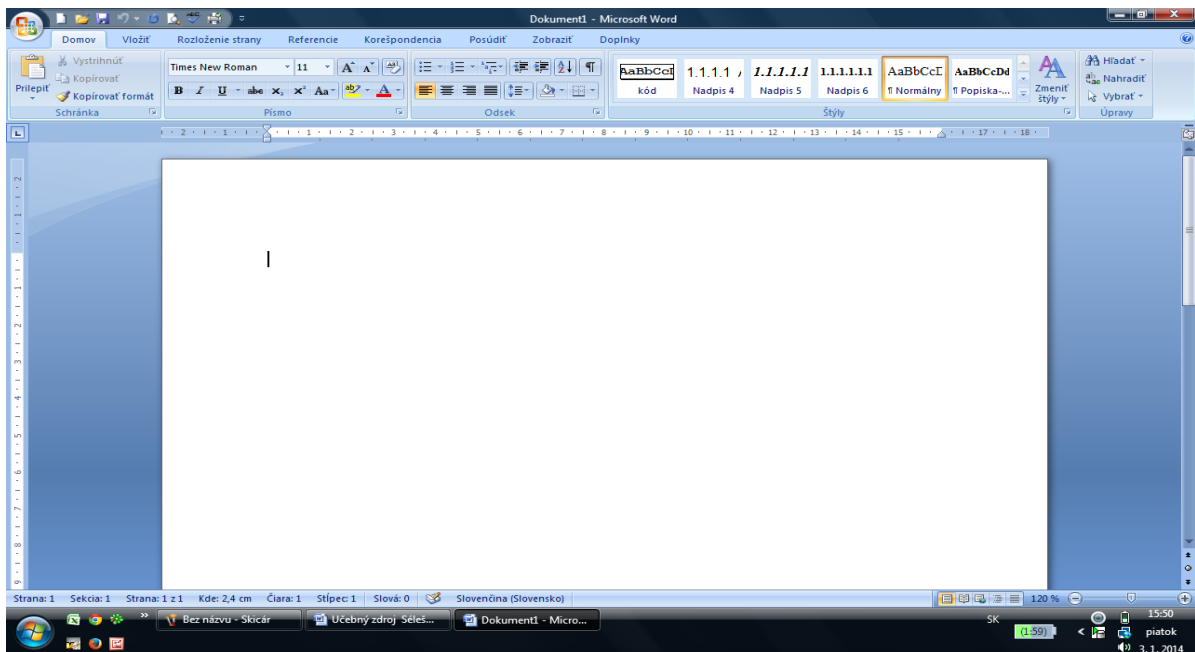
### 3. Napíš, aký program najčastejšie používame, ak chceme niečo napísať.

Odpoveď .....

### 4. Otvor si ho podľa nasledovného návodu: Štart – Programy – Microsoft Office -Word



V hornej časti máš nástroje na písanie, s ktorými sa budeš učiť pracovať.



### 5. Napíš svoje meno a priezvisko podľa pokynov:

1. Použi typ písma **Times New Roman**.
2. Zvoľ veľkosť písma **14**.
3. Na **písmo** použi **červenú farbu**.
4. Na **pozadie písma** použi **žltú farbu**.

Má to vyzerat' takto: **Jana Rosná**

## 6. Slová zakrúžkuj podľa týchto pravidiel:

- napísané tučným písmom zakrúžkuj **modrou farbičkou**
- napísané podčiarknutým písmom zakrúžkuj **zelenou farbičkou**
- napísané kurzívou ( šikmé )zakrúžkuj **červenou farbičkou**
- napísané normálnym písmom zakrúžkuj **žltou farbičkou**

**Jana**                                  Peter                                  *mačka*                                  stolička  
*Jablko*                                  Dunaj

**mama**                  sestra                  pes                  kôň                  *škola*                  **rodina**

## 7. Spoj, čo patrí k sebe. Správne mená rozprávkových postavičiek napíš vo worde tak, že pri každom mene použiješ :

1. Iný typ písma
2. Inú veľkosť písma
3. Inú farbu písma
4. Inú farbu pozadia písma

Žabí

Snehulienka a

Martinko

Pat a

Macko

Klingáč

Mat

princ

uško

sedem trpaslíkov

## 8. Sú ľudia, ktorí vedú písať všetkými desiatimi prstami, podľa pravidiel prstokladu. Vyskúšaj si to aj ty. Podľa nasledovného obrázku napíš meno svojej mamičky a ocka.

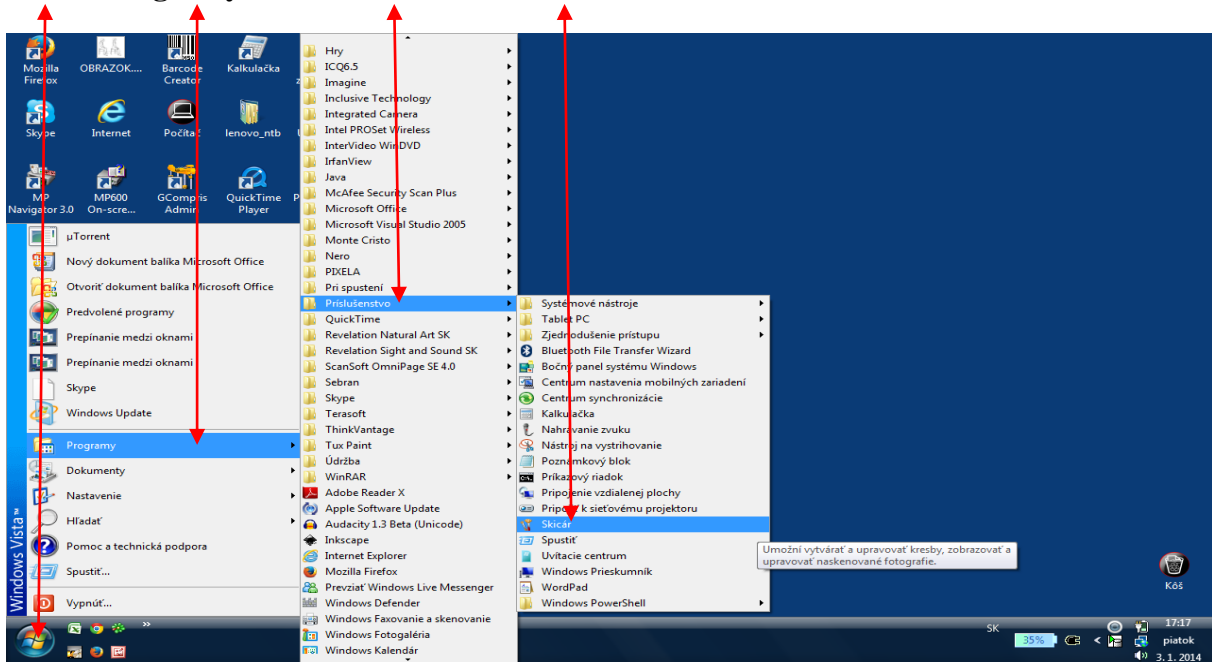




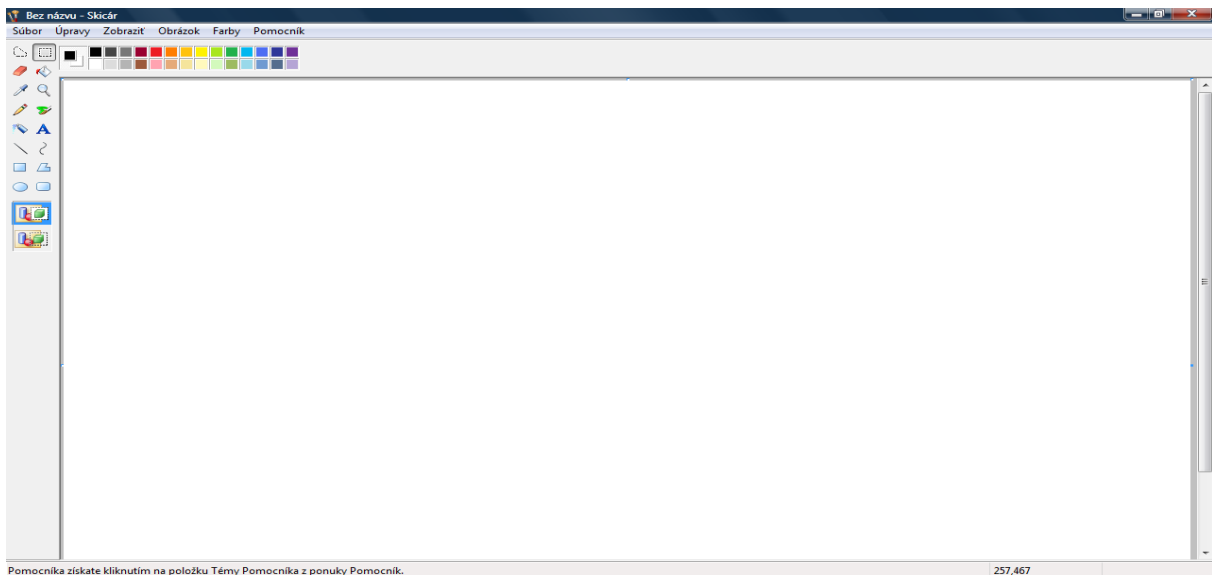
9. Napíš, aký program použiješ, ak chceš niečo nakresliť( môžeš napísať všetky, ktoré si zatiaľ používal(a).

Odpoveď.....

10. Skicár je najpoužívanejší grafický editor. Otvor si ho podľa nasledovného návodu: **Štart – Programy – Príslušenstvo – Skicár.**



Vľavo máš nástroje, pomocou ktorých budeš kresliť a maľovať. Hore máš paletu farieb, ktorú môžeš využívať pri kreslení aj maľovaní.



11. Zoznám sa s nástrojmi na kreslenie. Vytvor čarbanicu s použitím ceruzky, štetca, spreja, čiary a krivky. Použi rôzne farby.

**12. Vyber si jednu z tém: SNEHULIAK, MOZAIKA, DOPRAVNÉ ZNAČKY a vytvor obrázok pomocou nástrojov čiara, obdĺžnik, zaoblený obdĺžnik, elipsa, spray, výplň.**

Môže to vyzerat' takto, ale snaž sa tvoriť podľa svojich predstáv.



zákaz vjazdu



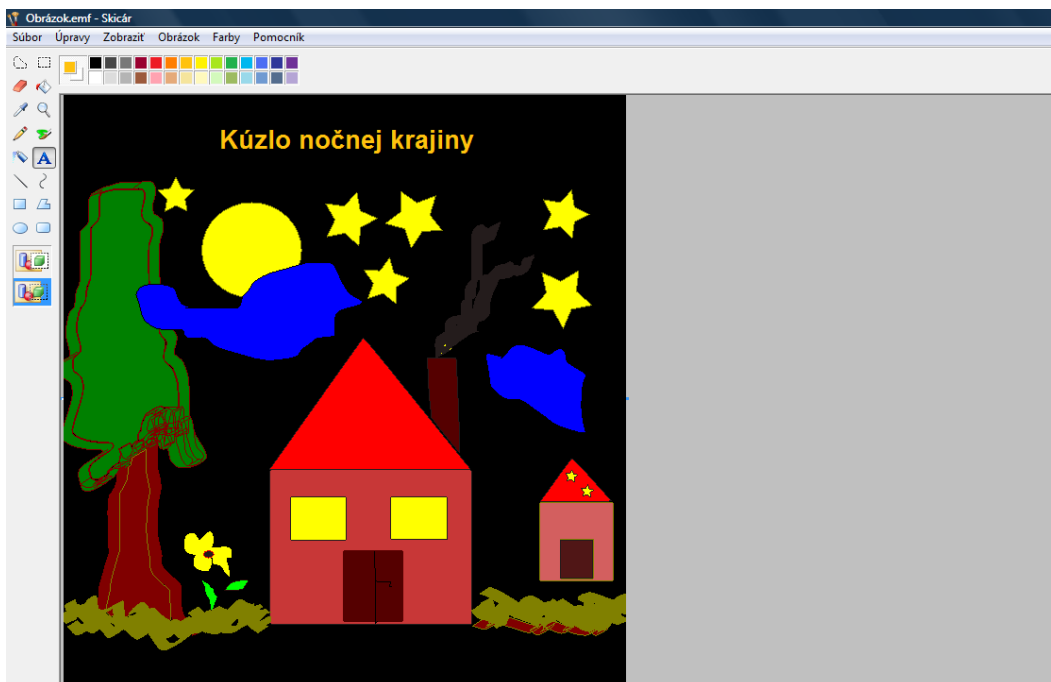
daj prednosť v jazde



zákaz zastavenia

**13. Vytvor obrázok na tému: Krajina, alebo iný, PODĽA VLASTNÉHO VÝBERU s použitím ľubovoľných nástrojov. POUŽI PÍSANIE v grafickom editore. Priprav sa na odprezentovanie svojej práce.**

Môže to vyzerat' takto, ale snaž sa tvoriť podľa svojich predstáv.

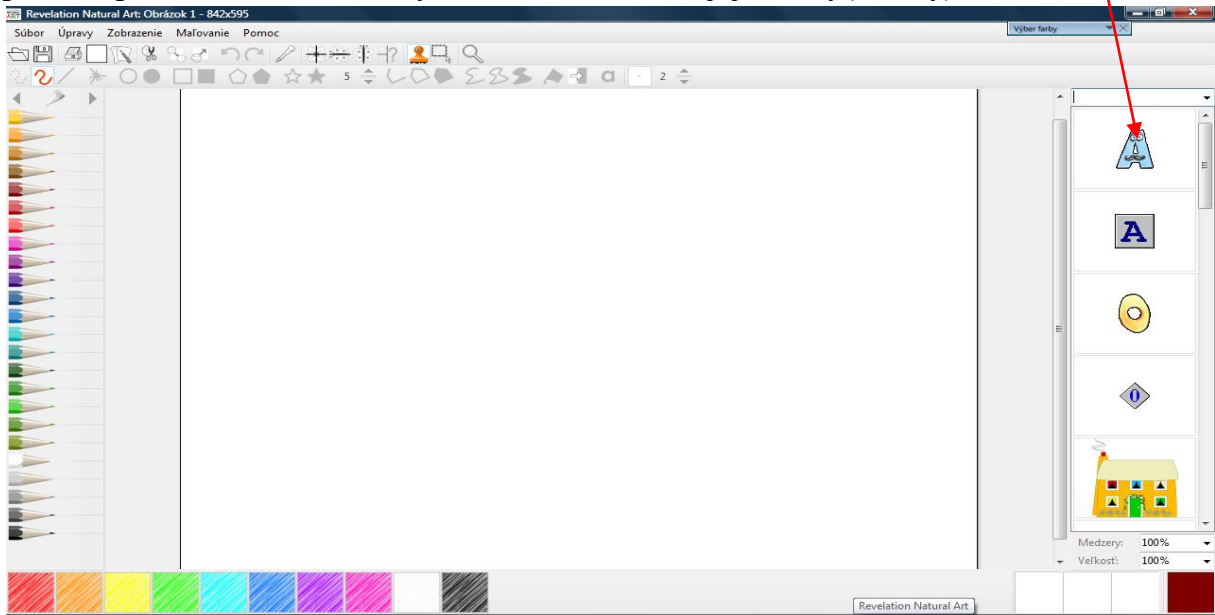


**14. Napíš, aké nástroje boli podľa teba použité na vytvorenie tohto obrázku.**

Odpoveď.....  
 .....  
 .....

**Správnosť svojej odpovede si over použitím počítača.**

**15. Zoznám sa s grafickým editorom RNA ( Revelation Natural Art ), s mierne pokročilou verziou. Horne máš nástroje, ktoré budeš používať, vľavo si môžeš vybrať čím chceš maľovať napr. štetec, farbička, uhlík , vodová farba a podobne, vpravo máš ponuku pečiatok na rôzne témy, ktoré môžeš do svojej kresby(malby) vkladať.**



**16. Vytvor v grafickom editore RNA obrázok na tému OBRUS. Využi okrem iných aj nástroj SÚMERNOSŤ.**

Môže to vyzeráť takto, ale snaž sa tvoriť podľa svojich predstáv.



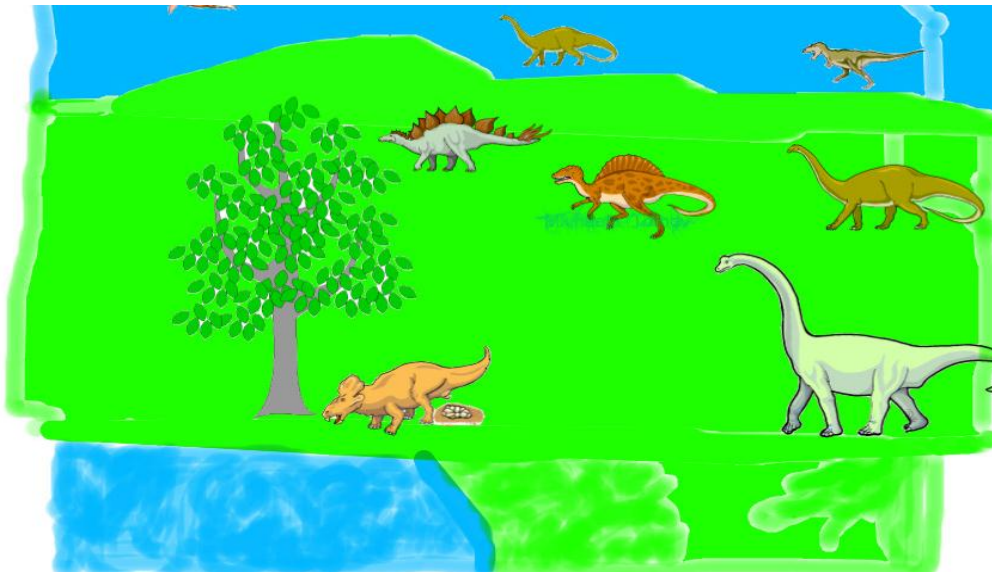
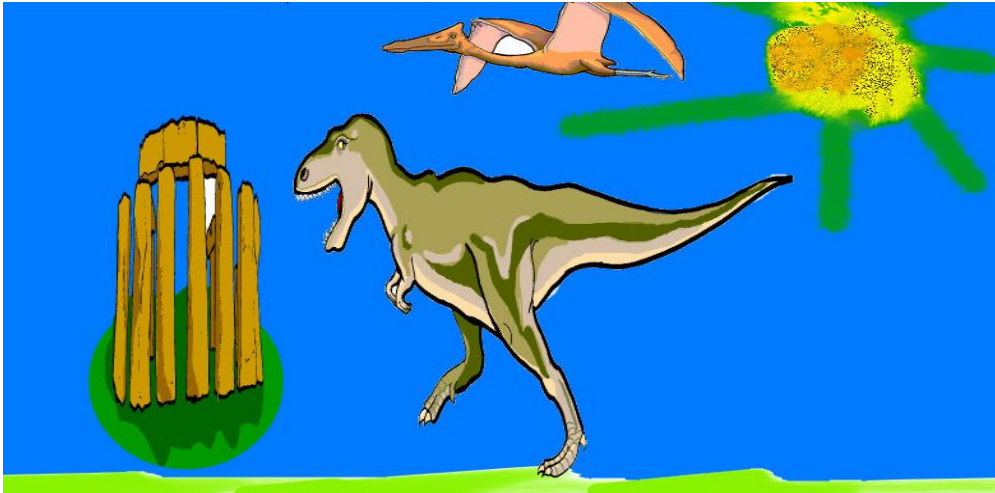
**17. Napíš, aké nástroje boli podľa teba využité na vytvorenie týchto obrázkov:**

**Odpoveď**.....  
 .....  
 .....

**Správnosť svojej odpovede si over použitím počítača.**

**18. Vytvor v grafickom editore RNA obrázok na tému DINOSAURY. Využi okrem iných nástrojov aj pečiatky.**

Môže to vyzerat' takto, ale snaž sa tvoriť podľa svojich predstáv.



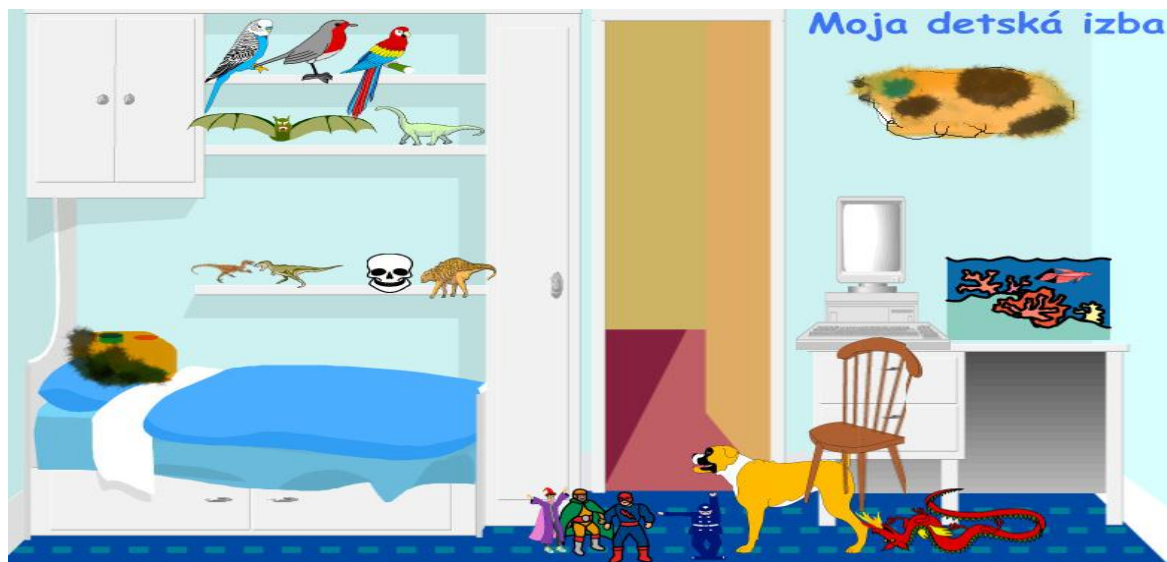
**19. Napíš, aké nástroje boli podľa teba využité na vytvorenie týchto obrázkov:**

**Odpoveď**.....  
.....  
.....

**Správnosť svojej odpovede si over použitím počítača.**

**20. Vytvor v grafickom editore RNA obrázok na tému MOJA IZBA. Využi okrem iných aj pečiatky na tému POZADIA. Svoju prácu odprezentuj.**

Môže to vyzerat' takto, ale snaž sa tvoriť podľa svojich predstáv.



**21. Napíš aspoň päť tém, na ktoré sú vytvorené v grafickom editore RNA pečiatky:**

.....

.....

**22. Napíš aspoň päť nástrojov, ktoré môžeš využiť v grafickom editore RNA :**

.....

.....

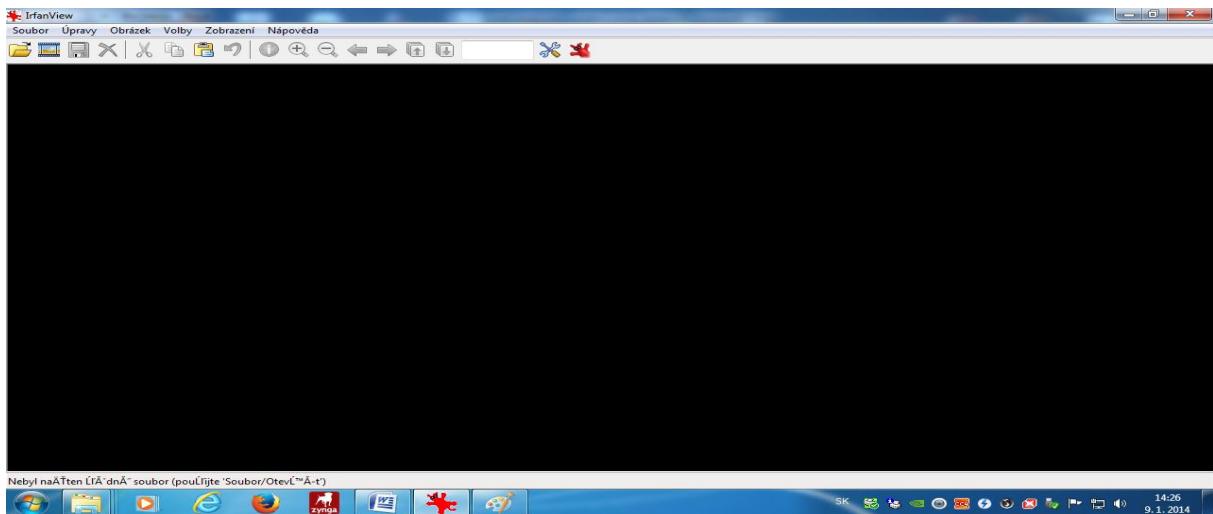
## 1.4 DIGITÁLNY FOTOAPARÁT – FOTOGRAFOVANIE, STIAHNUTIE FOTKY DO POČÍTAČA, ÚPRAVA FOTKY, TLAČ FOTIEK.

1. Napíš, akými spôsobmi môžeme stiahnuť fotky z fotoaparátu do počítača.

Odpoveď.....

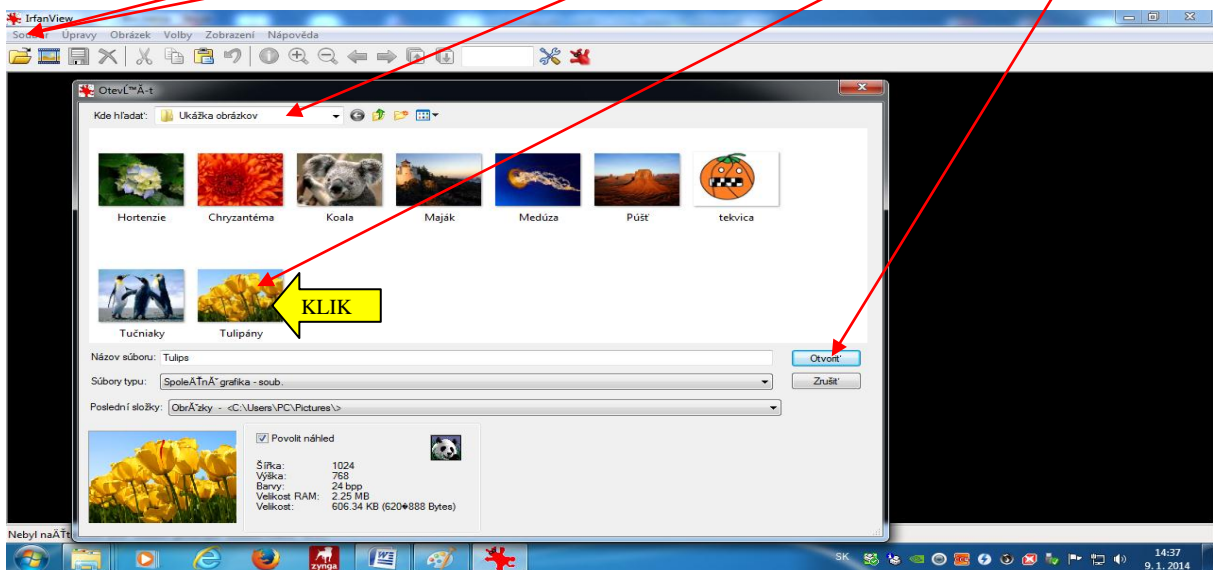
Vyskúšaj si to.

2. Na pracovnej ploche si otvor program IrfanView. Pomocou neho budeme upravovať fotky. V hornej časti máš nástroje, pomocou ktorých budeme fotky upravovať.

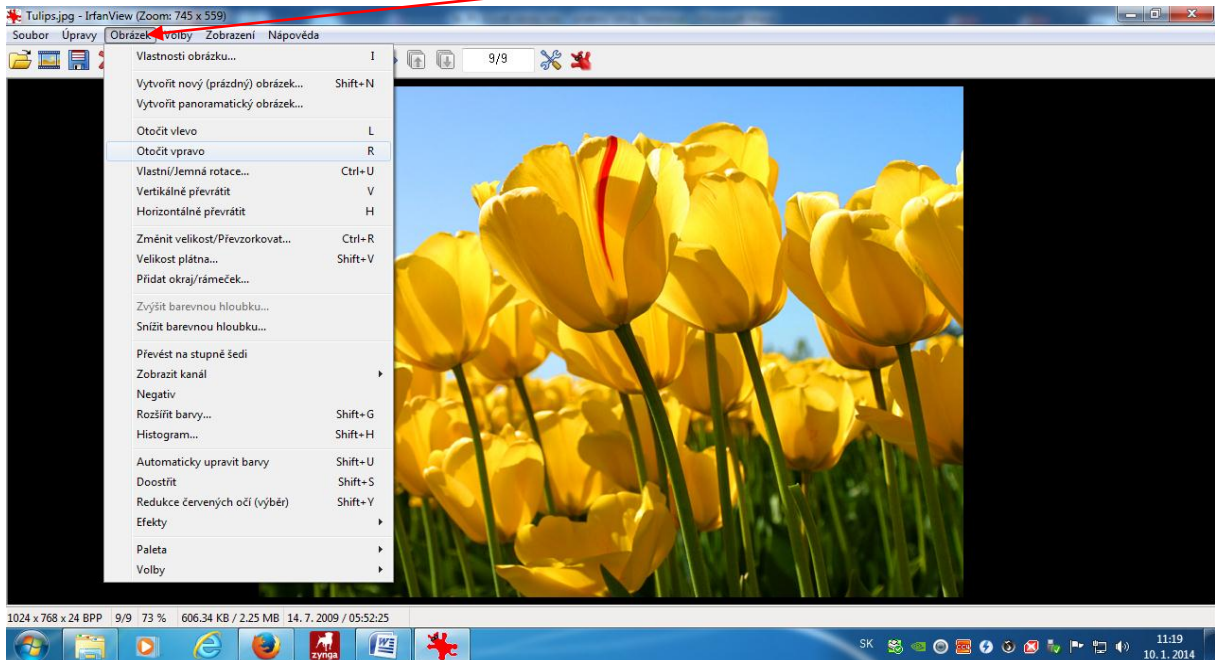


3. Vlož si z obrázkov do programu fotku tulipánov( alebo iný obrázok, ktorý máš v počítači v ponuke ).

Postupuj podľa pokynov: **Súbor – Otvoriť – Ukážka obrázkov – Tulipány - Otvoriť**



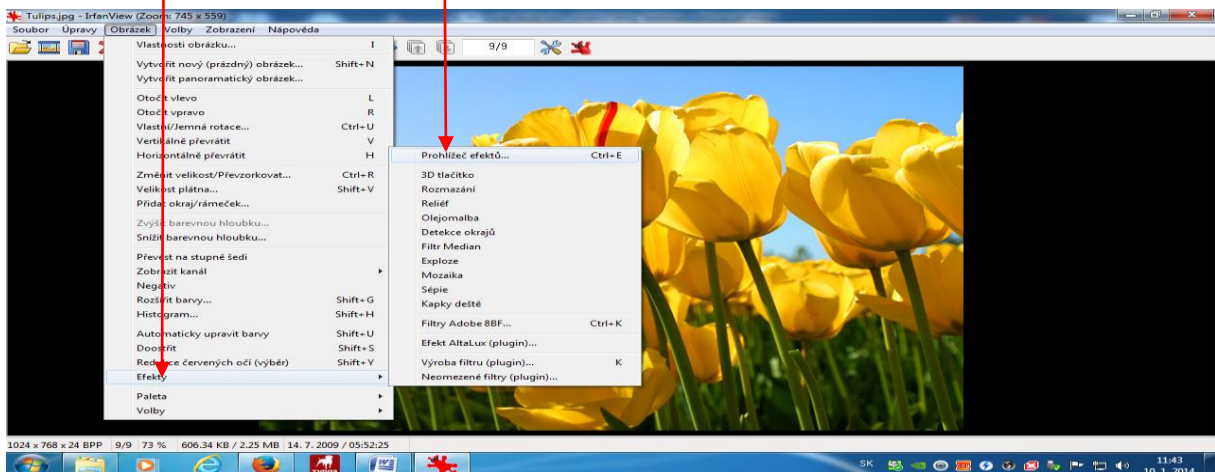
#### 4. Vyskúšaj si úpravu fotky pomocou ponuky v časti „Obrázok“ .



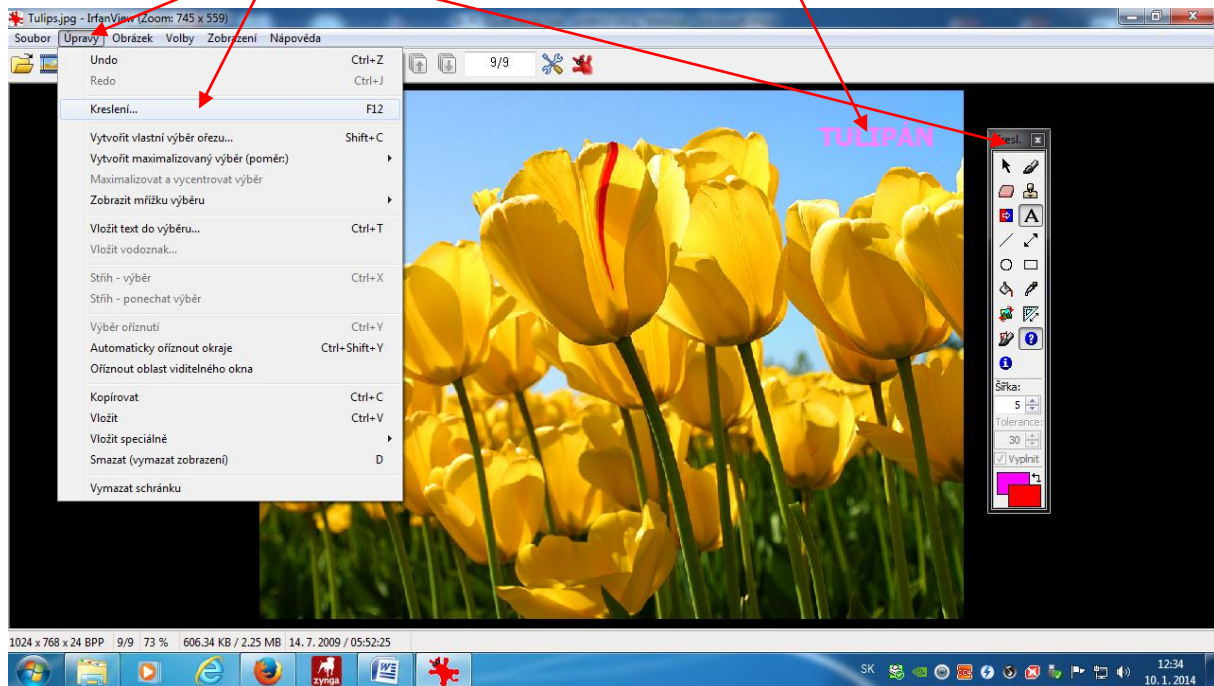
Použi rôzne možnosti úpravy fotky, ktoré ti ponúka tento program:

- otoč fotku
- vyskúšaj rotáciu
- prevráť fotku
- zmeň veľkosť fotky
- pridaj fotke okraj – rám
- preved' fotku do stupňa –šedá
- vyskúšaj ponuku negatív
- ponukou rozšíriť farby zmeň jas a kontrast
- použi paletu na zmenu farieb fotky

#### 5. Cez Efekty a prehliadač efektov si vyskúšaj, ako sa ti bude fotka použitím jednotlivých efektov meniť.



## 6. Použi panel kreslenia a vlož pomocou neho do fotky text.



## 7. Postupuj podľa pokynov:

1. Odfot' svoj peračník.
2. Stiahni fotku do počítača a ulož ju na pracovnú plochu pod názvom peračník.
3. Otvor si program IrfanView a otvor si v ňom fotku peračníka ( súbor - otvorit' - pracovná plocha – názov súboru – otvorit' ).
4. Uprav si fotku podľa svojich predstáv.
5. Použi efekty, ktoré sa ti najviac páčia.
6. Použi panel kreslenia – na fotku niečo nakresli a napíš text.
7. Ulož si fotku na pracovnú plochu pod názvom fotka peračníka ( súbor – uložit' – uložit' do: pracovná plocha – názov súboru : fotka peračníka – uložit' )
8. Otvor si svoju upravenú fotku na pracovnej ploche.
9. Fotku si za pomoci pani učiteľky vytlač.

## 8. Ak sa ti to podarilo, môžeš si vymal'ovať tieto obrázky.





## LITERATÚRA

### Internetové zdroje

[http://www.10-prstami.sk/sk\\_sedenie\\_u\\_pc.html](http://www.10-prstami.sk/sk_sedenie_u_pc.html)

<https://www.google.sk/#q=jedl%C3%A1+obr%C3%A1zky>

<https://www.google.sk/#q=n%C3%A1poje+obr%C3%A1zky>

<https://www.google.sk/#q=sladkosti+obr%C3%A1zky>

<http://sheeplive.eu/?r=ovce>

<https://www.google.sk/#q=%C5%A1kolsk%C3%A9+potreby>

<https://www.google.sk/#q=pc+a+jeho+%C4%8Dasti>

<https://www.google.sk/#q=po%C4%8D%C3%ADta%C4%8D+omalov%C3%A1nky>

<https://www.google.sk/#q=omalovanky+ovce>

<https://www.google.sk/>

<http://rexik.zoznam.sk/>

<http://alik.idnes.cz/>

<https://www.google.sk/#q=kl%C3%A1vesnica+obr%C3%A1zky>

[https://www.google.sk/search?q=fotoapar%C3%A1t+omalov%C3%A1nky&source=lnms&sa=X&ei=k-zPUo-jBM\\_Jsway2oCwCw&ved=0CAgQ\\_AUoAA&biw=1280&bih=616&dpr=1#q=fo%C5%A5%C3%A1k+omalov%C3%A1nky](https://www.google.sk/search?q=fotoapar%C3%A1t+omalov%C3%A1nky&source=lnms&sa=X&ei=k-zPUo-jBM_Jsway2oCwCw&ved=0CAgQ_AUoAA&biw=1280&bih=616&dpr=1#q=fo%C5%A5%C3%A1k+omalov%C3%A1nky)