



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM

**VZDELÁVANÍM
PEDAGOGICKÝCH ZAMESTNANCOV
K INKLÚZII MARGINALIZOVANÝCH
RÓMSKÝCH KOMUNIT**



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 RÓMSKÝCH KOMUNIT**

Bc. Lucia Prezbruchová

INFormátor II.

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

Autor UZ: Bc. Lucia Prezbruchová

Kontakt na autora UZ: Základná škola, Ivana Krasku, Trebišov;
prezbruchova@zskrasku.tv

Názov: INFormátor II.

Rok vytvorenia: 2014

Oponentský posudok vypracoval: Mgr. Martin Farbar

ISBN 978-80-565-0353-9

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

Text neprešiel štylistickou ani grafickou úpravou.


Obsah

1. Práca v Skicári	4
2. Logomotion.....	9
3. Spoznávame klávesnicu	14
4. Práca s textom v textovom editore MS Word	18
Bibliografia	20

1. Práca v Skicári

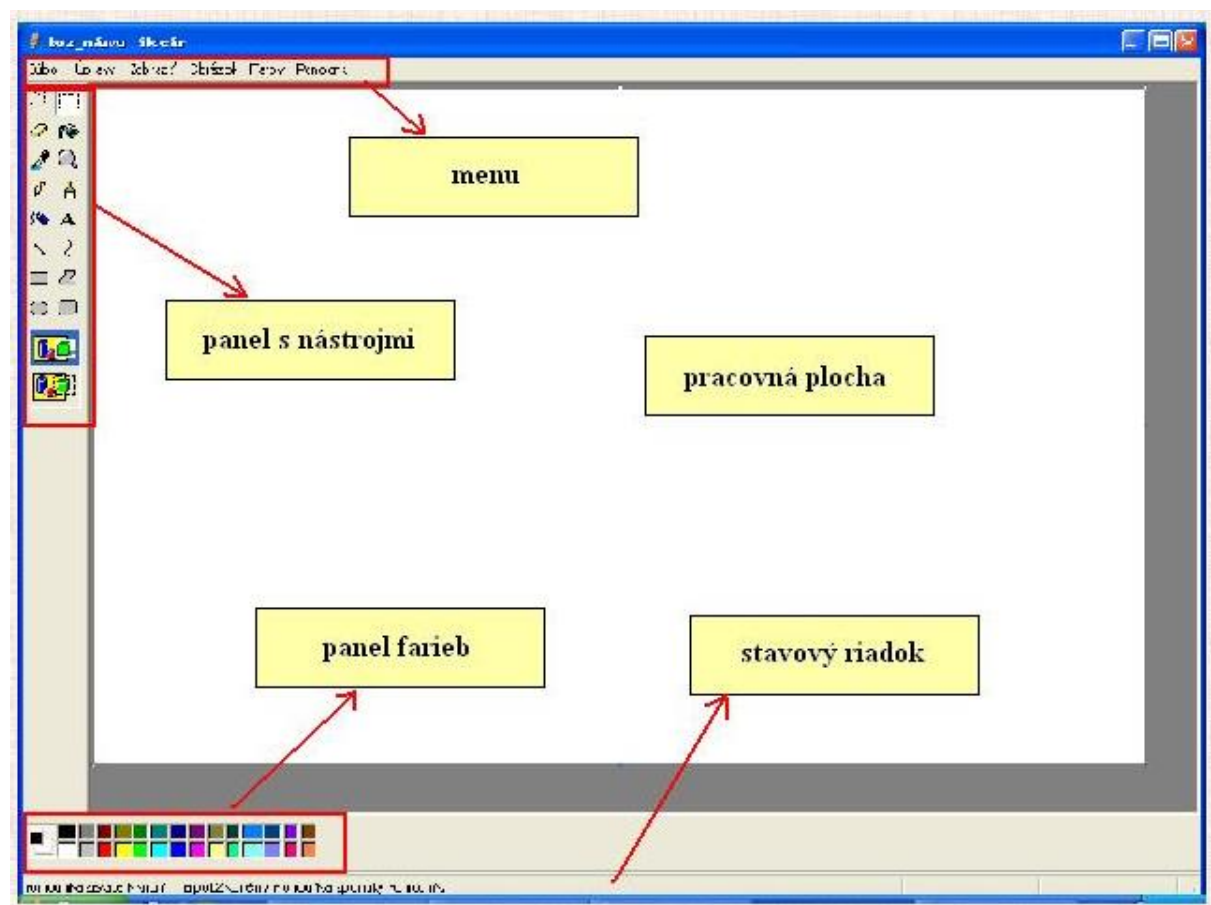
Skicár je program určený na kreslenie, maľovanie a úpravu obrázkov. Skicár je možné použiť ako digitálny náčrtník na jednoduché obrázky a kreatívne projekty alebo na pridávanie textu a prvkov úpravy do iných obrázkov, napríklad z digitálnych fotoaparátov.

Časti programu Skicár

Ak chcete otvoriť program Skicár, kliknite na tlačidlo Štart  Všetky programy, Príslušenstvo a potom na položku Skicár.

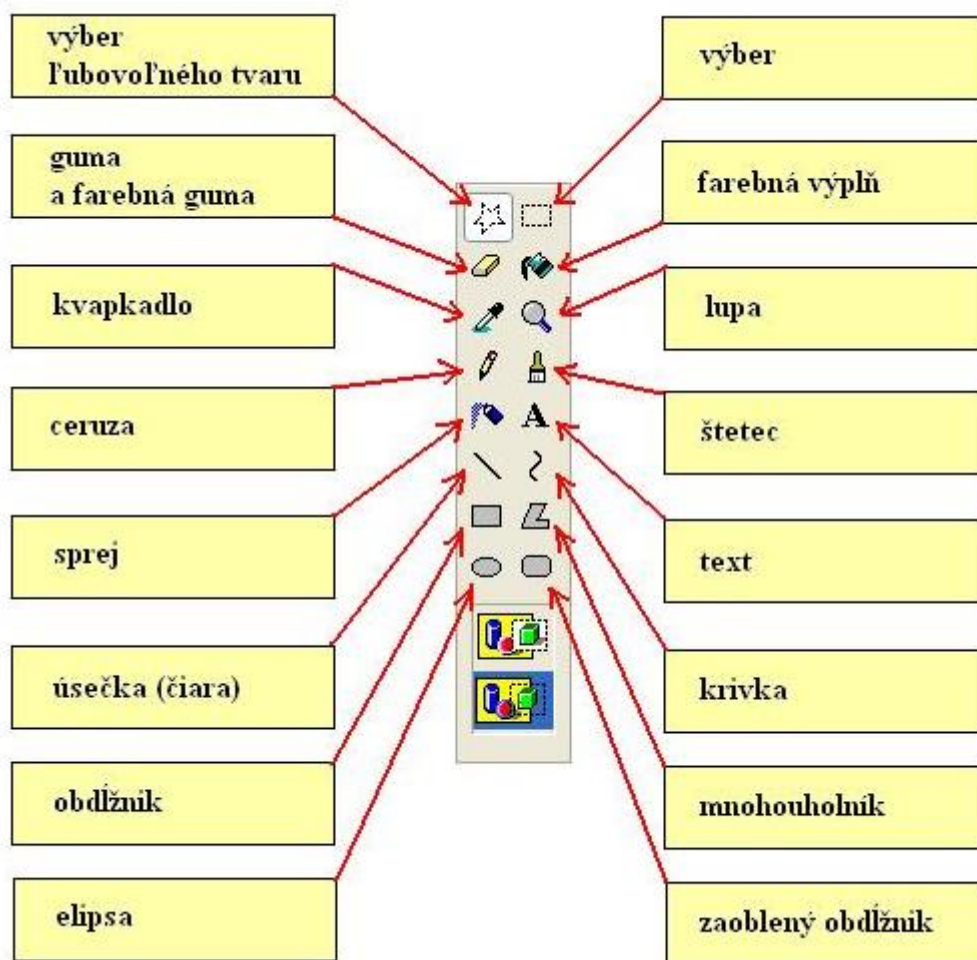
Po spustení programu Skicár sa zobrazí takmer prázdne okno obsahujúce iba niekoľko nástrojov na kreslenie a maľovanie. Nasledujúci obrázok zobrazuje rozličné časti okna programu Skicár:

Okno programu Skicár:



Nástroje programu skicár:

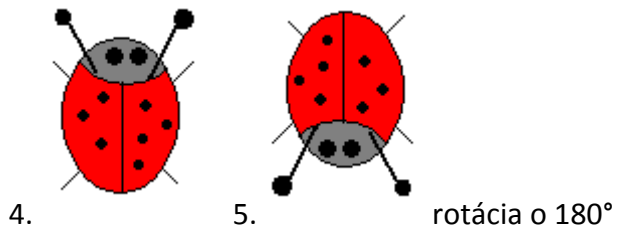
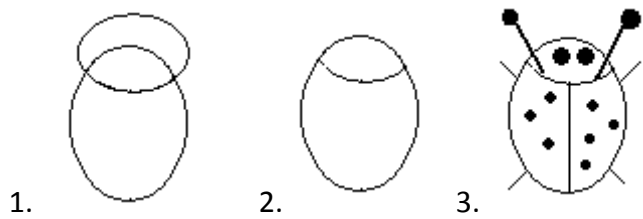
Panel s nástrojmi programu Skicár obsahuje užitočnú súpravu nástrojov na kreslenie. Tieto nástroje sa dajú použiť na kreslenie voľnou rukou a pridávanie rozličných tvarov do obrázkov.



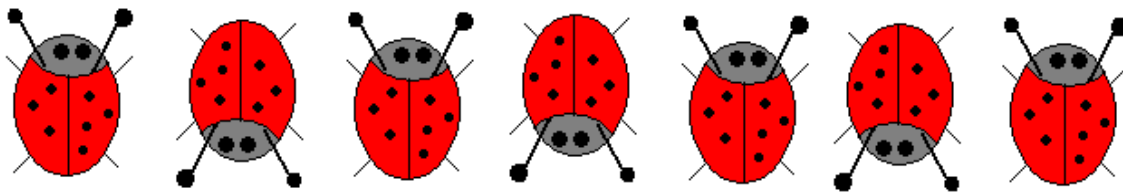
(gfgl_hutyrova.wbl.sk, 2014)

Úloha 1: pomocou nasledujúceho návodu si v Skicári vytvor svoj vlastný baliaci papier

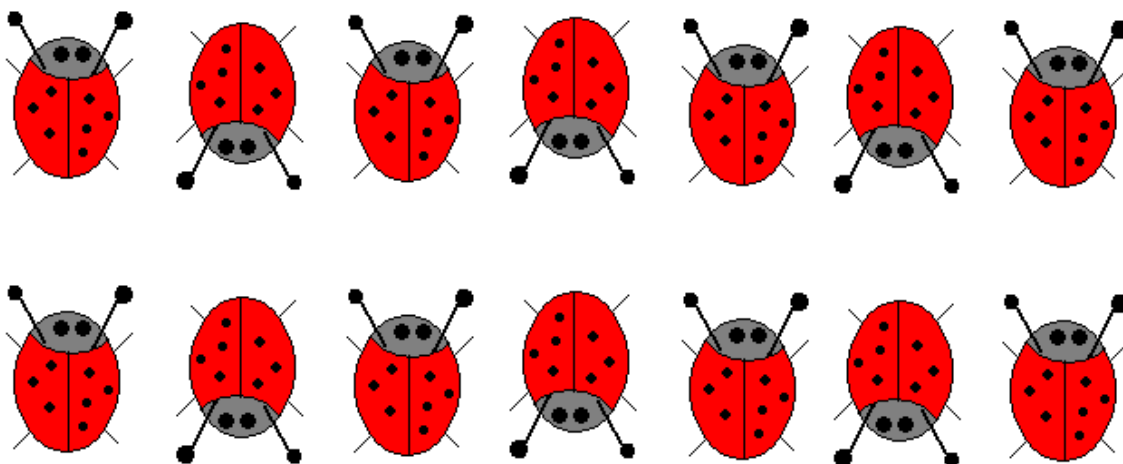
Postup:

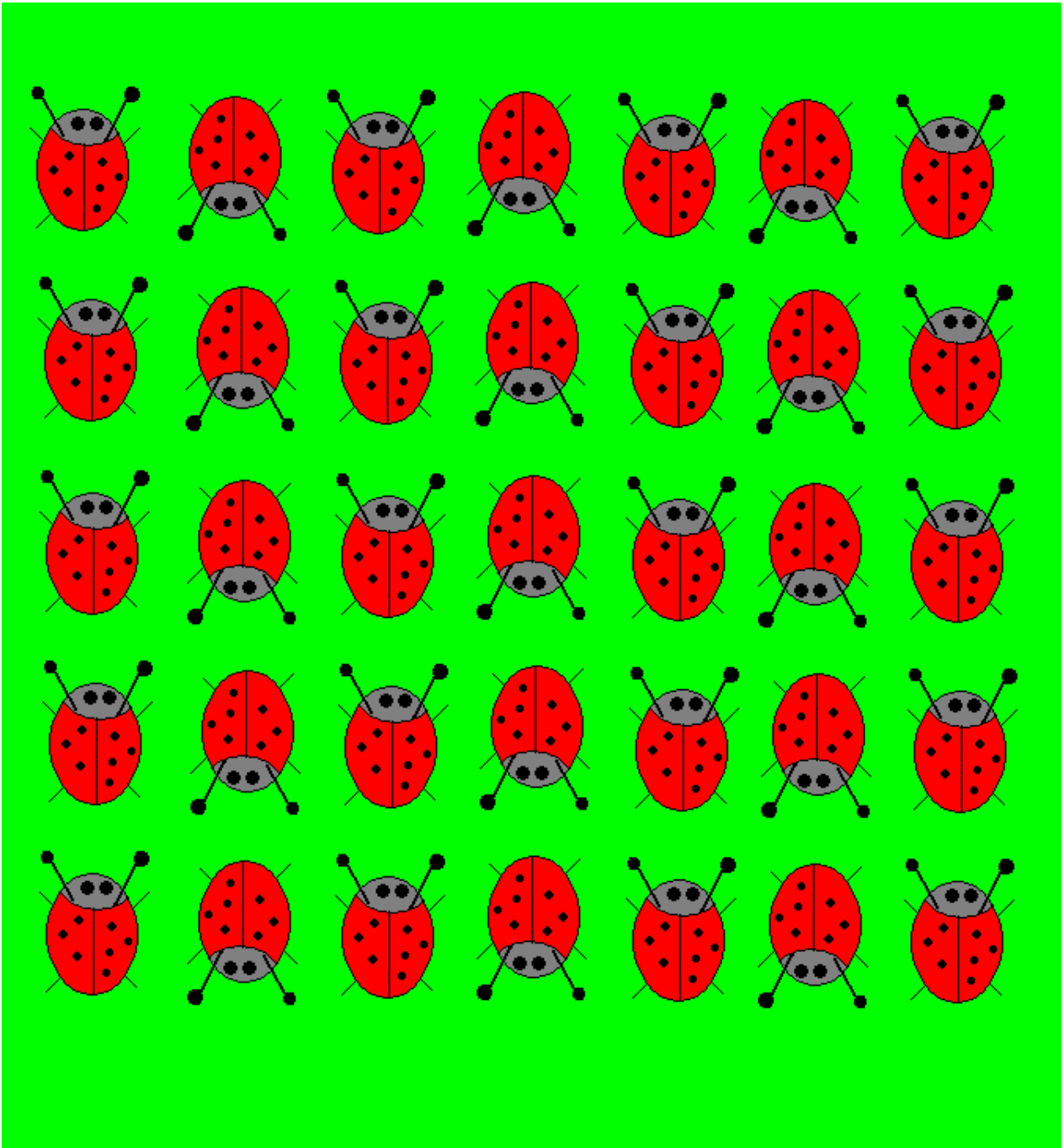


6. jeden rad



7. celá plocha



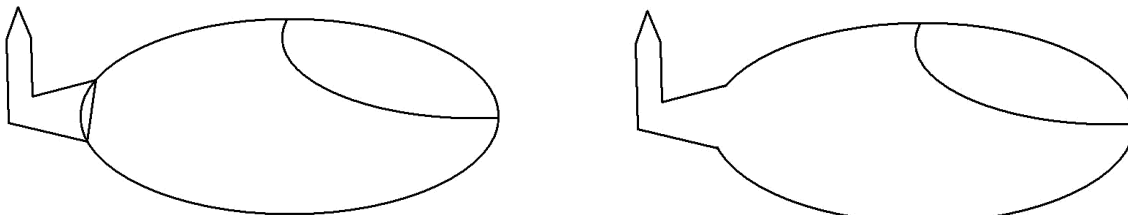


Úloha 2: Nakresli rozprávkové lietadlo

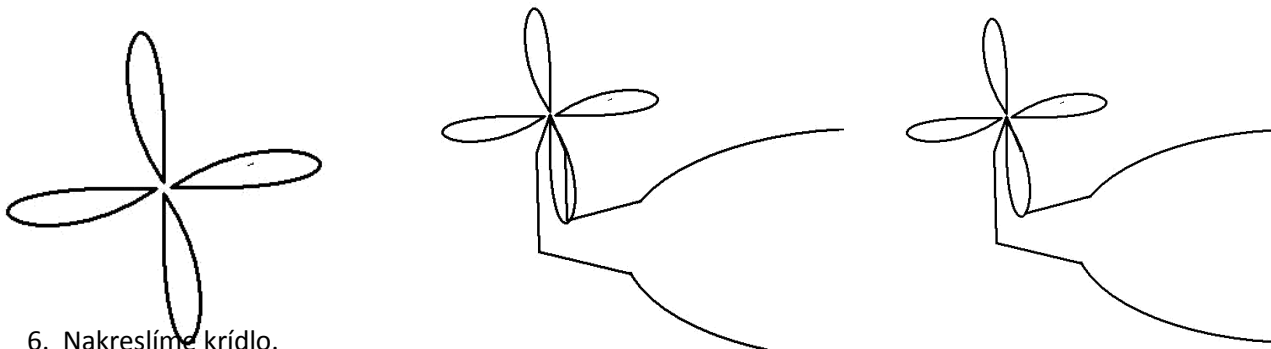
1. nastav si papier na veľkosť 29 cm x 21 cm
2. Nastav si hrúbku čiary na č. 3
3. Postupuj podľa obrázkov:



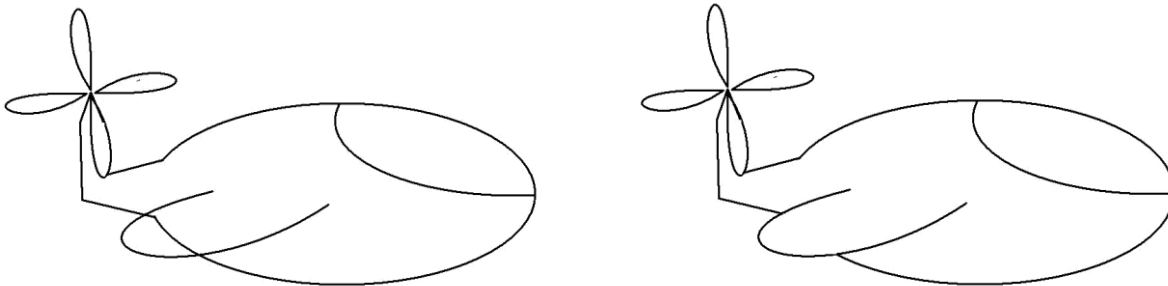
4. Ideme kresliť chvost. Začneme **mnohouholníkom**. Vygumujeme zbytočné čiary.



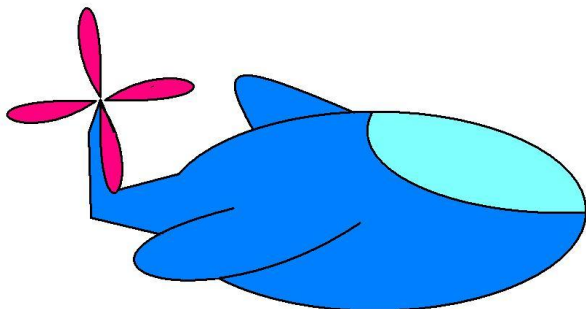
5. Nakreslíme vrtuľu niekde na boku a potom ju preniesieme k chvostu. Vygumujeme zbytočné čiary.



6. Nakreslíme krídlo.

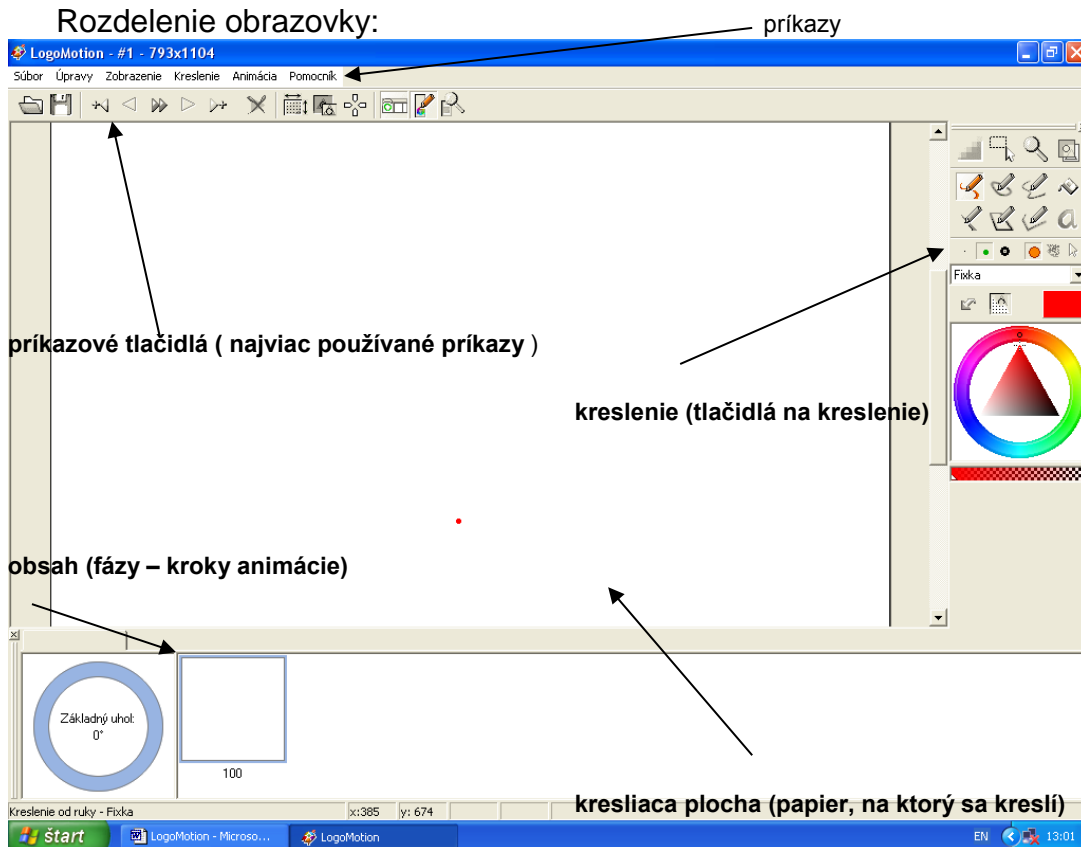


7. A môžete dokresliť podľa seba a vymaľovať.



2. Logomotion

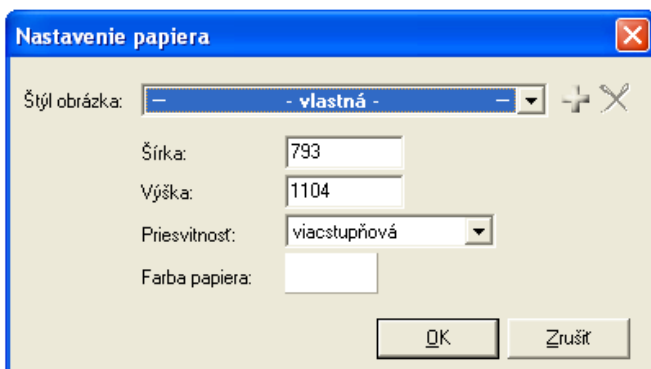
Rozdelenie obrazovky:



Úloha:

Nájdí príkazové tlačidlo pre **nastavenie papiera** a zatlač ho. Trpezlivo prehládaj tlačidlá a počítač ti vždy napíše, ako sa ktoré tlačidlo volá.



Ak si našiel, máš na obrazovke toto okno:



Nastav si formát papiera, na ktorý budeš kresliť. Šírku si zadaj 300 a výšku tiež 300. Ostatné položky nechaj v pôvodnom stave a potvrd' zmenu OK.

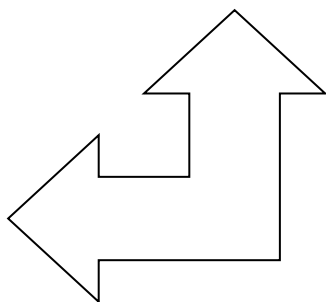
Ak má náhodou sused inakšiu veľkosť papiera ako ty, nájdi si príkazové tlačidlo **nastavenie zväčšenia** a nastav si 100%. Okno zväčšenia zatvor krížikom.

Zatiaľ nebudeš potrebovať obsah – fázy animácie, preto si nájdi príkazové tlačidlo **obsah** a vypni ho. Je to prepínač. Podobne existuje aj príkazové tlačidlo pre kreslenie – tlačidlá na kreslenie a tiež sa dajú vypnúť. Príkazové tlačidlo **kreslenie** nevypínaj.

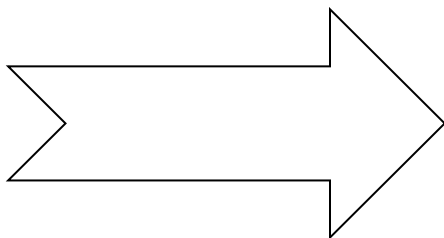
Nakresli tieto obrázky. Pri obrázku je vždy aj tlačidlo, ktoré máš použiť. Na zmazanie obrázku môžeš použiť tlačidlo  a na vrátenie posledného kroku .



mnohouholník – vždy pri kliknutí vytvorí zlom čiary a ukončije na dvojklik alebo klik pravým tlačidlom myši

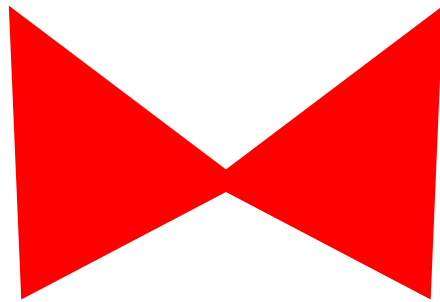


uzavretý mnohouholník - po druhom zatlačení na mnohouholník

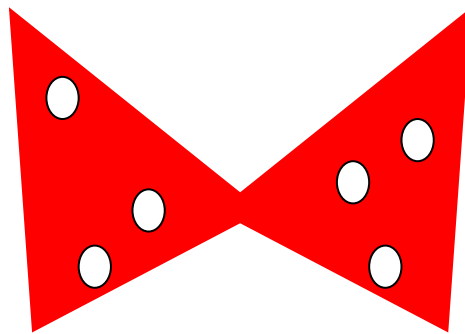




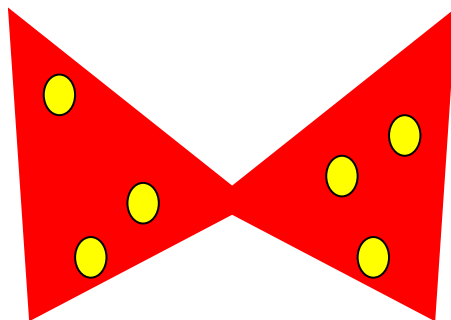
uzavretý vyfarbený mnohoúhelník – po treťom zatlačení na mnohoúhelník



kruh alebo elipsa – s pridržením na shift klávesnici nakreslíš kruh



nalievanie farby - vyfarbí ohraničenú plochu určenou farbou



(Infovek, 2014)

Úloha 1: Pracuj so zaoblenou krivkou



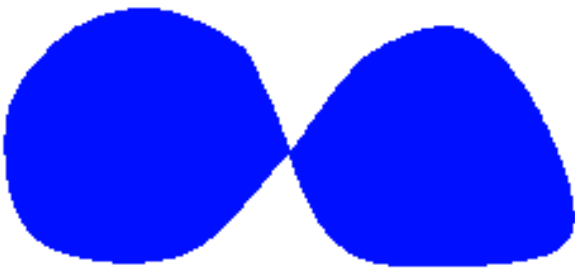
zaoblená krivka - pracuje podobne ako mnohoúholník – pri kliknutí, urobí ohyb a končí na dvojklik



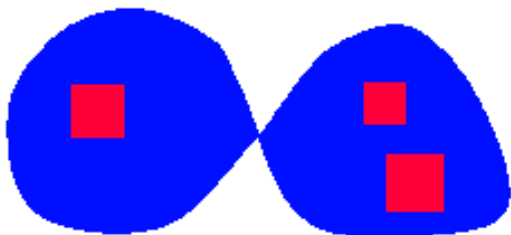
zaoblená uzavretá krivka



vyfarbená zaoblená uzavretá krivka

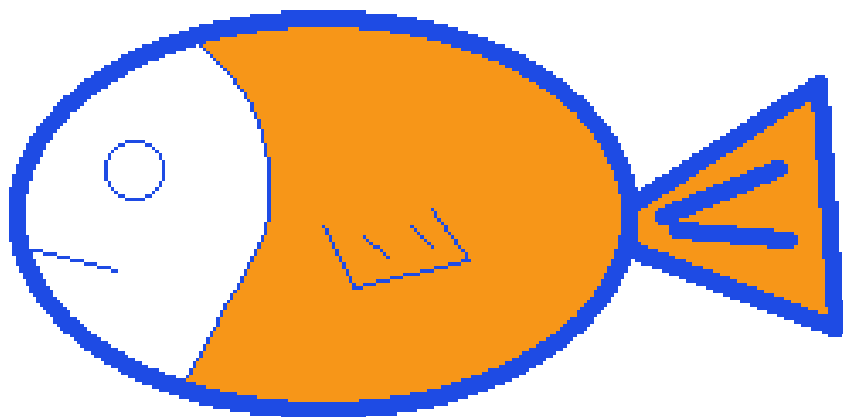


vyfarbený obdĺžnik – druhé zatlačenie na obdĺžnik – s pridržaním shift na klávesnici kreslíš štvorec



Úloha: Nakresli tieto obrázky.

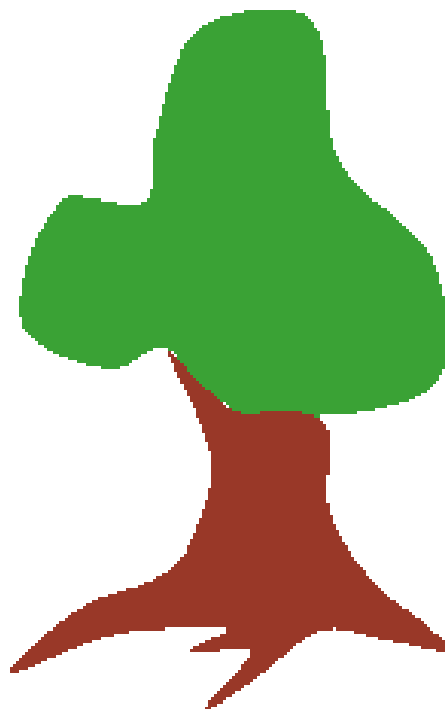
Nemo



zmrzlina



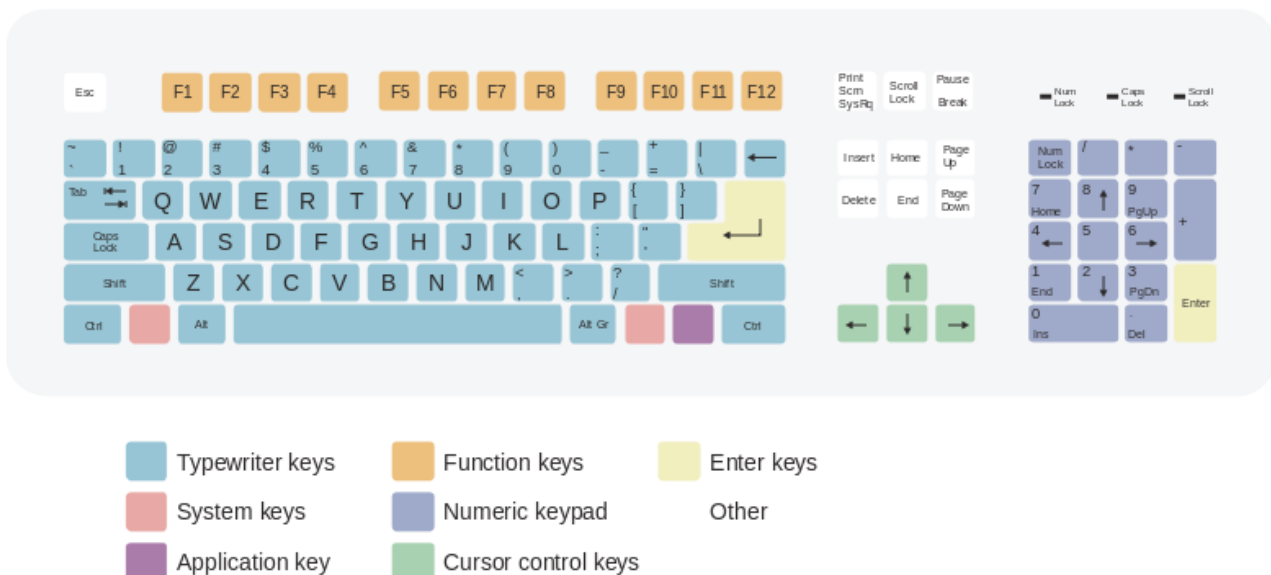
strom



3. Spoznávame klávesnicu

Klávesnica je základné vstupné zariadenie osobných počítačov.

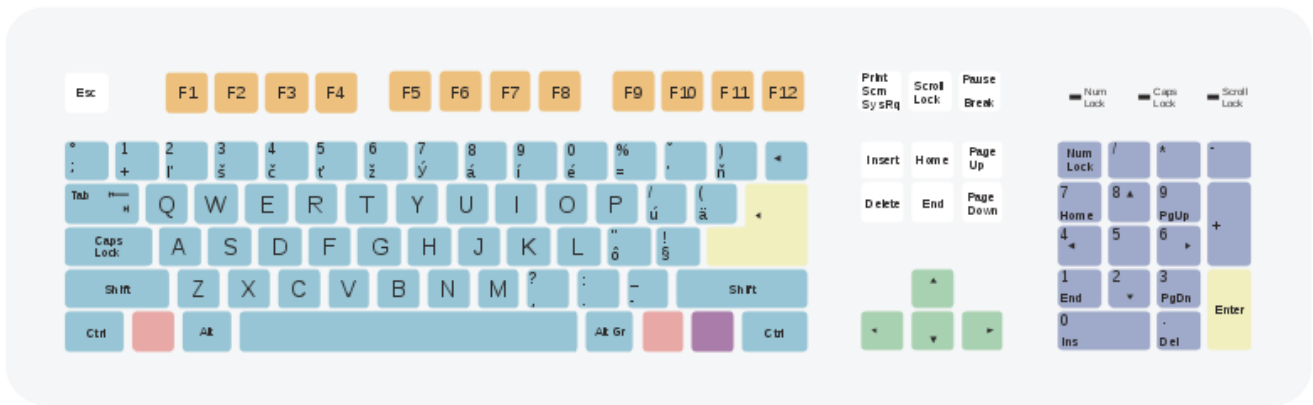
Počítačová klávesnica je odvodená od klávesnice písacieho stroja. Je určená na vkladanie znakov a ovládanie počítača. Klávesnice majú bežne na jednotlivých klávesoch vytlačené alebo vyryté znaky alebo funkcie, ktoré reprezentujú. Vo väčšine prípadov stlačenie jednotlivkej klávesy korešponduje s vypísaním jedného znaku. Na vytvorenie niektorých symbolov (resp. znakov) je potrebné stlačiť niekoľko kláves naraz, prípadne v určenom poradí. Niektoré klávesy nevypisujú žiadne znaky, namiesto toho ovplyvňujú beh počítača.



Obrázok 1 - QWERTY klávesnica

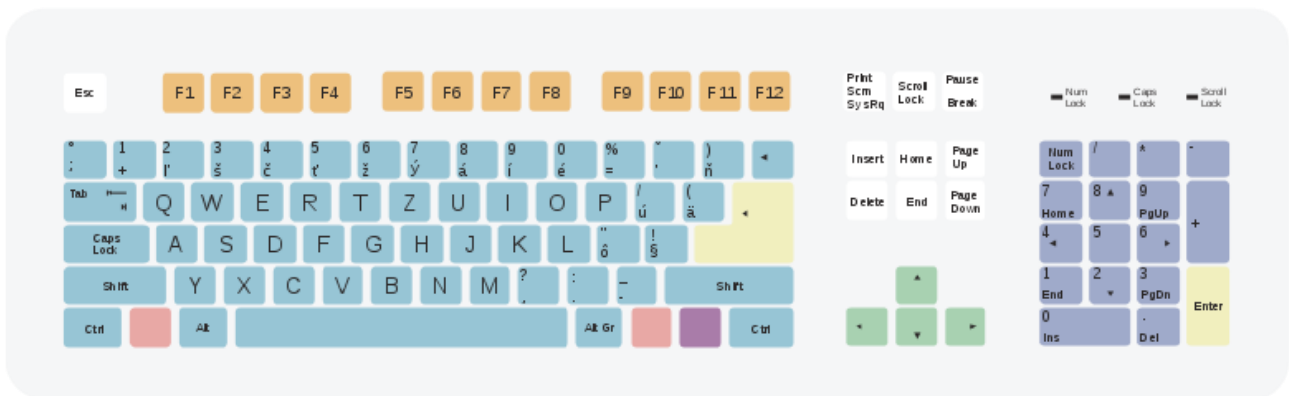
Rozloženie klávesnice

Približne polovica klávesov slúži na zápis písmen, číslic, alebo znakov. Ďalšie klávesy slúžia na vykonanie určitej činnosti a ďalšie možnosti poskytuje stlačenie viacerých takýchto klávesov simultánne. Najčastejšie rozloženie klávesov je tzv. qwerty (rozloženie znakov zľava doprava q-w-e-r-t-y, atď), ktoré vychádza zo štandardnej anglickej klávesnice a používa sa často i v krajinách, ktoré pôvodne používali iné rozloženie. Napr. väčšina operačných systémov obsahuje rozloženie slovenskej klávesnice qwerty i qwertz, ktoré je typické pre písacie stroje na Slovensku. (Wikipedia, 2014)



- Typewriter keys
- Function keys
- Enter keys
- Windows keys
- Numeric keypad
- Other
- Application key
- Cursor control keys

Obrázok 2 - Slovenská QWERTY klávesnica



- Typewriter keys
- Function keys
- Enter keys
- Windows keys
- Numeric keypad
- Other
- Application key
- Cursor control keys

Obrázok 3 - Slovenská QWERTZ klávesnica

ÚLOHA 1: Dopíš začiatkové písmená do slov – meno, mesto, zvierá, vec.

POJMY: klávesnica, klávesy s písmenami, ↑
kláves ← **Backspace** (vymaž), **Shift** 1 (veľké písmeno),
šípky ← ↓ → (pohyb v texte)

POMÔCKY: L, K, o, p, M, B, ž, š, J, Z, t, u

_enka

_rupina

_vca

_eračník

_atúš

_ratislava

_irafa

_kola

_uraj

_volen

_učniak

_terák

Úloha 2: Oprav chyby:

Ako kubko s maťkom vatra postavili.

Narúbali a napýlili kubko s matkom hromadu drva a nakladli velikánsku vtru.

Slniecko zaslo za kopce, zošerilo sa a valasi kvočaly, nadúvaly, líca a dúchali pod polena, kým k nebu nezacal stupať usky pásik dimu a nevyšľhli prvé neposedné palmjenky.

M.Grznárová: Kubko a Maťko

Opravený text následne uprav tak, aby bol napísaný:

- písmom Calibri
- veľkosť 20
- farba modrá
- nadpis hrubým písmom a podčiarknutý
- farba nadpisu červená



4. Práca s textom v textovom editore MS Word

Úlohy – práca s textom

- Nájdi na internete text na tému Veľká noc.
- Text si skopíruj do Wordu. Minimálne pol strany A4.
- Rozdeľ text pomocou klávesnice *enter* na tri odseky.
- Pred text, na začiatok dokumentu, napíš nadpis: Veľká noc.
- Úpravy textu:

nadpis: veľkosť písma = 55

typ písma = Lucida Console

rez písma = tuč.,podč., kurz.

zarovnanie = na stred

podfarbenie = žlté

farba písma = červená

2. odsek: veľkosť písma = 13,5

typ písma = Arial

rez písma = tučné

zarovnanie = na stred

podfarbenie = svetlo modré

farba písma = zelená

riadkovanie = 2

1. odsek: veľkosť písma = 13

typ písma = Times N.Rom.

rez písma = kurzíva

zarovnanie = doprava

podfarbenie = biele

farba písma = svetlo modrá

riadkovanie = 1,5

3. odsek: veľkosť písma = 15

typ písma = Monotyp Cor.

rez písma = normálny

zarovnanie = doľava

podfarbenie = fialové

farba písma = biela

riadkovanie = 2,5

Nájdí na internete 1 obrázok, na ktorom bude veľkonočné vajíčko a vlož tento obrázok na koniec tvojho dokumentu. Obrázok umiestni na koniec dokumentu, do stredu.

Ulož dokument pod názvom: Kontrolná práca.doc do svojho priečinka.

Úloha: Otvor si paralelne nový dokument Word s názvom „úprava wordu_meno“

Úloha: Opíš (skopíruj) text v úvodzovkách do nového dokumentu a vypracuj zadané úlohy.

„ Toto je môj prvý text vytvorený v MS Word 2007. Predtým som vypracovával všetky dokumenty pomocou písacích potrieb na papier, ale dnes sa začínam učiť písať dokumenty vo Wordu. Prostredie programu sa mi páči a dúfam, že sa naučím ovládať i iné funkcie nielen písanie textu.

Úloha: Skús zmeniť nastavenia textu.

1. Zmena typov písma – zmeň typ písma v celom texte z Calibri na Times New Roman,
2. zmena veľkosti písma – zmeň veľkosť písma v celom texte na 16,
3. tučné písmo – zmeň rez písma na tučný v názvu programu MS Word 2007,
4. kurzíva – zmeň rez písma u písacích potrieb,
5. podčiarknuté písmo – nastav podčiarknutie u učiť písať dokumenty vo Wordu,
6. preškrtnutý text – nastav preškrtnutie slova všetky,
7. horný index – nastav v slove Prostredie,
8. dolný index – nastav v slove programu
9. zmena farby papiera pod textom – nastav zelenú farbu papiera pod posledným riadkom textu,
10. zmena farby textu – nastav červenú farbu textu na predposlednom riadku textu.

Bibliografia

(2014). Cit. 2014. Dostupné na Internete: gfgl_hutyrova.wbl.sk:
gfgl_hutyrova.wbl.sk/Praca_s_grafikou.doc

Infovek. (2014). Cit. 2014. Dostupné na Internete: www.infovek.sk:
<http://imagine.infovek.sk/index.php?k=2&v=3>

Microsoft. (2014). Cit. 2014. Dostupné na Internete: windows.microsoft.com:
<http://windows.microsoft.com/sk-sk/windows/computer-parts#1TC=windows-7>

Wikipedia. (20. február 2014). Cit. 2014. Dostupné na Internete: sk.wikipedia.org:
http://sk.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_kl%C3%A1vesnica

Wikipédia. (apríl 2014). Cit. 2014. Dostupné na Internete: sk.wikipedia.org:
<http://sk.wikipedia.org/wiki/Internet>

Wikipédia. (2014). Cit. 2014. Dostupné na Internete: sk.wikipedia.org:
<http://sk.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8D>

Wikipédia. (2014). Cit. 2014. Dostupné na Internete: sk.wikipedia.org:
<http://sk.wikipedia.org/wiki/Hardv%C3%A9r>

Wikipédia. (2014). Cit. 2014. Dostupné na Internete: sk.wikipedia.org:
<http://sk.wikipedia.org/wiki/Softv%C3%A9r>