



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**

Natália Theiszová

**Práca v záujmovom útvare POČÍTAČ MÔJ (NE) PRIATEĽ
II.časť**

2014

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

Autor UZ: Natália Theiszová

Kontakt na autora UZ: Základná škola Kojatice 84
082 32 Svinia
theiszova@gmail.com

Názov: Práca v záujmovom útvare
Počítač môj (ne) priateľ II.časť

Rok vytvorenia: 2014

**Oponentský posudok
vypracoval:** Mgr. Richard Jurčišin

ISBN 978-80-565-0776-6

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

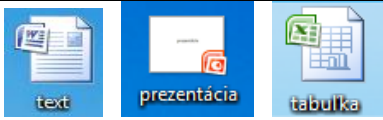
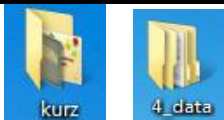
Text neprešiel štylistickou ani grafickou úpravou.

OBSAH

1	Súbory a priečinky	4
2	Nahrávanie zvuku.....	6
3	Pracovný postup pri nahrávaní zvuku	9
4	Čo s poškodeným CD.....	10
5	Práca s internetom	12
6	Bezpečne na internete.....	14
7	Smajlík.....	16
8	Bludiská.....	20
9	Pexeso.....	22
10	Veľkonočné maľovanie	23
11	Animácia	25
12	Spoznávame program Skicár.....	28
13	Kreslíme v programe Skicár.....	29
14	Programovanie.....	32

1 Súbory a priečinky

1. Roztried', čo patrí do súboru a čo do priečinka.

SÚBOR	Informácie, vytvorené v určitom programe
	Miesto, kam sa ukladajú súbory a priečinky
	 text prezentácia tabuľka
	Text, obrázok, tabuľka, prezentácia
PRIEČINOK	 kurz 4_data
	Názov má 2 časti: meno a príponu

2. Zahrajme si hru PRAVDA – NEPRAVDA.

Vymaľuj správne tvrdenie: pravda - **P**, nepravda - **N**.

➤ Priečinko môžeme dať do súboru

P **N**

➤ Do súboru môžeme vložiť ďalšie súbory

P **N**

➤ Do priečinka môžeme vložiť súbor

P **N**

P **N**

➤ Do priečinka môžeme vložiť ďalšie priečinky

PAMÄTAJ SI!

Názov súboru má 2 časti: meno a príponu.

Meno si zadáš sám, ale nesmieš použiť znaky

“ ? * < > [] / \ | :

O **príponu** sa postará počítač.



3. Smajlík vytvoril vlastné súbory. Preškrtni súbory, ktoré sa mu nepodarilo uložiť.

Zakrúžkuj v mene tie znaky, ktoré Smajlík nesmel použiť.



Smejo :)

„Smejko“

/Smejko/

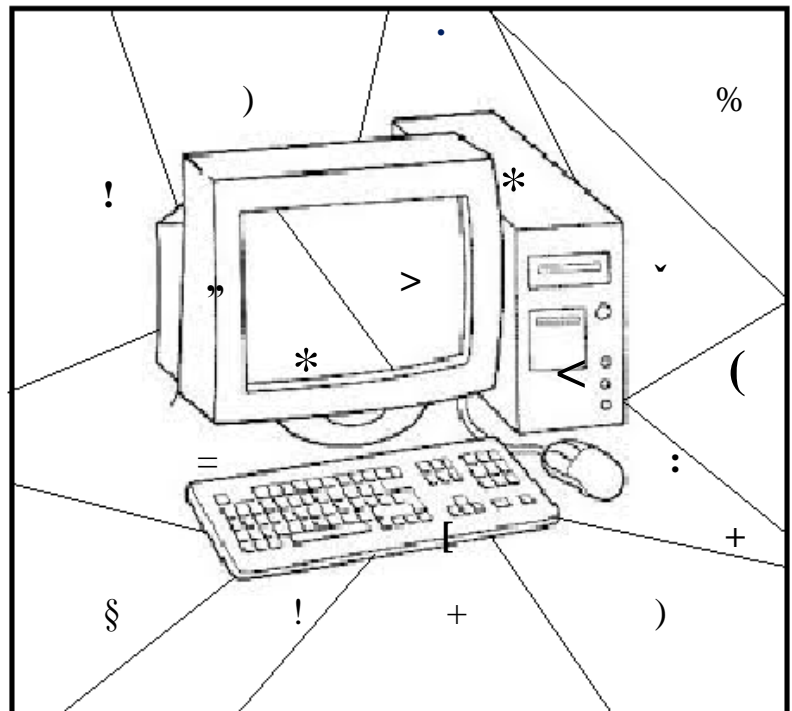
SMEJKO

Smejo :-*

4. Vymaľuj podľa zadania

Modrou vymaľuj plôšky so znakmi, ktoré **nemôžeš** použiť v názvoch súborov .

Zelenou vymaľuj plôšky so znakmi, ktoré **môžeš** použiť v názvoch súborov.



2 Nahrávanie zvuku

1. Zakrúžkuj **modrou** farbičkou zariadenie k počítaču, ktoré potrebuješ na nahrávanie zvuku a **zelenou** zariadenia k počítaču, ktoré potrebuješ aby si si vypočul nahratý zvuk



2. Rozhodni sa, aké zariadenie musíš pripojiť k počítaču, aby si si len ty mohol vypočuť nahratý zvuk. Zakrúžkuj ho **zelenou** farbičkou.



3. Urč, k akým zariadeniam patri mikrofón, reproduktory a slúchadla.



VSTUPNÉ

VÝSTUPNÉ

VSTUPNO-VÝSTUPNÉ

1.



2



6.



5.



1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

Ó

8.

4.



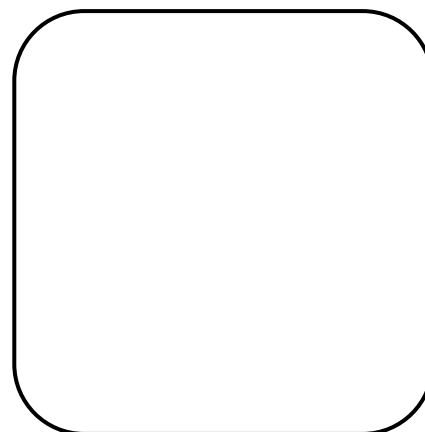
3.



8.



5. Mikrofón môže mať rôzne podoby. Navrhni a nakresli mikrofón podľa vlastnej fantázie.





6. V tabuľke nájdí a vyškrtni počítačové zariadenia. Zvyšné písmená doplň do okienok a prečítaj vetu.

K	L	Á	V	E	S	N	I	C	A	R
E	P	M	O	N	I	T	O	R	R	O
D	T	L	A	Č	I	A	R	E	Ň	U
K	T	O	R	S	K	E	N	E	R	A
W	E	B	K	A	M	E	R	A	L	E
B	O	S	U	S	B	K	Ľ	Ú	Č	L
Ú	Ch	M	Y	Š	K	A	A	D	L	A

Na počúvanie nahratého zvuku potrebujeme

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

7. Spoj správne mikrofón a slúchadla so vstupom do počítača.

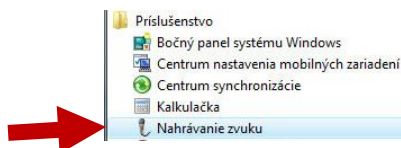


3 Pracovný postup pri nahrávaní zvuku

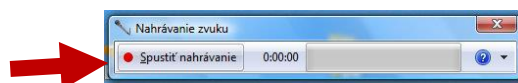
Zvuk nahráme v počítači veľmi jednoducho.

- Skontrolujeme, či máme správne pripojený mikrofón .
- Otvoríme cez ponuku

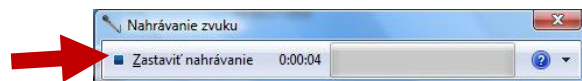
ŠTART  ⇨ Všetky programy ⇨ Príslušenstvo ⇨ Nahrávanie zvuku



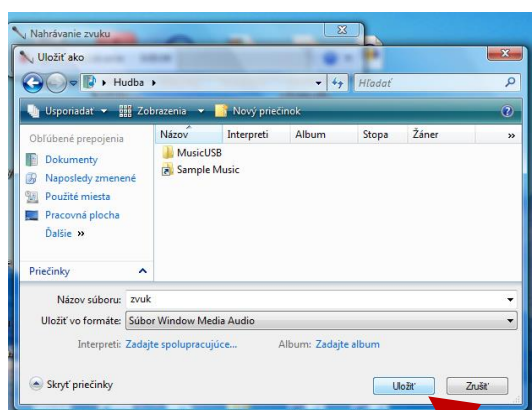
- Klikneme na **Spustiť nahrávanie**.



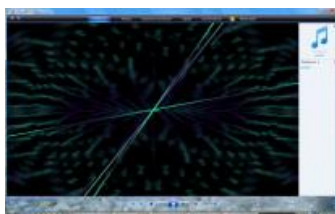
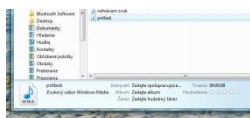
- Nahráme zvuk a klikneme na **Zastaviť nahrávanie**.



- Súbor pomenujeme a uložíme do svojho priečinka v počítači.



- Zvukový súbor následne nájdeme v danom priečinku a klikneme naň.



Otvorí sa zvukový prehliadač.

Zvukový súbor môžeme nahrat' na CD.

4 Čo s poškodeným CD

Ak chceme nahratý zvuk preniesť na iný počítač použijeme pri tom USB kľúč, externý disk alebo zvukový súbor napáľime na CD.



Občas sa pri napaľovaní môže stať, že počítač zamrzne, vypadne prúd alebo sa niečo stane s napaľovačkou. Čo sa dá robiť s CD, ktoré ste práve napaľovali? Niekedy sa už nedá použiť na ďalšie dopálenie. To však neznamená, že CD je už zbytočné a musíte ho vyhodiť. Skús si vyhotoviť rybku podľa dole uvedeného popisu.

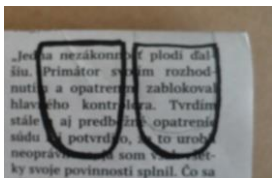
Rybka

Pracovný postup

Materiál a pomôcky :poškodené CD, pastelky, kartón, špagát, nožnice, štetec, lepidlo, novinový papier, pohyblivé oko.



Na novinový papier nakreslíme tvar šupín a vystrihneme ich.



Nalepíme šupiny na poškodené CD. Ukladáme šupiny v smere od chvosta.



Na kartón nakreslíme, vymaľujeme pastelkami a vystrihneme pery a chvost.



Všetky časti rybky zlepíme do celku.



Pripevníme špagátik a rybku zavesíme.

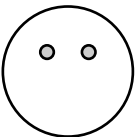
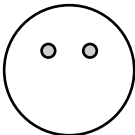




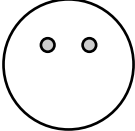
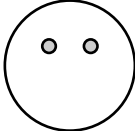


Námety na využitie poškodeného CD môžu byť rôzne – vtáčik, kuriatko, balón, kvietok a iné – podľa vašej fantázie.

5 Práca s internetom

Aby si začal surfovať na internete musíš najprv vyhľadať na ploche internetový prehliadač. Tých je veľmi veľa. Ktoré z nich poznáš?

1. Nakreslí usmievavého smajlíka k ikone prehliadača, ktorý používaš najčastejšie a smutného k tomu, o ktorom si ešte nepočul.
2. Spoj názov internetového prehliadača s jeho ikonou.

 	 Mozilla Firefox	Internet Explorer
	 Internet Explorer	

 	 Chrome		Mozilla Firefox
	 Opera		Google Chrome

3. Doplň vetu.

Do prehliadača zadáme webovú adresu. **WWW – World WideWeb – znamená sieť počítačov.**

Preškrtni v tajničke všetky písmená s mäkčeňmi a dozvieš sa správnu odpoveď.

C	Ž	E	Ť	Š	L	O	Ľ	S	V	E	Ň	T	O	Č	V	Á
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

4. Pri písaní webovej adresy nesmieme používať všetky písmená. V tabuľke preškrtni písmená, ktoré nepoužívame pri písaní webovej adresy.

v	á	b	ý	m	ô	ň	p
w	H	š	t	ľ	ž	o	ú

ä	f	i	K	í	Ľ	x	Ž
---	---	---	---	---	---	---	---

5. Označ, ako inak pomenujeme prezeranie webových stránok.

- kukanie
- surfovanie
- splavovanie



6. Nakresli usmievavého smajlíka k detským webovým stránkam, ktoré si si už prezeral.

www.rexik.sk	
www.fifik.sk	
www.bezpecnenapocitaci.sk	
www.ovce.sk	
www.bublina.sk	
www.magimaxclub.sk	

7. Napíš názov webovej stránky, ktorú často navštevuješ a odporúčaš svojim kamarátom.

.....

6 Bezpečne na internete

VEDELI STE?

Internet, hovorovo **net** alebo **sieť** je verejne dostupný celosvetový systém vzájomne prepojených počítačových sietí, ktoré prenášajú dáta.

Slovo **internet** je skratkou z anglického výrazu *interconnected networks* - prepojené siete.



1. Uved', čo rád/rada robíš na internete.

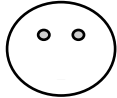

Aktivity	ÁNO	NIE
Hľadám nové informácie.		
Posielam a dostávam nové e-mailly.		
Pozerám si cestovné poriadky.		
Hľadám si nových priateľov.		
Rozprávam sa s ľuďmi z celého sveta.		
Komunikujem na sociálnych sieťach.		
Hrám online hry.		

2. Označ **X**, čo je podľa tvojho názoru dovolené na internete robiť.

Aktivity	ÁNO	NIE
Komunikovať na sociálnej sieti.		
Posielať vírusy.		
Rozprávať sa s kamarátmi.		
Zastrašovať a vyhrážať sa iným.		
Písať príbehy.		
Zverejňovať cudzie fotografie bez ich súhlasu.		
Vyhľadávať informácie.		
Posielať reťazové listy.		
Používať vymyslené meno.		

3. Nakresli usmievavého smajlíka k webovým stránkam, zameraným na bezpečnosť na internete, ktoré si si už prezeral.

www.zodpovedne.sk	
www.bezpecnenainternete.sk	

www.ovce.sk	
www.stopline.sk	

4. Označ pravidlá bezpečného užívania internetu.







Pravidlá	ÁNO	NIE
Nezverejňujte na internete všetky osobné údaje.		
Nezapínaj počítač vo večerných hodinách.		
Je zakázané komunikovať s kamarátmi na sociálnych sieťach.		
Nezастrašujte a nevyhrážajte sa iným.		
Chráňte si svoje heslo!		
Nezverejňujte cudzie fotografie bez ich súhlasu.		
Nevyhľadávajte informácie z rôznych zdrojov.		
Vždy, keď budeš mať nejaký problém, porozprávaj sa o tom s rodičmi.		
Môžete používať vymyslené meno, prezývku.		
Keď sa vyskytne nejaký problém, rýchlo vypnem počítač zo zásuvky.		
S rodičmi sa dohodnem, aké stránky budem navštevovať.		
Počítač zapínam potajomky, napriek zákazu rodičov.		
E-maily otvorím len od ľudí, ktorých poznám.		

7 Smajlík

Na spestrenie komunikácie a vyjadrenie vlastných pocitov niekedy používame **smajlíkov**. 😊 😞

Smajlík je obrázok smejúcej sa ľudskej tváre, najčastejšie v podobe žltého kruhu s dvoma bodkami predstavujúcimi oči a oblúčikom predstavujúcim ústa.

1. Priradi správne obrázok smajlíka k jeho popisu.

Obrázok		Popis
		S vyplazeným jazykom
		Šokovaný
		Uplakaný
		Zmätený
		Smutný
		Usmiaty

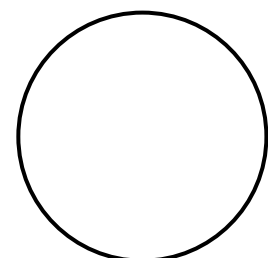
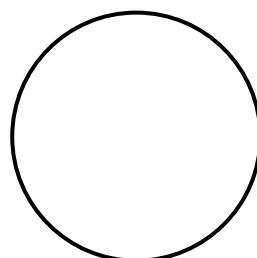
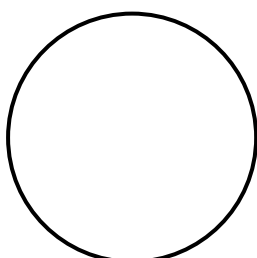
VEDELI STE?

Smajlíka vytvoril v roku 1963 výtvarník **Harvey Ball** ako súčasť kampane pre poisťovaciu spoločnosť.

Prvé textové použitie smajlíkov v tvare :-) "pre vtipy" a :-("pre veci, ktoré vôbec nie sú vtipné" navrhol **Scott Fahlman** v roku 1982.



2. Dokresli smajlíka podľa popisu pod obrázkom.



Bojzlivý

Zaspatý

Šťastný

3. Vymysli popis pre dole nakreslených smajlíkov.



4. Smajlíka môžeme napísať aj pomocou alfanumerickej klávesnice. Nájdi podobnosť medzi obrázkom a smajlíkom napísaným pomocou klávesnice.

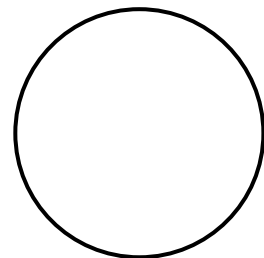
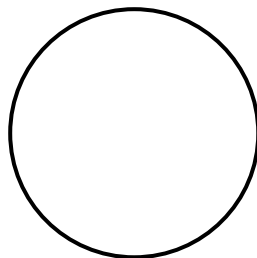
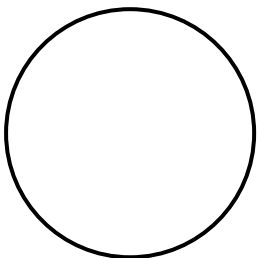
Smajlík	Napísaný na klávesnici
	:-) :)
	o_O O_O
	:-(:(
	:-O :o
	:-P :p
	:'(:'-(

5. Do textu doplň smajlíkov podľa významu vety. Pomôž si dole uvedenou tabuľkou. ☺

Tešíme sa na Vianoce! ____ Celý rok som bol dobrý. ____
 Dúfam, že Ježiško mi donesie vysnívané darčeky a ja budem
 z toho prekvapený. ____ Na Vianoce by nikto nemal byť
 smutný ____ a plakať. ____ Z lásky som pre kamarátku
 pripravil darčeky. ____

: -)	Usmiaty
<3	Srdiečko
O:)	Anjelik
: '(Plače
: -O	Prekvapený
: -(Smutný

6. Nakresli obrázok a vymysli názov vlastného smajlíka.

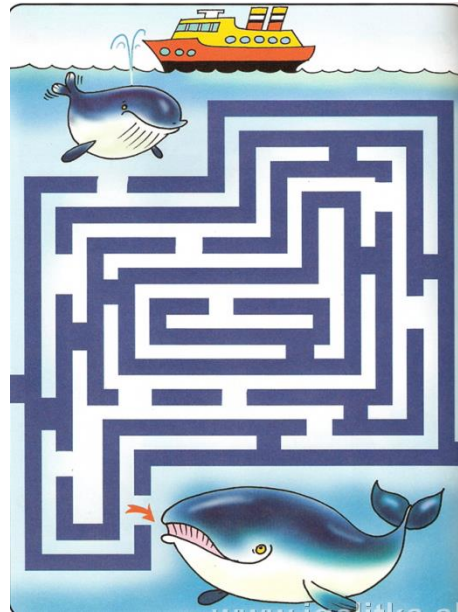
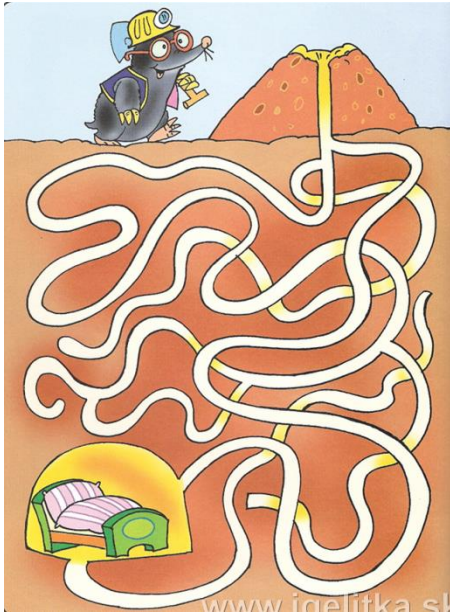


Ako sa ti darilo? Dokresli smajlíka.

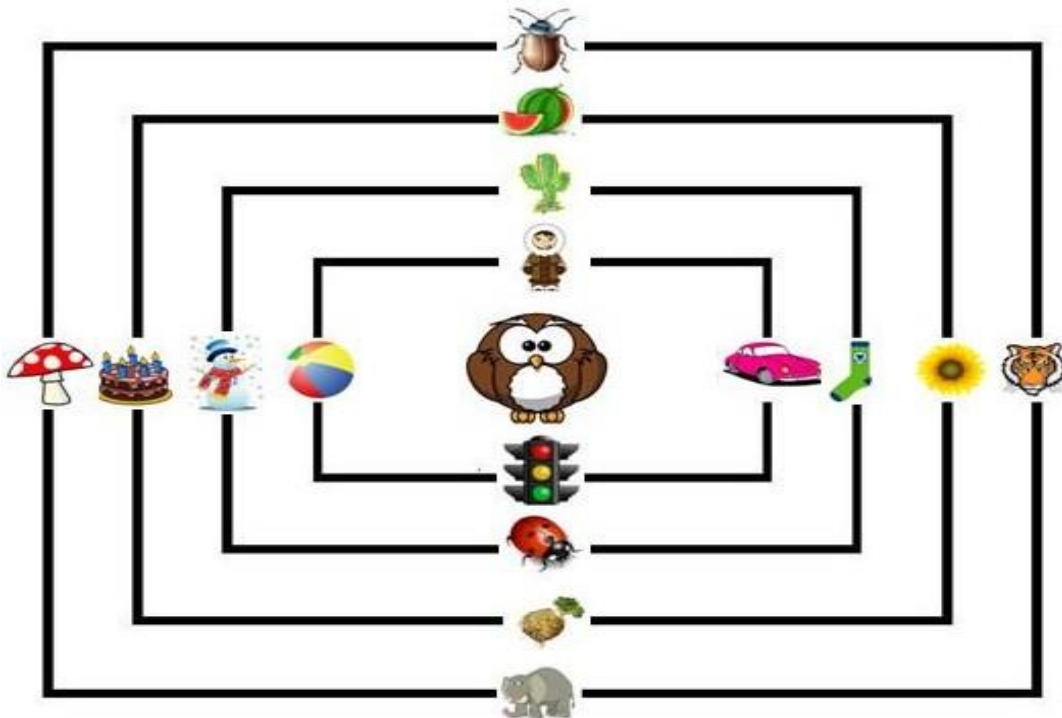


8 Bludiská

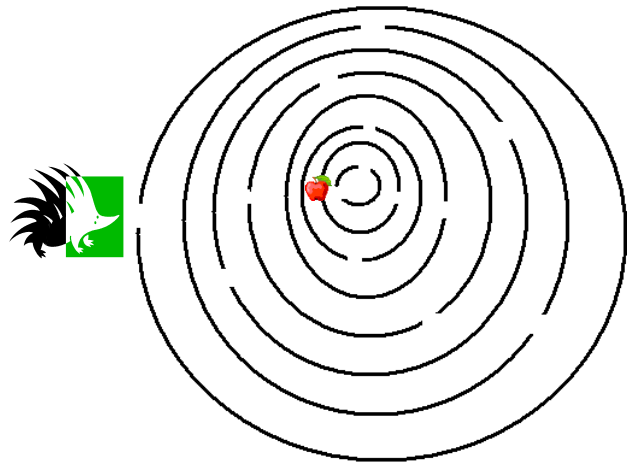
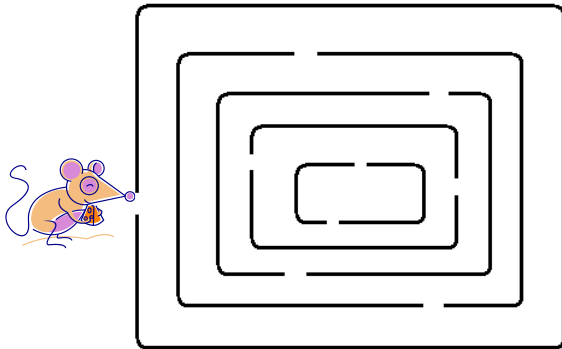
1. Nájdi cestu z bludiska. Držím ti palce!



2. Obrázkové bludisko. Sova Simona sa stratila v bludisku. Pomôž stratenej sove nájsť cestu bludiskom. Ale pozor, vyletieť môže iba tým otvorom, v ktorom je obrázok, ktorý sa začína hláskou S. Šťastnú cestu!



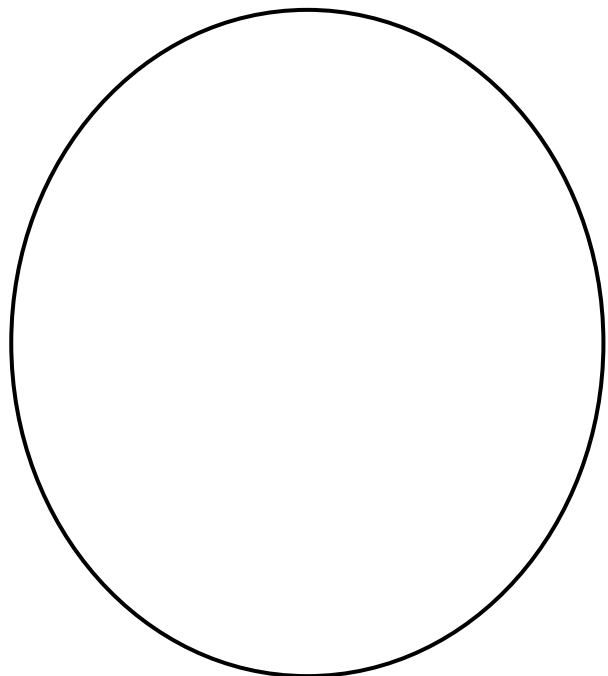
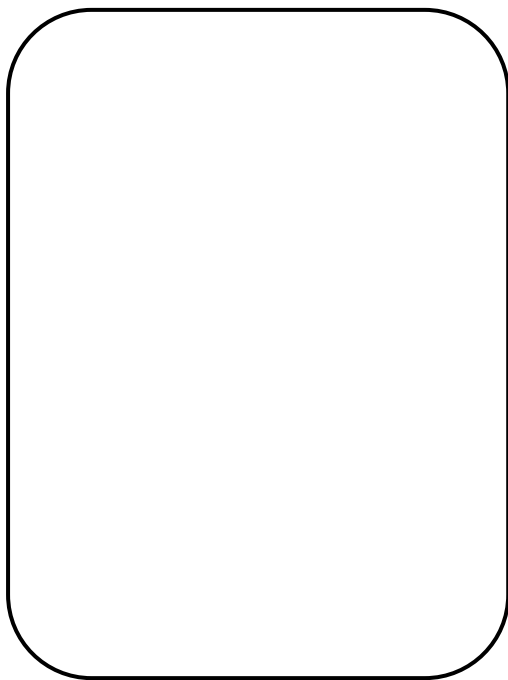
3. Dotvor bludisko pridaním vlastných zátarás. Potom ponúkni kamarátovi, aby skúsil prejsť tvojim labyrintom.



4. Vytvor si vlastné bludisko.

Skôr, ako začneš kresliť samotné bludisko, vymysli si námety na bludiská. Výchber si jedného alebo dvoch aktérov, ktorí sa musia cez bludisko dopracovať k cieľu, ktorý je v strede bludiska (alebo opačne). Do prostriedku labyrintu si nakresli alebo nalep vec či postavu, ktorá bude hľadaná.

Nech sa ti darí! Daj sa do práce!






Keď máš bludisko hotové, ponúkni spolužiakovi, aby ho prešiel! Prijemnú zábavu!

9 Pexeso

Pexeso je detská hra v ktorej hľadáme dva rovnaké obrázky.

Z pripravenej tabuľky vytvor vlastné pexeso. K uvedeným slovám na kartičke nakresli obrázok a k ovociu napíš veľkými tlačenými písmenami slovo.

Vystrihni kartičky, vytvor si vlastné pexeso a zahraj si ho s kamarátmi.

			
HRUŠKA		CITRÓN	
			
SLIVKA		BROSKYŇA	

10 Veľkonočné maľovanie

*Na Veľkú noc v mojom vinši
nemôže byť pozdrav inší,
ako dobrú šibačku a kúpačku
aj s výslužkou vo vačku.*



1. Akú výslužku dostal veľkonočný šibač:

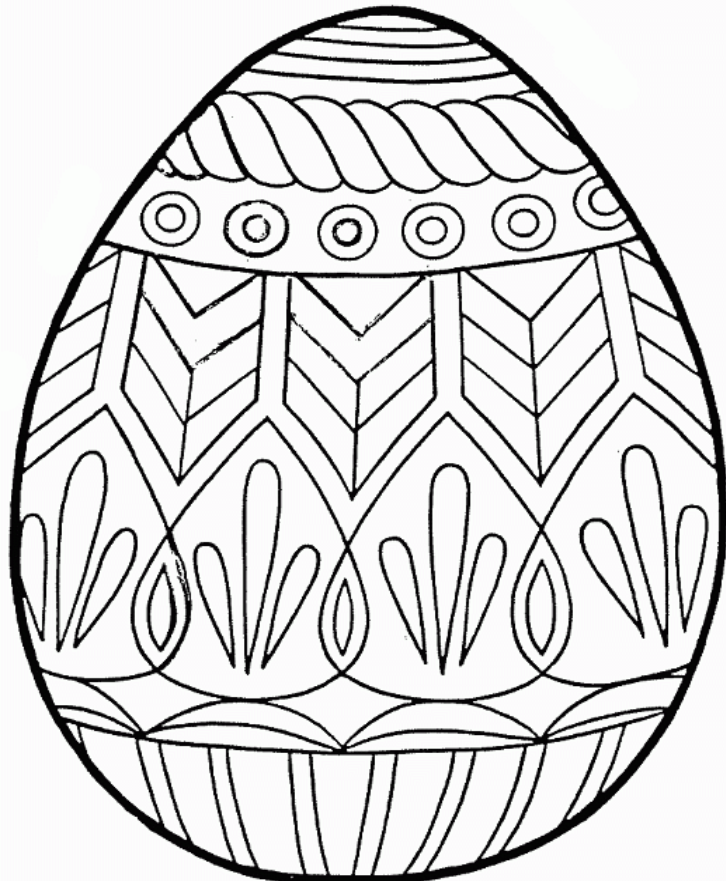
- a) Červené jablčko
- b) Maľované vajíčko
- c) Čokoládový cukríček

2. Maľované vajíčko voláme

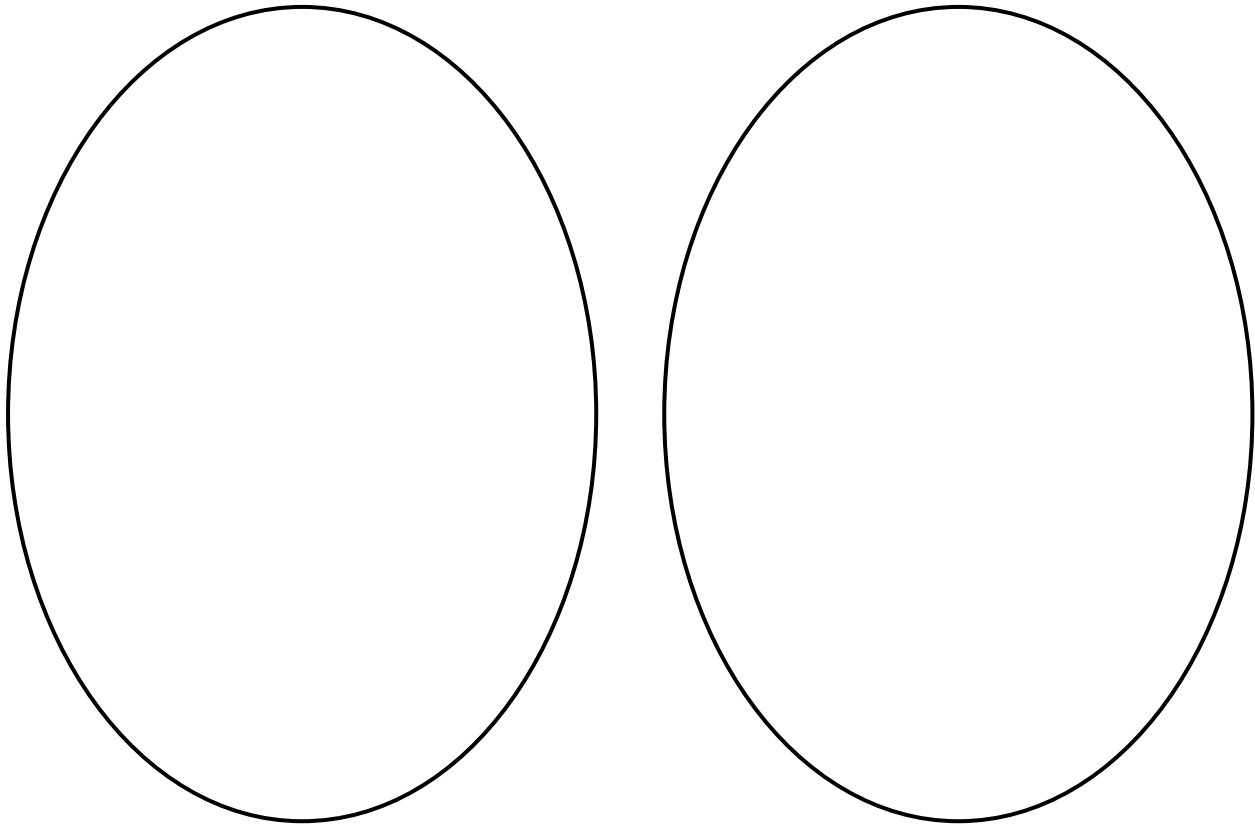
- a) Kraslica
- b) Prepelica
- c) Krásavica

3. Prečítaj básničku. Vymaľuj veľkonočnú kraslicu podľa vlastnej fantázie.

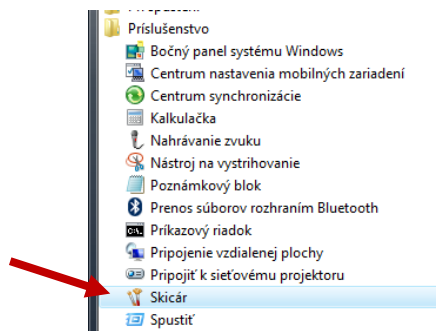
Vezmem do rúk farbičky,
rozcvičím si ručičky.
Nakreslím len vajce tak,
dokáže to každý žiak.
Potom spravím čáry máry,
pekne sa mi to dnes darí.
Kvačky, čiarky, ba i pruhy,
Ornamentov štyri druhy.
Farbami už vajce žiari,
babička sa šťastne tvári.
Pridá bodiek trošička,
čo to kreslí babička?



4. Vymaľuj vlastnú kraslicu. Na ozdobenie použi rôzne geometrické tvary.

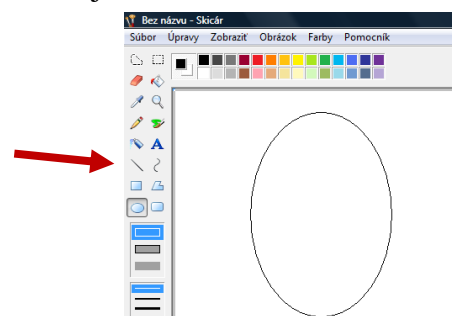


5. Otvor program Skicár.



V Skicári v paneli nástrojov vyber elipsu. Nakresli tvar vajcia.

Ozdob ho pomocou rovných, krivých čiar a geometrických tvarov.



Kraslica je pripravená pre veľkonočných šibačov!

11 Animácia

1. Každé dieťa miluje animované rozprávky. Poznáš aj ty animované rozprávky? Doplň názvy niektorých rozprávok.

Tom a _____

Včielka _____

Hľadá sa _____

Doba _____

Lolek a _____

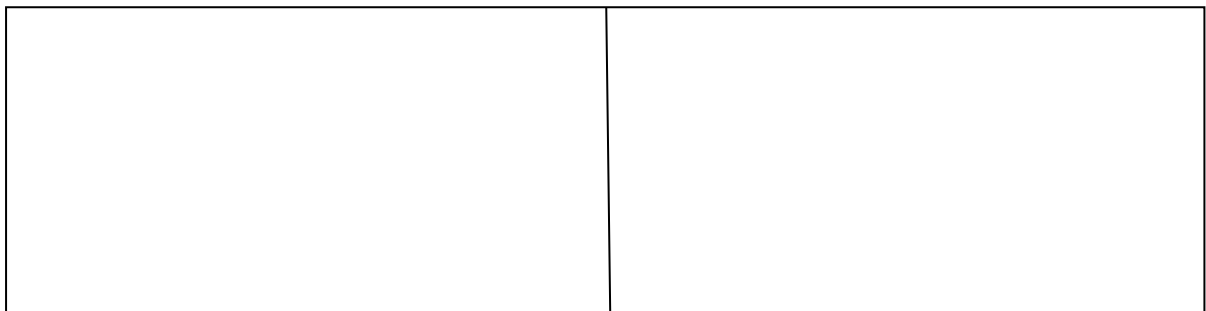
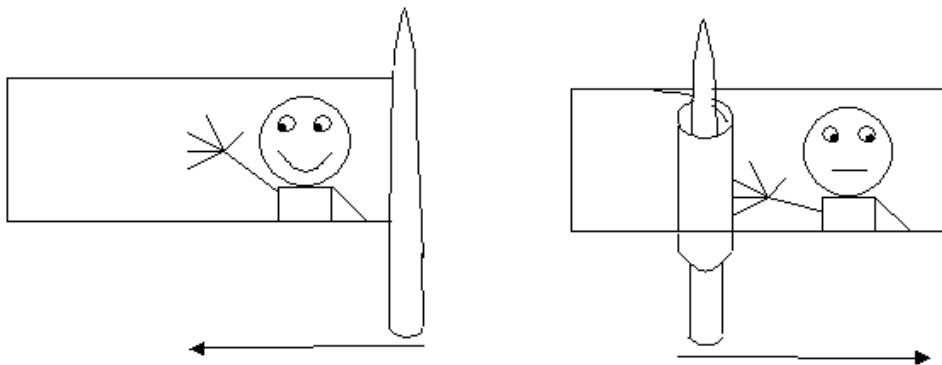
Leví _____

2. Vytvorte animácie

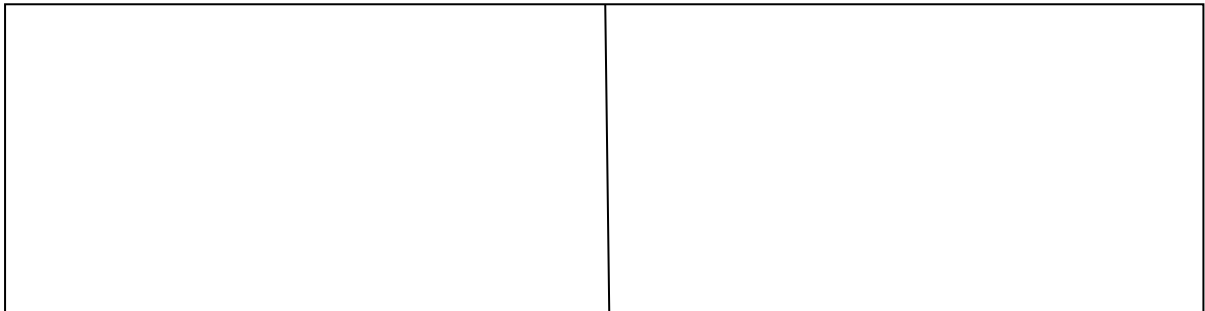
Materiál: ceruza, farbičky

Postup:

- vystrihneme obdĺžnik nakreslený dole na strane
- papier zohneme napoly, na oba listy nakreslíme smajlíka, s úsmevom na jednej strane a smutného na druhej strane
- obrázky vymaľujeme
- prvú stranu zrolujeme na ceruzku tak, aby list tvoril rolku
- potom začneme ceruzku rýchlo valkať na papieri



3. Vymysli si vlastnú animáciu a nakresli na vystrihnutý prúžok papiera. Napríklad: západ slnka, skákajúca lopta, rozkvitnutý kvet a iné.

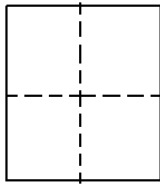


4. Animáciu môžeme pripraviť aj iným spôsobom. Pracuj podľa pokynov.

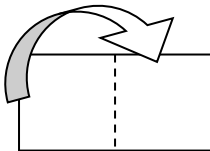
Materiál: papier A4, ceruzka

Postup:

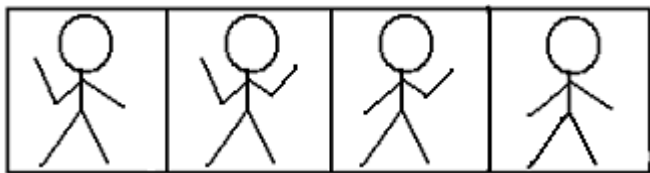
- papier rozstrihneme na štyri rovnaké časti



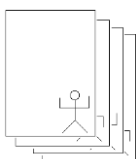
- časti položíme na seba a prehneme napoly, a tak sa nám vytvorí jedna knižka menšieho rozmeru



- na pravý okraj každého listu knižky nakreslíme postavičku vždy s inou polohou ruky



- knižku zoberieme do ruky a snažíme sa rýchlo listovať, čím rýchlejšie listujeme, tým vykonáva naša postavička plynulejší pohyb





Vedeli ste?

Obrázky nakreslené na jednotlivých stranách sa nazývajú **fázy**. Ak fázy postupne a rýchlo za sebou zobrazujeme, vznikne dojem pohybu. Sériá obrázkov (fáz) tvorí **animáciu**.

Existujú grafické editory, pomocou ktorých vieme tvoriť, pripravovať animácie, ako napr.: program RNA, Logomotion atď.

5. Vyber správne poradie pre animáciu, ktorá znázorňuje ako vyrastie a rozkvitne kvet.

Do okienka pred správne poradie fáz v animácii napíš ✓.

12 Spoznávame program Skicár

1. Správne priradiť k jednotlivým nástrojom v paneli ich popis.

Obdĺžnik

Ceruzka

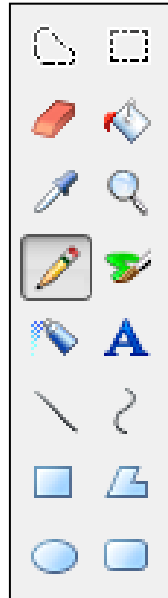
Laso

Elipsa

Guma

Čiara

Sprej



Krivka

Zaoblený obdĺžnik

Štetec

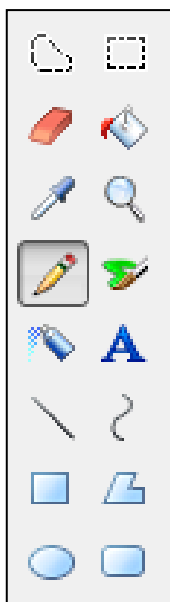
Text

Farebná výplň

Mnohouholník

Výber

2. Janka chce nakresliť štyri obrázky. Pomôžte jej vybrať, aké nástroje je vhodné použiť pri kreslení. Spoj popis obrázku s nástrojom, ktorý by mala použiť.





Nakreslím balóny.

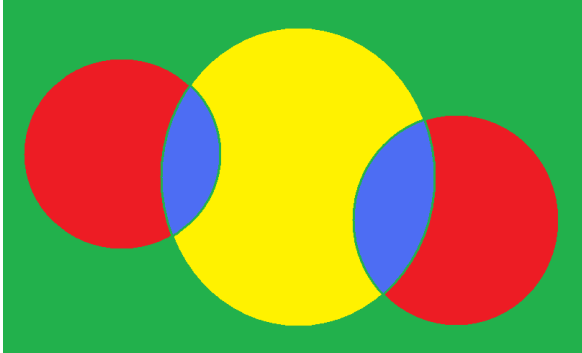
Nakreslím škatuľu na darček.


Nakreslím snehuliaka.

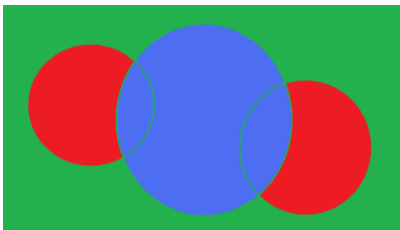
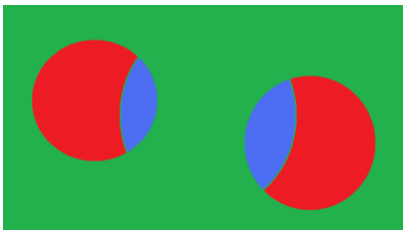
Napíšem svoje meno.

13 Kreslíme v programe Skicár

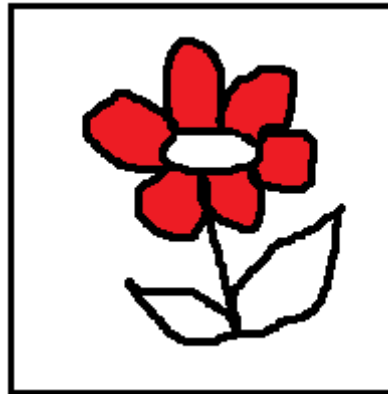
1. Janka v programe Skicár nakreslila obrázok pomocou nástroja elipsa  a vyfarbila ho pomocou výplne  .



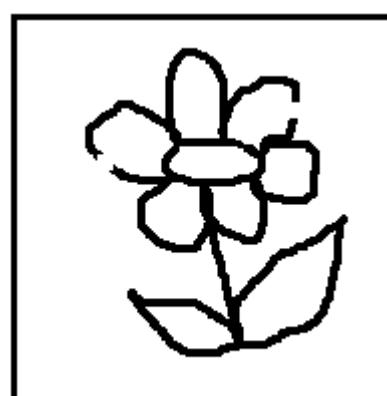
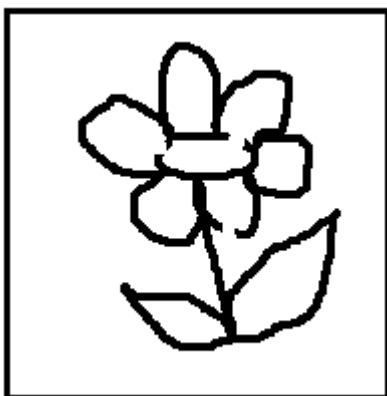
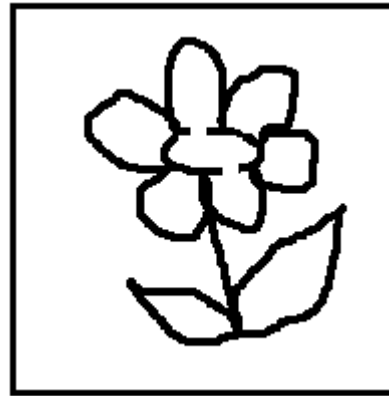
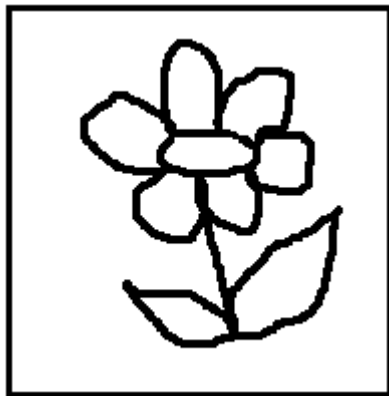
Vyber, aký obrázok vznikne, ak Janka vyliala  zelenú farbu na žltú plochu obrázka. Do okienka so správnou odpoveďou napíš ✓ s nesprávnou - X .



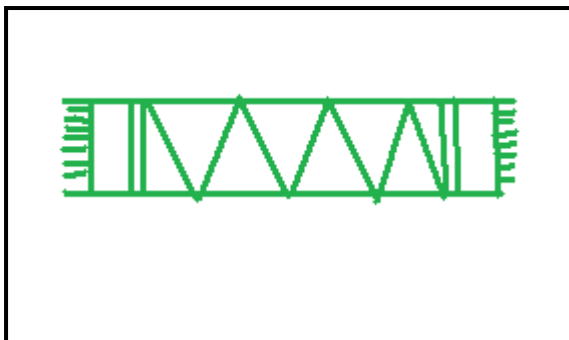
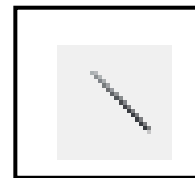
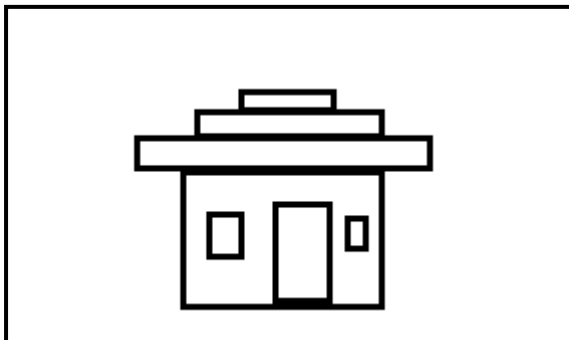
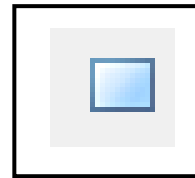
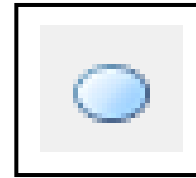
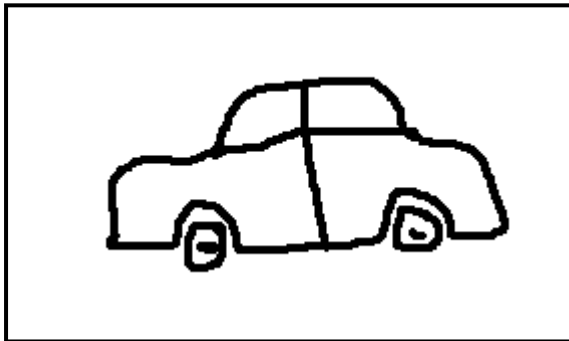
2. Janka nakreslila pre mamku kvietok a vyfarbila ho červenou farbou.



Vyber, ktorý z obrázkov je Jankin. Pri vymaľovaní kvetu sa farba nesmie vyliat' mimo lúpeňov. Do okienka pod obrázkom so správnou odpoveďou napíš ✓ s nesprávnou - X.

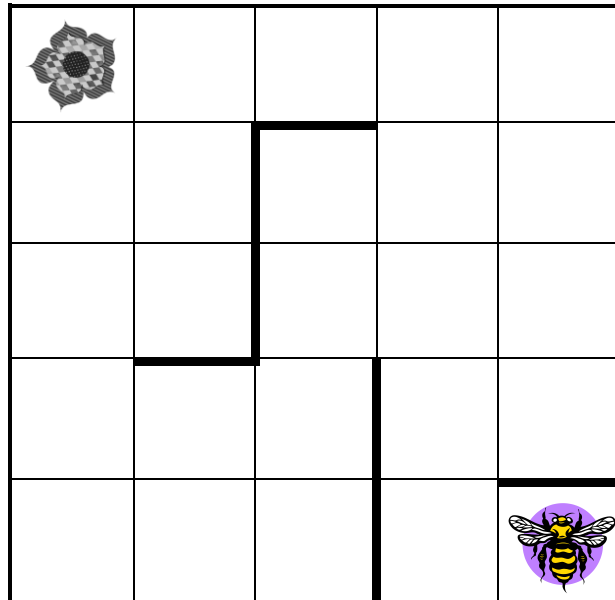


3. Janka nakreslila v programe Skicár štyri obrázky. Priradi k obrázkom nástroj, akým bol obrázok nakreslený.



14 Programovanie

1. Robotická včielka sa programuje pomocou písmen **H D P L**. Príkaz **H** znamená, že sa presunie o políčko dopredu(hore), **D** – o políčko dole. Príkaz **P** zasa znamená, že sa včielka presunie o krok doprava a **L** – krok doľava.



Vyber, ktorý z programov privedie včeličku ku kvietku. Do okienka so správnou odpoveďou napíš ✓ s nesprávnou - X.

- L H H L D L L H H H
- L H H H H P P P P
- P H H P D L L H H H
- L H H L D D L L H H

Na programovanie využívame aj programovacie hračky. Jednou z nich je robotická včielka Bee- Bot a bager Constructa-Bot.

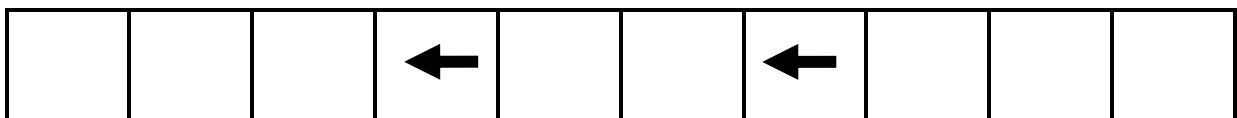
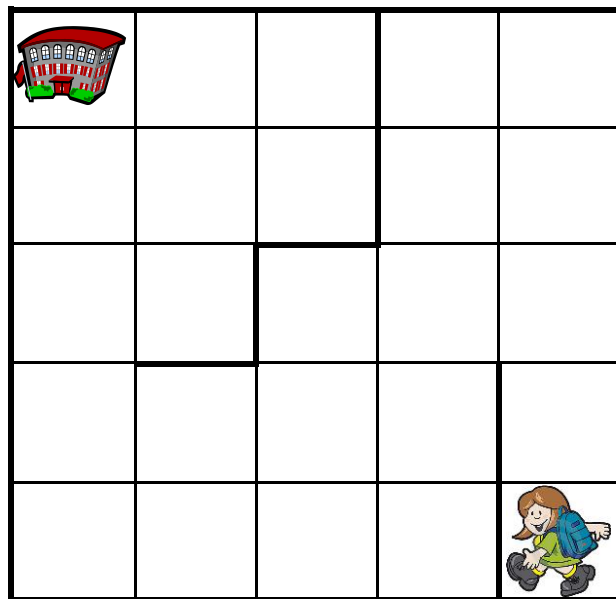


2. Dopíš popis príkazov k jednotlivým tlačidlám na robotickej včielke.



Pomôcka: dopredu, dozadu, vpravo, vľavo, chod', pauza, vyčistiť.

3. Janka ide do školy. Dole v okienkach vyznač najkratšiu cestu. Smer cesty vyznač šípkami. Niektoré kroky už sú zadané 😊



Ako sa ti darilo? Dokresli smajlíka.

