



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM

**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
I.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 I.časť

Rok vytvorenia: 2014

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

ISBN 978-80-565-0427-7

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 AKO SA SPRÁVAM V POČÍTAČOVEJ UČEBNI	5
1.2 AKO SEDIETĚ PRI POČÍTAČI.....	7
1.3 ČASTI POČÍTAČA	8
1.4 SOM TVOJ POČÍTAČ. POZNÁŠ MA?.....	10
1.5 KUPUJEME POČÍTAČ	12
1.6 POČÍTAČOVÁ MYŠ.....	14
1.7 KLÁVESNICA	16
1.8 KLÁVESOVÉ SKRATKY	18
1.9 KLÁVESOVÉ HÁDANKY	19
1.10 PREZLEČENÉ PÍSMENÁ	21
1.11 TAJNIČKA	22
1.12 PRACUJ PODĽA POKYNOV	24
1.13 GEOMETRICKÉ TVARY	26
1.14 PRÁCA S FOTOAPARÁTOM.....	29
1.15 PRACOVNÝ POSTUP PRI FOTOGRAFOVANÍ	31
1.16 ÚPRAVA FOTOGRAFIE.....	32







ÚVOD

Predkladaný učebný zdroj je určený pre žiakov primárneho stupňa základnej školy. Daný výukový materiál je vhodné použiť ako podklad pre prácu v záujmovom útvare Počítač môj (ne) priateľ. Učebný zdroj je zostavený podľa tematického plánu práce záujmového krúžku, ktorého primárnym cieľom je zvýšiť digitálnu gramotnosť žiakov. Pracovné listy slúžia ako návod na zvládnutie práce s počítačom a s informačno-komunikačnými technológiami. Hlavným zámerom týchto podkladov je oboznámiť žiakov s počítačom nielen ako so zdrojom zábavy, ale ako s nástrojom užitočným pre vzdelávanie a získavania ďalších informácií. Úlohy sú zamerané na zvládnutie, rozšírenie a upevnenie učiva zábavnou formou. Napriek tomu, že kľúčovým cieľom daných zadaní je rozšírenie a upevnenie vedomostí v informačno-komunikačnej oblasti, úlohy sú zostrojené tak, aby pri ich riešení mohli žiaci využívať aj vlastné nápady a myšlienky a tým rozvíjať svoju kreativitu.

1 PRACOVNÉ LISTY

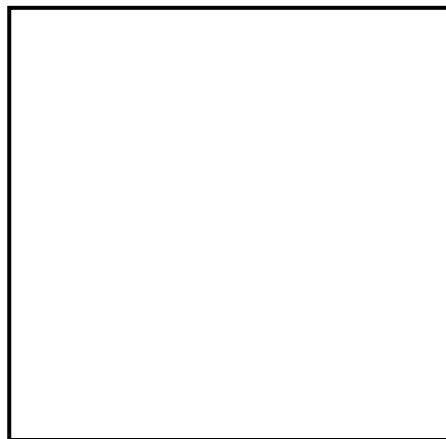
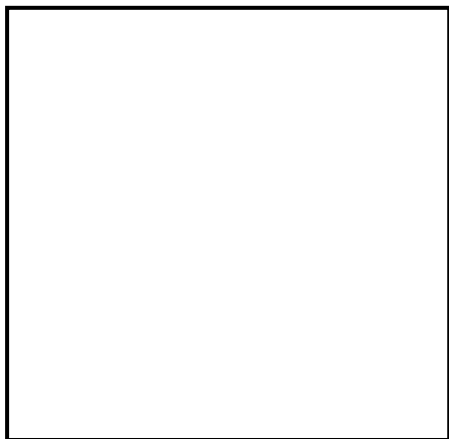
1.1 AKO SA SPRÁVAM V POČÍTAČOVEJ UČEBNI

1. Doplň pravidlo správania sa v počítačovej učebni. Spoj začiatok vety s obrázkom.

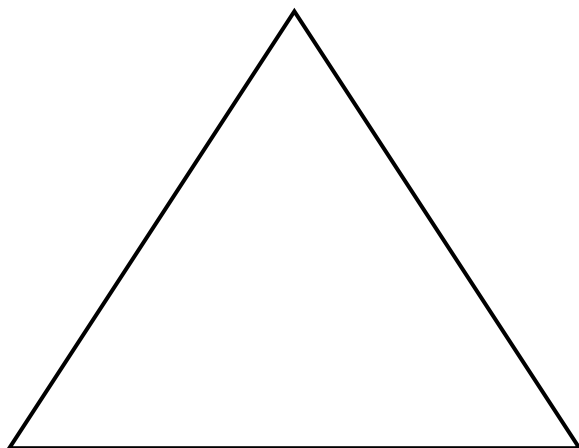
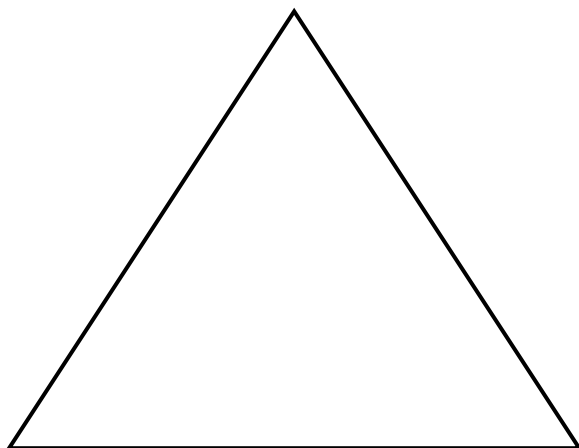
1. Do počítačovej učebne vstupujem len	
2. Pri práci musím mať čisté	
3. Pri práci s počítačom nejem ani	
4. Počúvam a pracujem podľa pokynov	
5. Ak niečo neviem, zdvihnem	
6. Nemôžeme svojvoľne inštalovať	

2. Vymysli a nakresli vlastnú značku, ktorá hovorí o správaní v počítačovej učebni a pri práci s počítačom. Značky rozdeľ podľa geometrických tvarov:

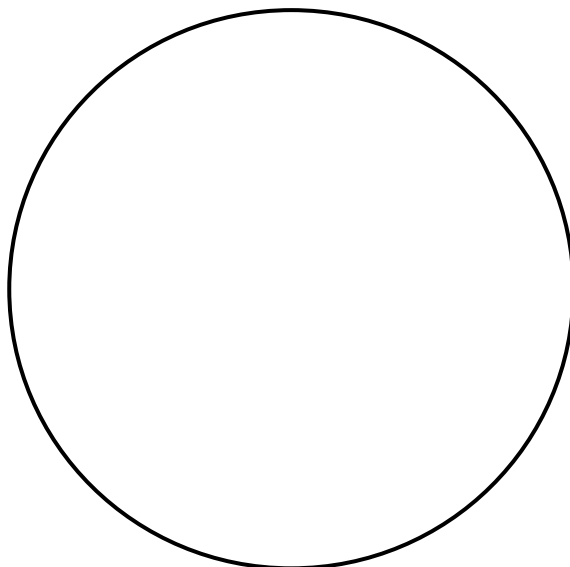
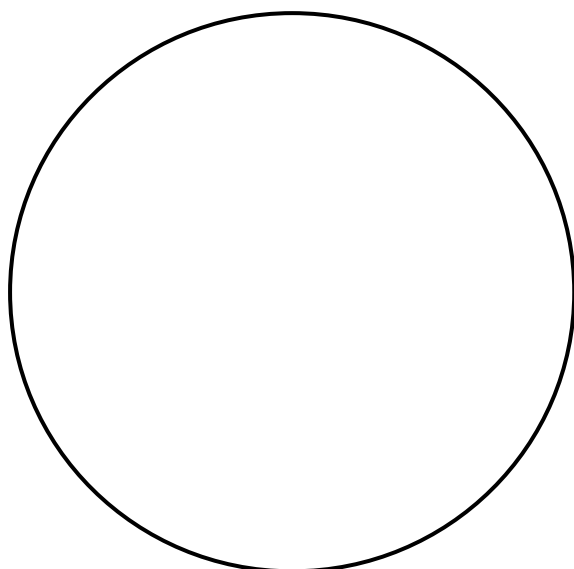
➤ Značky informujú



➤ Značky upozorňujú

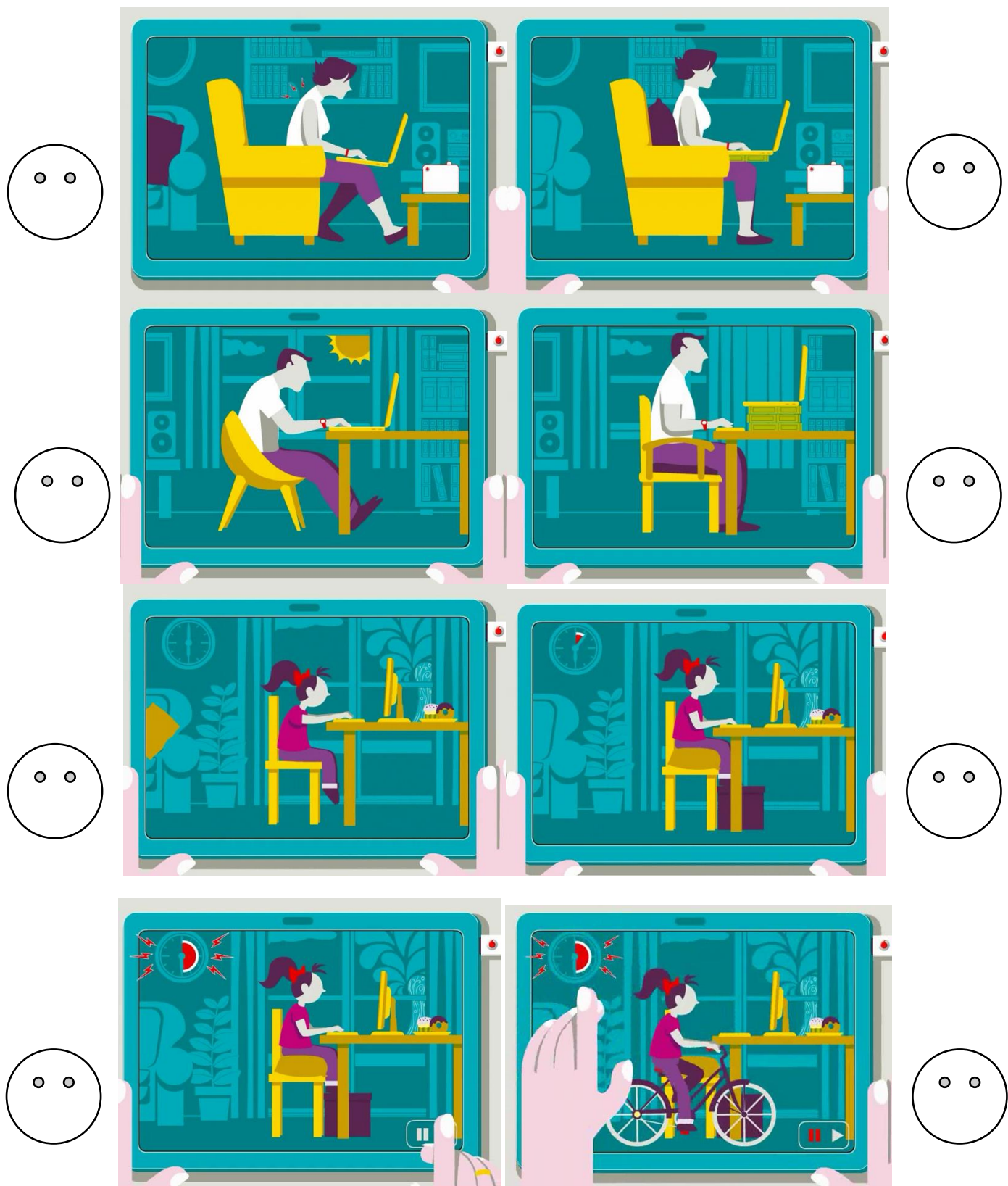


➤ Značky zakazujú



1.2 AKO SEDIETĚ PRI POČÍTAČI

Vyber z dvojice obrázok, na ktorom postavičky správne sedia pri počítači. Nesprávny obrázok preškrtni. K správnej obrázku dokresli usmievavého smajlíka, k nesprávnej – smutného.



1.3 ČASTI POČÍTAČA

1. Pomôž Tomášovi pomenovať časti počítača. Do jednotlivých okienok vpiš čísla.



1. Monitor

4. Počítačová myš

2. Základná veža

5. Tlačiareň

3. Klávesnica

6. Reprodukotor

2. Tomáš dostal zoznam zariadení. V zozname vyber a vymaľuj len tie, ktoré môžeš pripojiť k počítaču.

Webová kamera	Fén	Skener
Vysávač	Externý disk	Mikrofón
USB kľúč	Lampa	Interaktívna tabuľa
Vizualizér	Pračka	Rádio

3. Tomáš dostal za úlohu roztriediť prídavné zariadenia do troch kontajnerov – vstupné, výstupné a vstupno-výstupné zariadenia.

klávesnica, myš, CD, reproduktor, USB kľúč, webová kamera, DVD, multifunkčné zariadenie, slúchadlá, fotoaparát, kamera, tlačiareň, skener, mikrofón, joystick, monitor, interaktívna tabuľa

Vstupné	Výstupné	Vstupno-výstupné

4. Pomôž Tomášovi správne priradiť názvy v zariadeniam.



SLUCHADLÁ

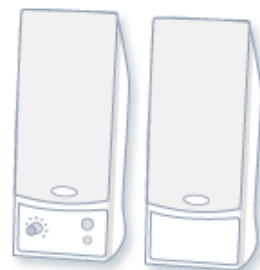
SKENER

WEBOVÁ KAMERA

MIKROFÓN

1.4 SOM TVOJ POČÍTAČ. POZNÁŠ MA?

1. Prirad' správne názvy základných časti počítača k jednotlivým obrázkom. Vystrihni názvy a dolep do správneho okienka.
2. Vymaľuj obrázky podľa vlastnej fantázie.





3. Doplň vety.

Súhrny názov pre technické vybavenie počítača, je

Súhrny názov pre programové vybavenie počítača je

POČÍTAČ = +

✂-----

webová kamera	monitor
tlačiareň	počítačová myš
skener	základná jednotka
mikrofón	slúchadla
reproduktor	klávesnica

1.5 KUPUJEME POČÍTAČ

1. Otecko sa vybral do obchodu kúpiť výpočtovú techniku pre členov rodiny. Každý chcel iný typ počítača. Pomôž oteckovi rozhodnúť sa pri výbere.
 - Mamička chcela počítač, ktorý je vložený do vežovej skrinky.
Pre mamičku kúpil počítač číslo .
 - Dcéra si priala počítač vložený priamo do monitora.
Pre dcéru kúpil počítač číslo .
 - Syn si prosil kúpiť notebook.
Pre syna vybral počítač číslo .
 - Pre seba si vybral počítač vložený do plochej skrinky, ktorá môže byť pod monitorom.
Pre seba vybral počítač číslo .



2. Na internete otecko vyhľadal návody na zapnutie počítača. Porad' ockovi a označ správny návod a nesprávny .

Návod 1

1. Zasvieť v miestnosti, kde je počítač, svetlo.
2. Počítač začne pracovať rozsvietením žiarovky.

Návod 2

1. Stlač tlačidlo POWER na počítačovej skrinke. Na základnej veži alebo notebooku sa rozsvieti svetielko.
2. Zapni monitor .

Návod 3

1. Zakrič: „Počítač, zapni sa!“
2. Zapni monitor.
3. Vieš poradiť ockovi, aké zariadenia si k počítaču môže dokúpiť? Zariadenia, ktoré nepatria k počítaču, preškrtni.



Počítač máme kúpený, môžeš na ňom začať pracovať! 😊

1.6 POČÍTAČOVÁ MYŠ

1. Uhádni hádanku a nakreslí do rámčeka odpoveď.

Za sebou si ťahá chvostík,
vždy ju schovám do dlane,
určite ma nepohryzie,
veď miluje klikanie.
Čo je to?



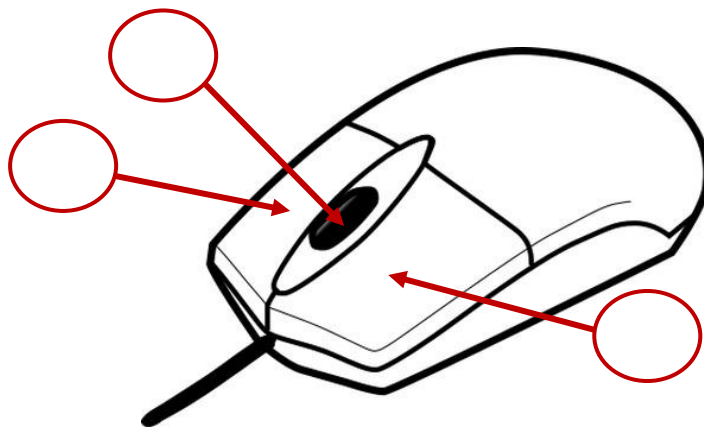
2. Priradi správne názov a obrázky myši.



MYŠ DOMÁCA

POČÍTAČOVÁ MYŠ

3. Doplň jednotlivé časti počítačovej myši.



1.právě tlačidlo 2.Ľavé tlačidlo 3.koliesko

4. Dokresli do viet obrázok podľa významu vo vete.

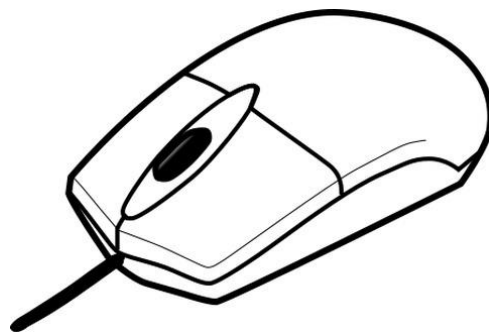
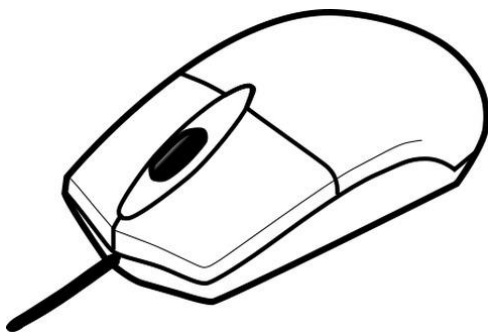
Náš kocúr Murko chytil malú _____ .

Ocko nám kúpil bezdrôtovú _____ .

5. Ovládaš počítačovú myš? Zopakuj si, čo o nej vieš. Vyber z dvojice správne pomenovanie pre prácu s počítačovou myšou. Nesprávny výraz preškrtni.

Klikáme	Ťukáme
Kurzor myši	Ňufák myši
Ľavé tlačidlo	Ľavé mučidlo
Tri tlačidlá	Dve tlačidlá
Koliesko myši	Pneumatika myši

6. Dokresli počítačovú myš, ako by mohla vyzerat' podľa tvojich predstáv.



Ako sa ti darilo? Dokresli smajlíka.



1.7 KLÁVESNICA

1. Zakrúžkuj správnu odpoveď.

Klávesnica je:

- a) základné zariadenie počítača
- b) vstupné zariadenie počítača
- c) výstupné zariadenie počítača

Časť klávesnice, ktorou píšeme čísla sa volá:

- a) číselná
- b) numerická
- c) nemá vlastné pomenovanie

Najdlhší kláves na klávesnici sa volá:

- a) medzovník
- b) medovník
- c) medzerník

Kurzor posunieme na nový riadok klávesom:

- a) Enter
- b) Caps Lock
- c) Shift

2. Vymaľuj klávesy podľa dole uvedeného zadania

Červenou - medzerník

Zelenou – Enter

Modrou – Caps Lock

Žltou – Ctrl

Hnedou – Shift

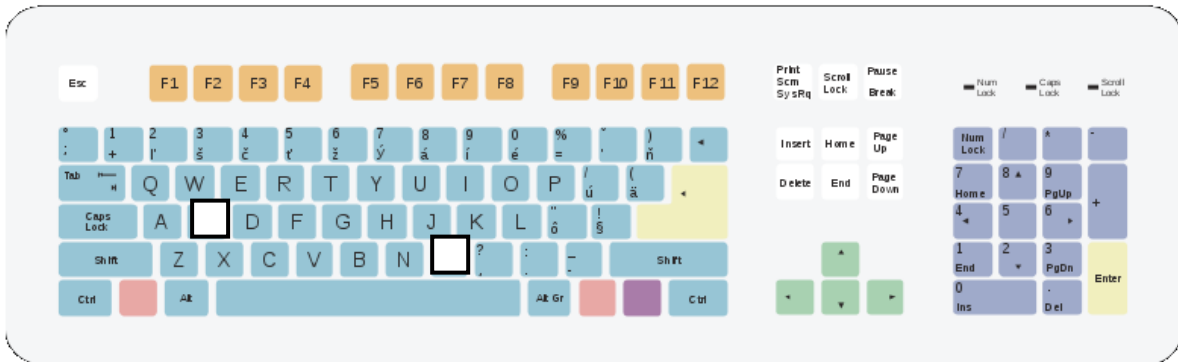
Oranžovou – šípky

Fialovou – Delete a Back space

Sivou – numerickú klávesnicu

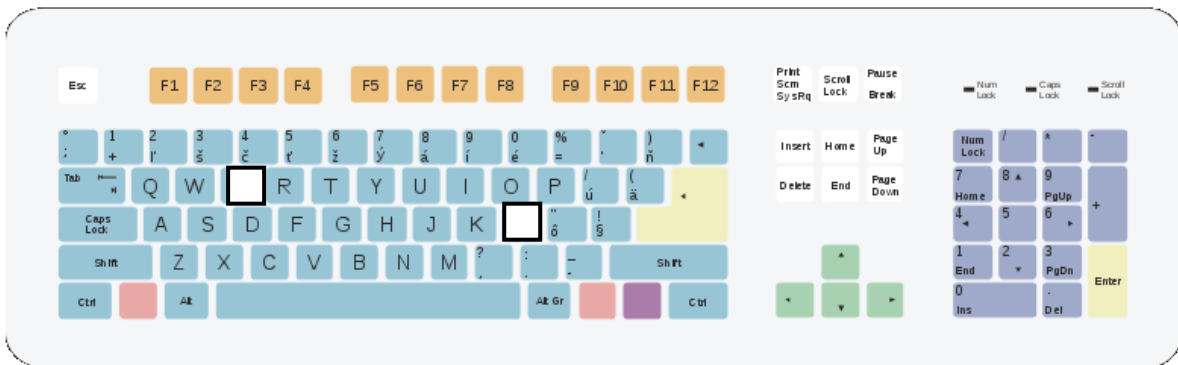


3. Ktoré klávesy sa skryli? Výber správnu dvojicu písmen, ktoré sú ukryté pod štvorčkami a nesprávnu preškrtni.



S K

S M



A E

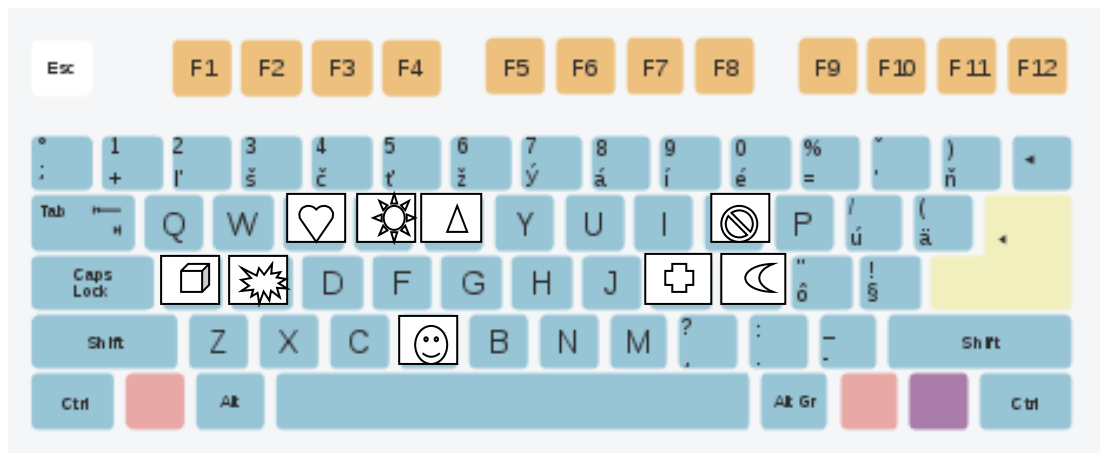
E L

4. Vymaľuj pastelkou všetky klávesy ktoré musíš stlačiť, aby si napísal svoje meno.



1.8 KLÁVESOVÉ SKRATKY

1. Vylúšti tajničku. Dopln písmená do doplnovačky. Pomôž si klávesnicou svojho počítača ☺



		,						,

						Y

2. Prirad' ku klávesovým skratkám správny popis.

CTRL + C		Vystrihnutie
CRRL + V		Kopírovanie
CTRL + X		Krok späť
CTRL + Z		Vloženie
CTRL + A		Výber všetkých položiek
Esc		Zavináč
Alt + V		Zrušenie aktuálnej úlohy

3. Doplň vetu. Do okienok napíš správne písmená. Pomôž si klávesnicou svojho počítača.

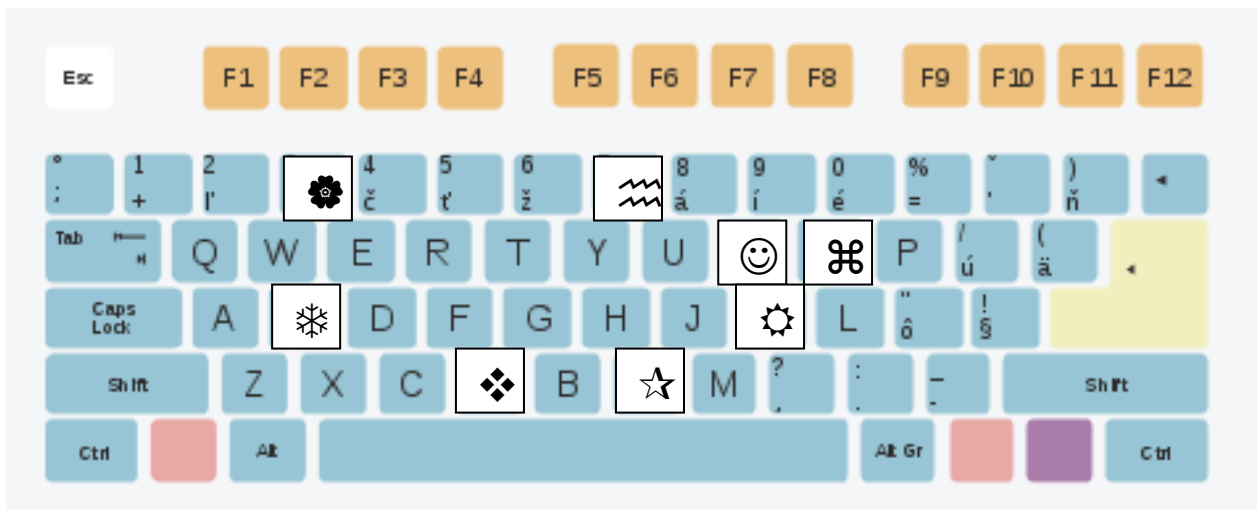
1	2	3	4	5	6	7
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓

KLÁVESNICA PATRÍ MEDZI

ZARIADENIA.

1. Písmeno, ktoré sa nachádza na klávesnici za písmenom **C**.
2. Písmeno, ktoré sa nachádza na klávesnici medzi klávesmi **A** a **D**.
3. Písmeno, ktoré sa nachádza na klávesnici v rade hneď za klávesom **R**.
4. Písmeno, ktoré sa nachádza na klávesnici pred písmenom **I**.
5. Písmeno, ktoré sa nachádza na klávesnici za klávesom **O**.
6. Písmeno, ktoré sa nachádza na klávesnici medzi **B** a **M**.
7. Písmeno, ktoré sa nachádza na klávesnici za klávesom **í**.

4. Do tajničky doplň písmená podľa zakrytých kláves a značiek na nich. Pomôž si svojou klávesnicou.

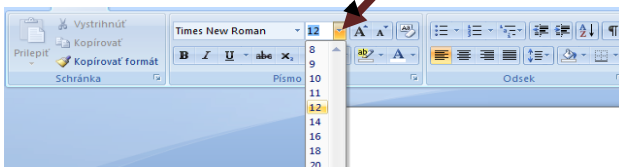


❄️	😊		⚙️	😊	⚙️	⚒️	⬠	★	🌊	
										!

Ako sa ti darilo? Dokresli smajlíka. 😊

1.10 PREZLEČENÉ PÍSMENÁ

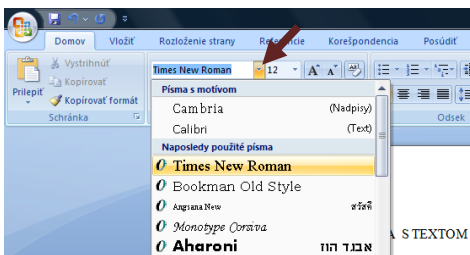
S textom môžeme pracovať v programe WORD. Veľkosť písmen si nastavíme kliknutím na šípku v hornej lište a výberom príslušnej veľkosti



1. Písmená sú napísané rôznou veľkosťou. Spoj rovnaké písmená od najmenšieho po najväčšie.

A R A R N A
N A R N R

Pri písaní v programe WORD si vyberieme štýl písma.


























2. Slová sú napísané rôznymi typmi písma. Vymaľuj rovnakou farbičkou rovnaké slová.

mamička	otecko	Mamička
brat	<i>mamička</i>	<i>Otecko</i>
otecko	brat	Brat
brat	otecko	Mamička
<i>mamička</i>	<i>brat</i>	Otecko

3. Vymysli si vlastný štýl písma, ktorý by vyzeral zaujímavo, a napíš ním svoje meno.

1.11 TAJNIČKA










1. Doplň písmená podľa začiatkových písmen slov, ktoré sú na obrázku.

										
										
										
										
										
1										

2. Vymysli a nakresli iný obrázok na dané písmeno.






A				H				N		
B				CH				O		
C				I				P		
D				J				R		
E				K				S		
F				L				T		
G				M				U		

3. Vylúšti tajničku. Do okienok vpíš začiatocné písmená obrázkov.





4. Doplň slovenské príslovie.

Aká

, **taká Katka,**




























aký

, **taký syn.**

5. Vymysli tajničku. Do okienok nakresli obrázky, alebo vystrihni a použi dole uvedené symboly.

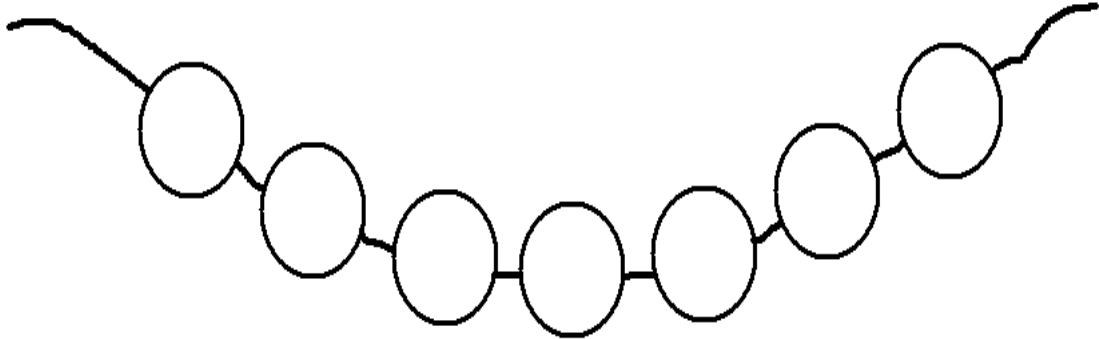
✂.....

Ako sa ti darilo? Tajničku ponúkni vylúštiť spolužiakovi.

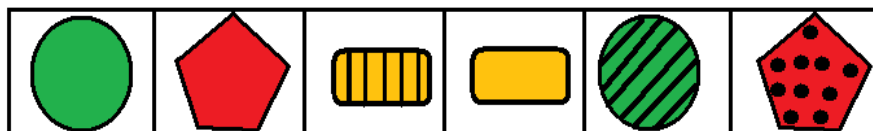
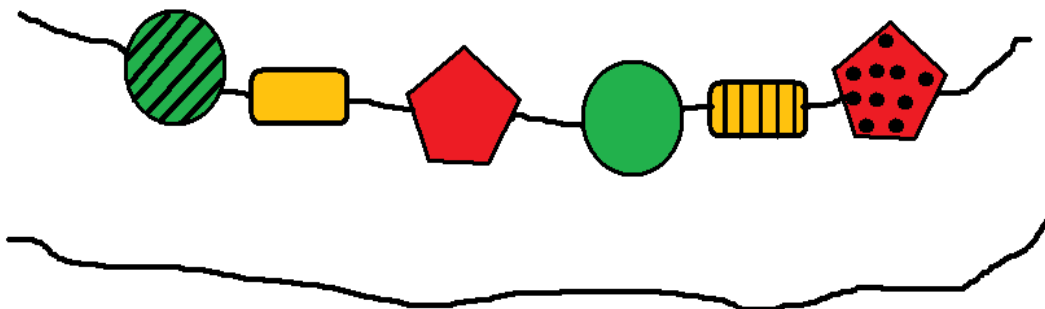
1.12 PRACUJ PODĽA POKYNOV

1. Katka si kúpila koráliky a vyrobila z nich náhrdelník. Chceš vedieť ako jej náhrdelník vyzeral? Vymaľuj koráliky podľa pokynov.



- Prvý a posledný korálik bol modrý.
- Prostredný bol červenej farby.
- Predposledný bol žltý.
- Vľavo od červenej - zelený.
- Korálik medzi červenou a žltou bol oranžový.
- Korálik medzi modrou a zelenou – fialový. Náhrdelník hotový!

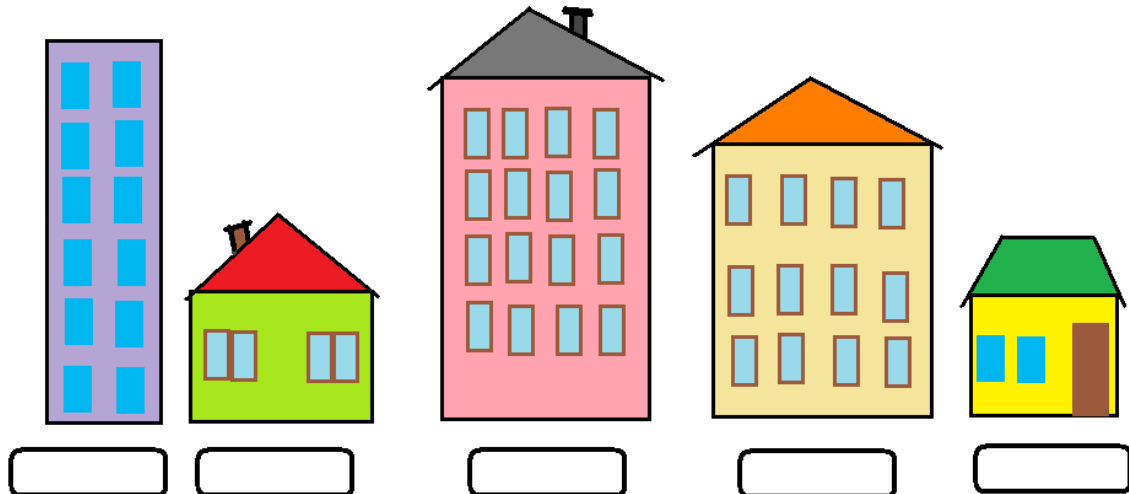
2. Katka sa rozhodla, že pre svoju kamarátku Ninu vyrobí rovnaký náhrdelník ako má ona. Pomôž Katke poukladať koráliky. Vystrihni koráliky dole z pracovného listu a prilep na niť v správnom poradí.



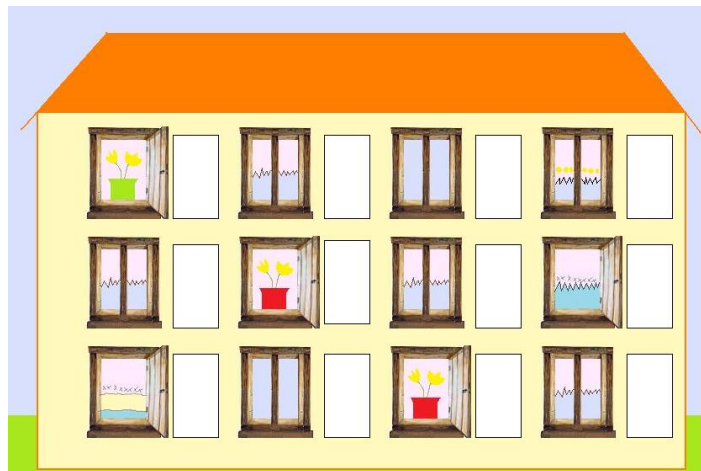
3. Nina prišla ku Katke pre náhrdelník. Pomôž Nine zistiť, v ktorom dome býva Katka.

Do obdĺžnika pod jej domom napíš meno KATKA. Nina vie, že:

- Dom nie je prízemný.
- Dom má šikmú strechu.
- Na streche nemajú komín.



4. Zisti, v ktorom okne býva Katka. Do obdĺžnika z pravej strany okna nakresli smajlíka



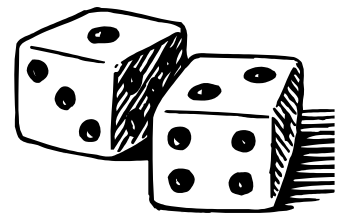
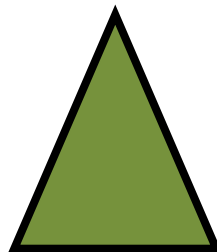
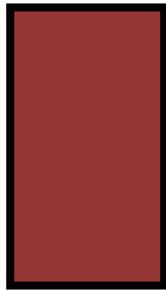
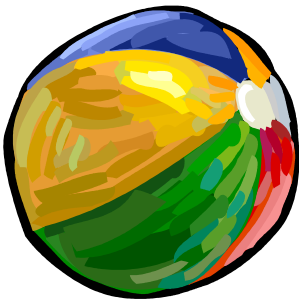
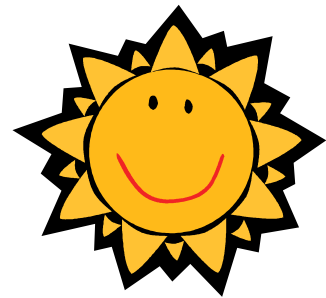
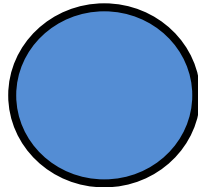
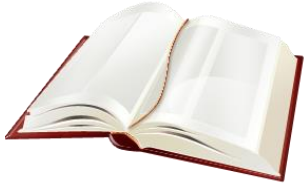
- Správne okno nie je na prízemí.
- Správne okno má zavesenú záclonu.
- Správne okno je otvorené.

Ako sa ti darilo? Dokresli smajlíka.

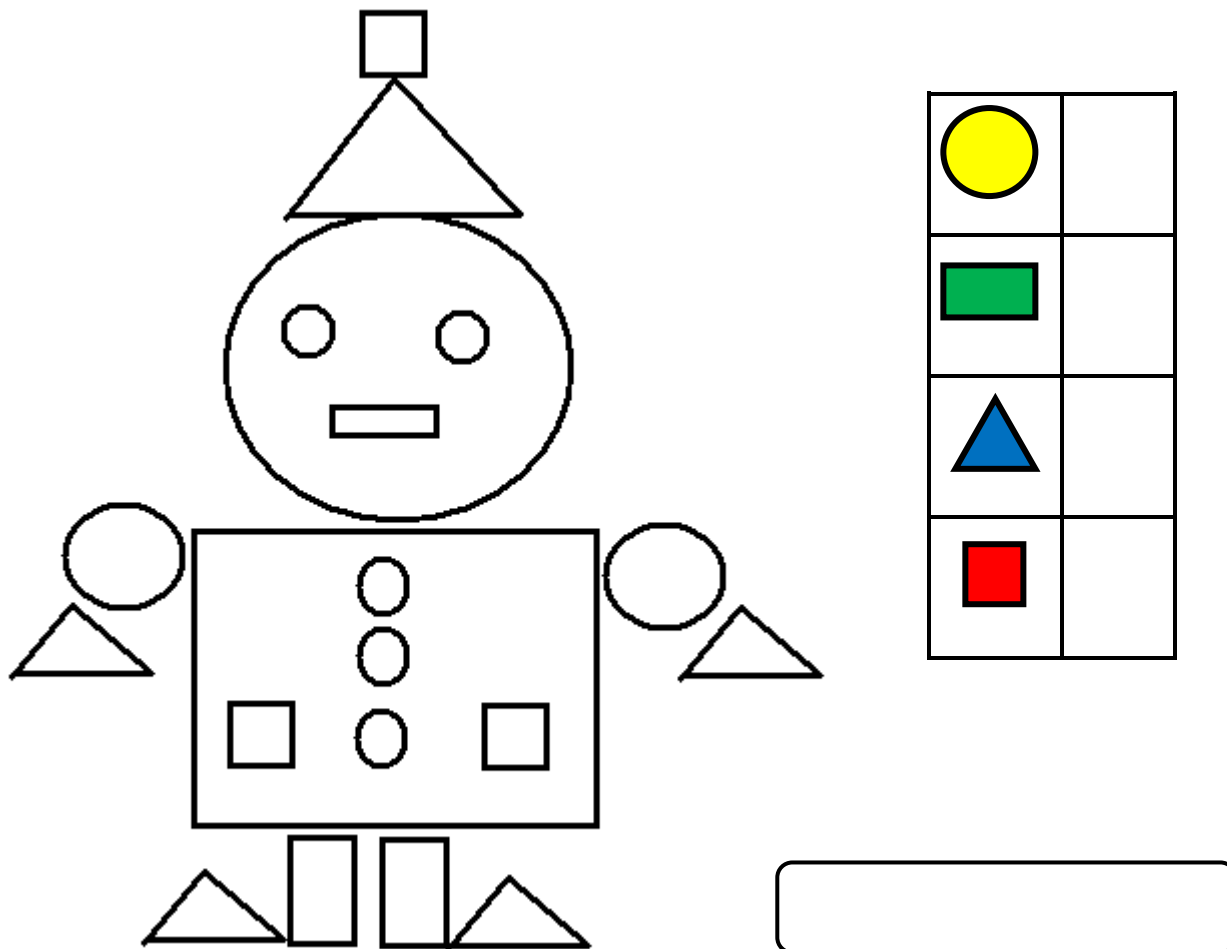


1.13 GEOMETRICKÉ TVARY

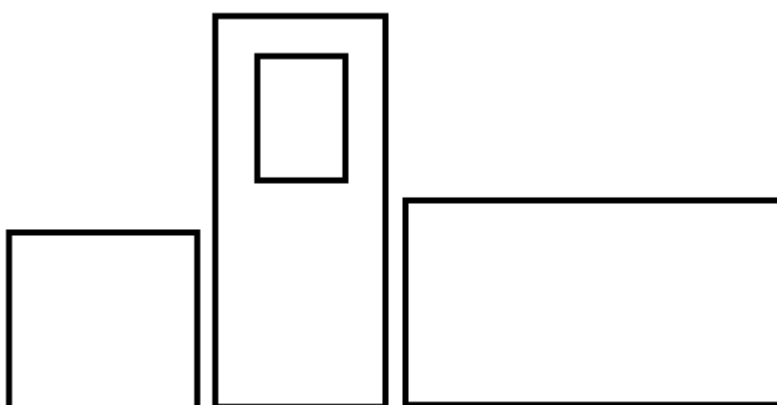
1. Urč, na aké geometrické tvary sa podobajú dané predmety. Spoj obrázok s vystihujúcim geometrickým tvarom.



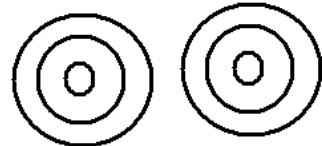
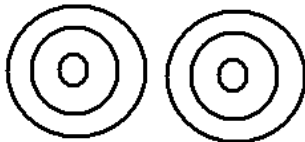
2. Zrátaj, z akých a koľkých geometrických tvarov sa skladá obrázok. Vymaľuj panáčika podľa farby geometrických tvarov uvedených v legende. Vymysli meno pre panáčika.



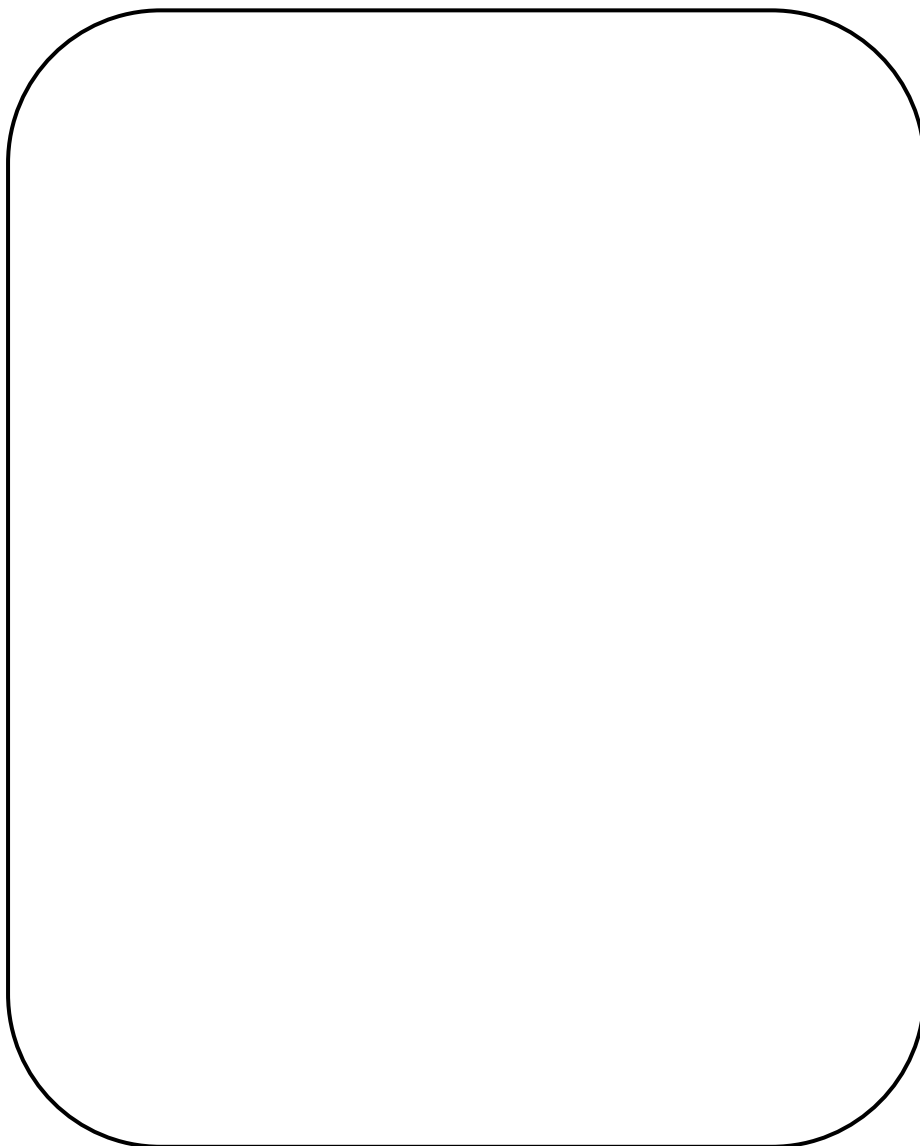
3. Dokresli autíčko. Použi iba kruhy.

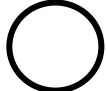





4. Dokresli kamión, použi iba obdĺžniky. Kolesá už máš pripravené.



5. Nakresli domček s využitím uvedeného počtu geometrických tvarov.



	2
	2
	1
	2

1.14 PRÁCA S FOTOAPARÁTOM

1. Správne priradiť obrázkov k textu.



**DIGITÁLNY
FOTOAPARÁT**



**KLASICKÝ
FOTOAPARÁT**



**FOTOAPARÁT
DO VODY**

2. Zakrúžkuj správnu odpoveď

Pamäťovú kartu má:

- a) Klasický fotoaparát
- b) Žiadny fotoaparát
- c) Digitálny fotoaparát

Klasický fotoaparát zaznamenáva obraz na:

- a) Pamäťovú kartu
- b) Tlačiareň
- c) Kinofilm

3. Poznáš základné časti fotoaparátu? Priradi k jednotlivým častiam správne názvy podľa dole uvedenej legendy.



1.zapnutie/vypnutie ON/OFF

2.objektív

3.displej

4.blesk

5.tlačidlo MENU/OK

6.koliesko režimov

7.tlačidlo prehrávania

8.páčka ZOOM

9.tlačidlo spúšte

10.pamäťová karta

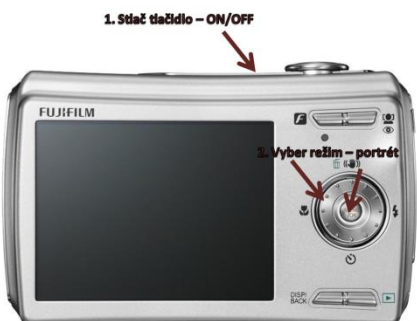
11.batéria

1.15 PRACOVNÝ POSTUP PRI FOTOGRAFOVANÍ

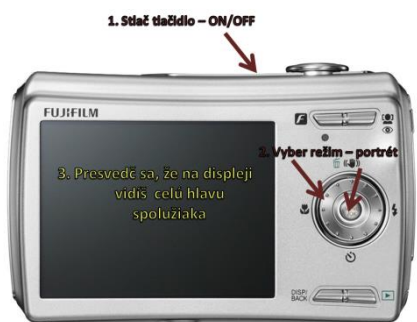
1. Stlač tlačidlo – ON/OFF



2. Vyber režim – portrét



3. Presvedč sa, že na displeji vidíš celú hlavu spolužiaka



4. Stlač tlačidlo – spúšť

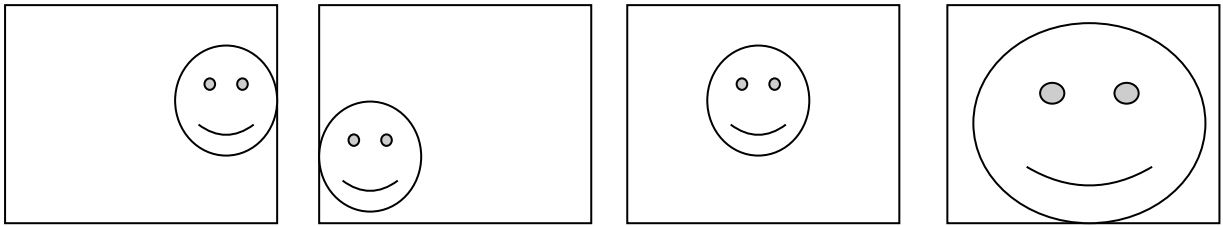
5. Počkaj, kým sa snímka uloží

6. Stlač tlačidlo prehrávania presvedč sa, že je snímka uložená

7. Stlač opäť tlačidlo – ON/OFF

1.16 ÚPRAVA FOTOGRAFIE

1. Preškrtni obrázok, na ktorom je nesprávne zameraný objekt pri fotografovaní portrétu.

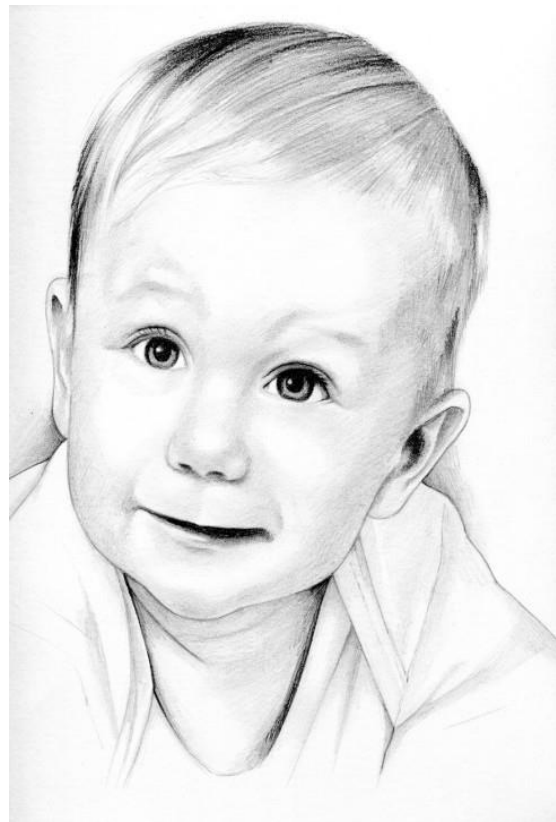


2. Vyber a zakrúžkuj správnu odpoveď.

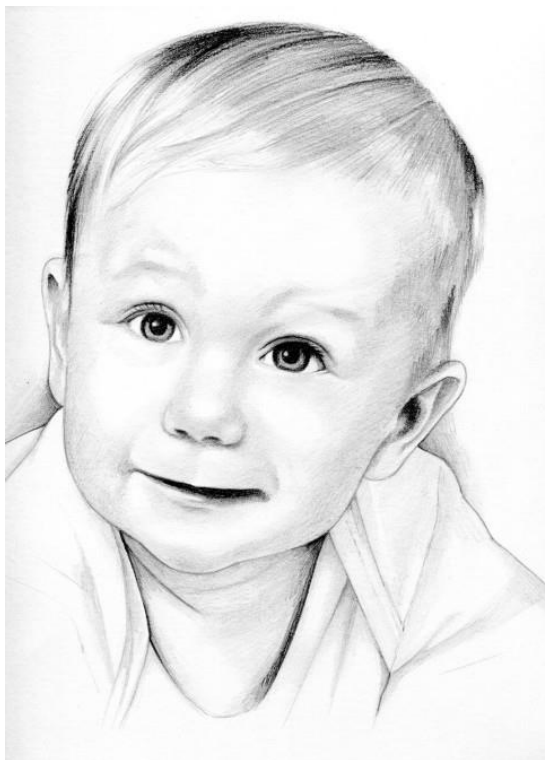
Technika, pri ktorej rôznymi spôsobmi upravujeme fotografiu sa nazýva:

- a) peromontáž
- b) fotomontáž
- c) technomontáž
- d) fotokoláž

3. Zahrajte sa na kaderníka a farbičkami uprav na fotografii účes.



4. Zahrajte sa na vizážistu a dotvorte na fotografii mejkap a doplnky (náušnice, okuliare, klobúk...)



5. Uprav fotografiu a dokresli karnevalovú masku.

