VY_32_INOVACE_INF.5.66

Šablona III/2 - Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

„V informatice se nenudím – s počítačem si hravě poradím.“

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

VY_32_INOVACE_INF.5.66

Anotace - Materiál obsahuje pracovní listy zaměřené na zdokonalení v programu Malování

Žáci budou vytvářet kreativní obrázky s použitím kruhu a čtverce

Šablona III/2

Název: Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

Téma: Program Malování - Nové zkratky: kruh nebo čtverec = elipsa nebo obdélník + SHIFT, výběr, režim průhlednosti

Autor: Bc. Hana Pokorná

Očekávaný výstup: umí vytvořit v programu Malování kruh a čtverec
umí pracovat s režimem průhlednosti
umí používat výběr

Klíčová slova: SHIFT + předdefinované tvary, elipsa, obdélník, kruh, čtverec, režim průhlednosti, výběr, CTRL-C, CTRL-V

Druh učebního materiálu: Pracovní list

Cílová skupina: žák 1. stupně ZŠ

Typická věková skupina: 10 – 11 let

Použité zdroje a materiál:

kliparty**:** http://office.microsoft.com

VANÍČEK, J. ŘEZNÍČEK, P. *Informatika pro základní školy – Základy práce s PC 1.* 1. vydání. Brno: Computer Press, 2004. 88 stran. ISBN 80-251-0196-7.

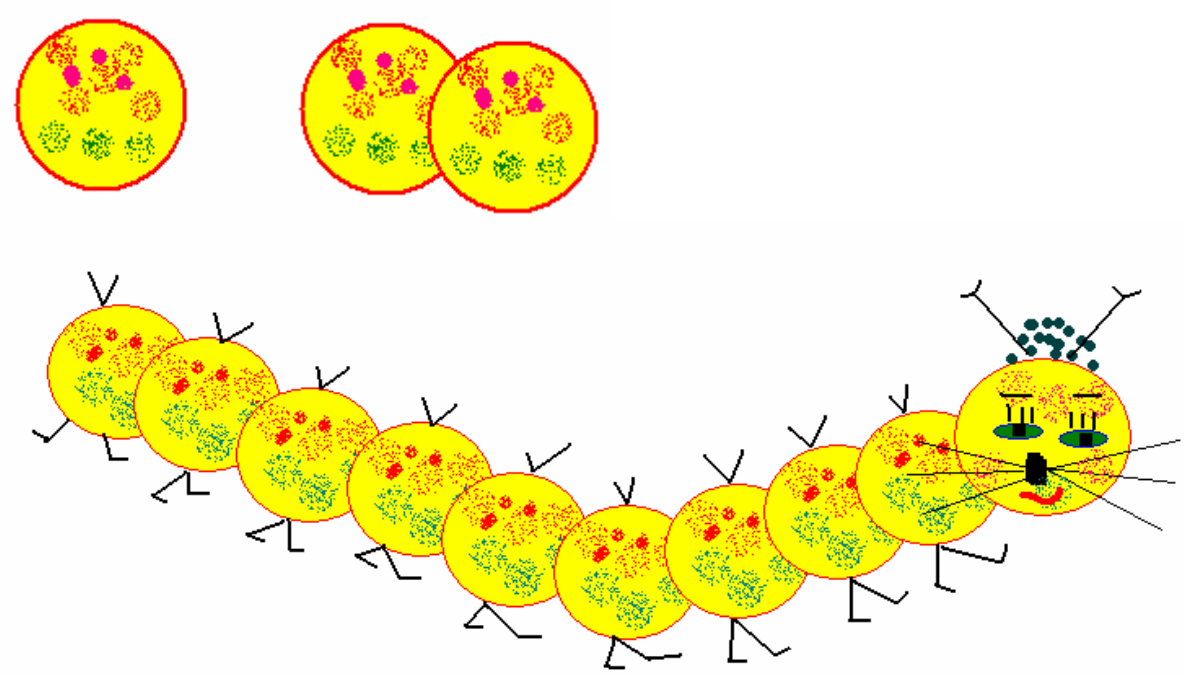
evropský sociální fond v ČR
EVROPSKÁ UNIE
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY
OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Bc. Hana Pokorná

Program Malování - <u>Nové zkratky</u>: kruh nebo čtverec = elipsa nebo obdélník + SHIFT, výběr, režim průhlednosti

☺ Nakresli housenku v programu Malování pomocí nástroje <u>předdefinovaný tvar</u> ovál + ***SHIFT*** - kruh

1. vytvoř 1 článek těla housenky, libovolně jej vybarvi
2. zvol nástroj VÝBĚR a nastav režim průhlednosti
3. zkopíruj pomocí zkratek článek těla
4. opakovaným vkládáním článku těla sestav housenku
5. dokresli hlavu, a zbytek housenky si dotvoř dle vlastní fantazie



Sebereflexe

☺ <u>Jak se mi dařilo či nedařilo</u>:

……

……