

Šablona III/2 - Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

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



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Anotace - Materiál obsahuje pracovní listy zaměřené na tvořivou práci v programu Malování za použití zkratky SHIFT a předdefinovaných tvarů

Žáci budou rozvíjet své znalosti v programu Malování při práci s kruhem a čtvercem

Šablona III/2

Název: Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

Téma: Program Malování - kruh nebo čtverec = elipsa nebo obdélník + SHIFT, výběr, utváření stopy pohybu = SHIFT + levé tlačítko myši

Autor: Bc. Hana Pokorná

Očekávaný výstup: umí použít klávesnici SHIFT a pomocí předdefinovaných tvarů elipsa a obdélník vytvořit kruh a čtverec a vytvářet tvořivé obrázky
umí používat výběr

Klíčová slova: kruh, čtverec, elipsa, obdélník, SHIFT, výběr, vodící kříž, 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

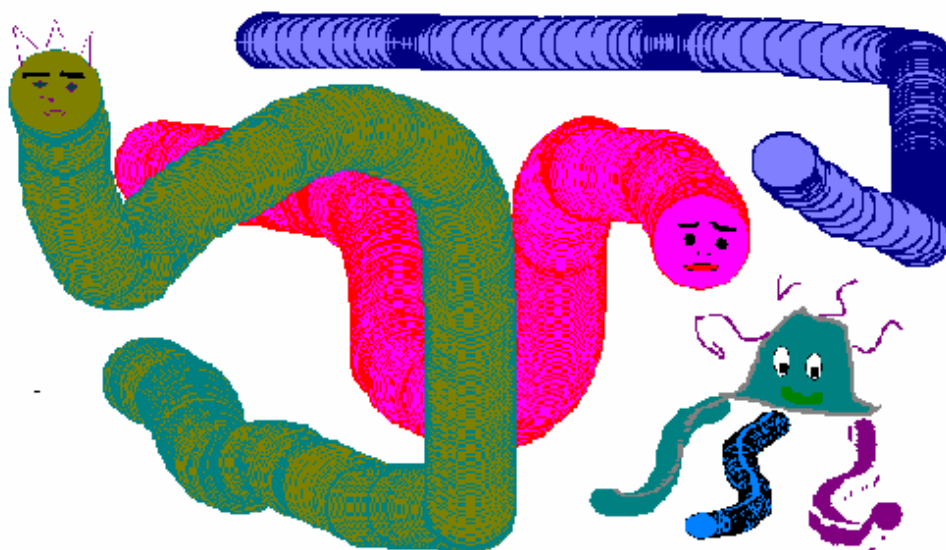
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

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

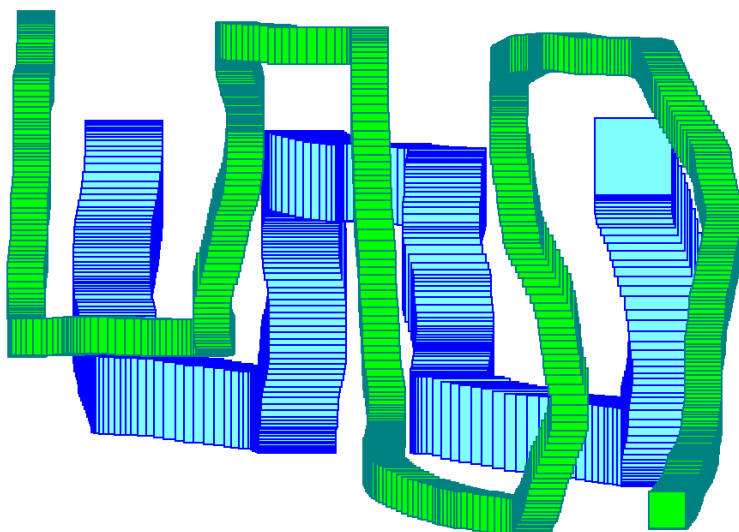
Program Malování - kruh nebo čtverec = elipsa nebo obdélník + SHIFT, výběr, utváření stopy pohybu = SHIFT + levé tlačítko myši



1. Nakresli kruh
2. Výběrem vytvoř těsně okolo rámeček
3. Vodící kříž nastav přesně na střed kruhu
4. Pomocí klávesy a myši a táhnutím různou rychlostí pohybu utvoř housenku či chapadla chobotnice



☺ Vyzkoušej si to i se čtvercem, postup je stejný



Sebereflexe

☺ Jak se mi dařilo či nedařilo:

.....

.....