

Šablona III/2 – Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

Pracujeme II

Úkoly



Anotace: materiál obsahuje 2 úvodní listy, 3 listy prezentace

Šablona: III/2

Název: Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

Téma: Pracujeme II

Autor : Markéta Janošová

Očekávaný výstup: žák se naučí základní úkony pro psaní krátkého textu

Klíčová slova : text, oprava a úprava textu

Druh učebního materiálu: prezentace

Cílová skupina: žák 1. stupně

Typická věková skupina: 11 – 12 let

Použité zdroje a materiál : J.Vaníček, P.Řezníček: Informatika pro základní školy, Cpress , 2008

P.Navrátil: S počítačem na základní škole, ComputerMedia, 2010

L.Kovářová, V.Němec, M.Jiříček, P.Navrátil: Informatika pro základní školy,
ComputerMedia 2009



Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Ing. Markéta Janošová

Úkoly

- Spust'te aplikaci WordPad, napište v'etu: *Má hlavu jako koleno*. Opravte slovo koleno na poleno.
- Spust'te aplikaci WordPad, napište jméno svého oblíbeného zpěváka nebo zpěvačky, změňte pád napsaného jména na druhý pád, doplňte celou v'etu, aby text dával smysl, upravte v'etu tak, aby se stala v'etou tázací.

Úkoly

- Spust'te aplikaci WordPad, kolik vyjmenovaných slov po P si ještě pamatujete ? Napište je. Text zkontrolujte a opravte chyby.
- Spust'te WordPad, napište jména českých panovníků nebo prezidentů, zkontrolujte a opravte chyby.
- Spust'te WordPad, napište stručný recept na přípravu jídla, zkontrolujte a opravte.

Úkoly

- Pátrání. Najděte na klávesnici a napište tyto znaky: *tečka za větou, čárka za slovem, znaménko plus, dvojtečka, vykřičník, závorky, otazník, uvozovky, hvězdička, pomlčka, znaménko rovná se.*
- Hra. Zahrajte si se sousedem na jednom počítači slovní zoo. Dohodněte se na počátečním písmenu, střídavě zapisujte názvy zvířat, kdo už neví, dostane trestný bod.