



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**

Ing. Monika Schwarzová

Mladý informatik – grafický editor Skicár

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

Autor UZ: <Ing. Monika Schwarzová>
Kontakt na autora UZ: <ZŠ Blatné Remety 98, 072 44,
www.skola@zsbremety.edu.sk>

Názov: <Mladý informatik – grafický
editor Skicár>

Rok vytvorenia: <2014>

**Oponentský posudok
vypracoval:** Mgr. Miroslava Javorská

ISBN 978-80-565-0387-4

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 ai grafickou úpravou.

Obsah:

ÚVOD.....	4
1.1 Práca s CD, DVD.....	5
1.1.1 Pracovný list č.1.....	5
1.2 Práca v prostredí Skicár	7
1.2.1 Pracovný list č.2.....	7
1.2.2 Pracovný list č.3.....	8
1.2.3 Pracovný list č.4.....	10
1.3 Práca v prostredí Skicár - prevrátenie a otočenie.....	12
1.3.1 Pracovný list č.5.....	13
ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ODKAZOV	15

ÚVOD

Tento učebný zdroj je určený ako pomôcka pre učiteľov a žiakov, pre lepšie pochopenie a nacvičenie práce s počítačom. Jednotlivé témy sú rozčlenené podľa náročnosti, niektoré zvládne aj začiatočník, ďalšie sú určené žiakom, ktorí už zvládli základné zručnosti. Učebný zdroj je rozdelený podľa tém – každá téma obsahuje úlohy a cvičenia, často s návodom na riešenie alebo postupom riešenia.

Kľúčové slová: PC – počítač, CPU – procesor, BUS – zbernica, RAM – operačná pamäť, ROM – dočasná pamäť

1.1 Práca s CD, DVD

Učiteľ by si mal zabezpečiť niekoľko výučbových cédečiek, ktoré deťom predstavi prostredníctvom počítača a dataprojektora. Poukáže na výhody precvičovania učiva, názornosti. Predstaví rozdiel medzi poškodeným cédečkom (poškriabané, znečistené) a nepoškodeným cédečkom. Názorne ukáže ako sa cédečko z obalu vyberá, vkladá, ako sa vloží do CD mechaniky, spustí. Žiaci by si mali vyskúšať správny postup práce s cédečkom.

V druhej časti hodiny žiaci začínajú pracovať v programe **Skicár**. **Cesta: štart/programy/príslušenstvo/skicár**

1.1.1 Pracovný list č. 1

Pozorne pracujte podľa nasledujúcich bodov a nakresli si kvet:

1. Myškou sa nastavte nad farebnú paletu farieb a klikneme ľavým tlačidlom na zvolenú farbu:



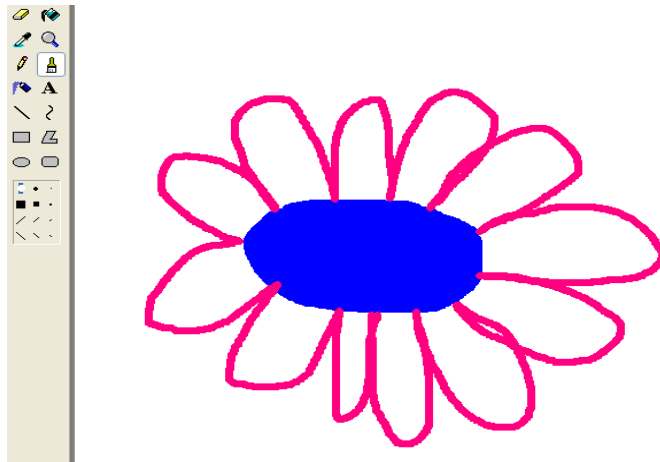
2. Na nástrojovej lište si vyberiete štetec (kliknete naň myšou) a zvolíte si vhodnú hrúbku. Kreslíte tak, že ťaháte po ploche myš so stlačeným ľavým tlačidlom. Najprv si nakreslíte modré vnútro kvetu:



3. Vnútro vyfarbíte tak, že si na nástrojovej lište vyberiete plechovku (kliknete naň myšou). Myšou sa nastavíte do stredu ohraničenej plochy a kliknete ľavým tlačidlom:



4. Na nástrojovej lište si opäť zvolíte štetec a v palete farieb si vyberieme červenú farbu a dokreslíte lupienky:



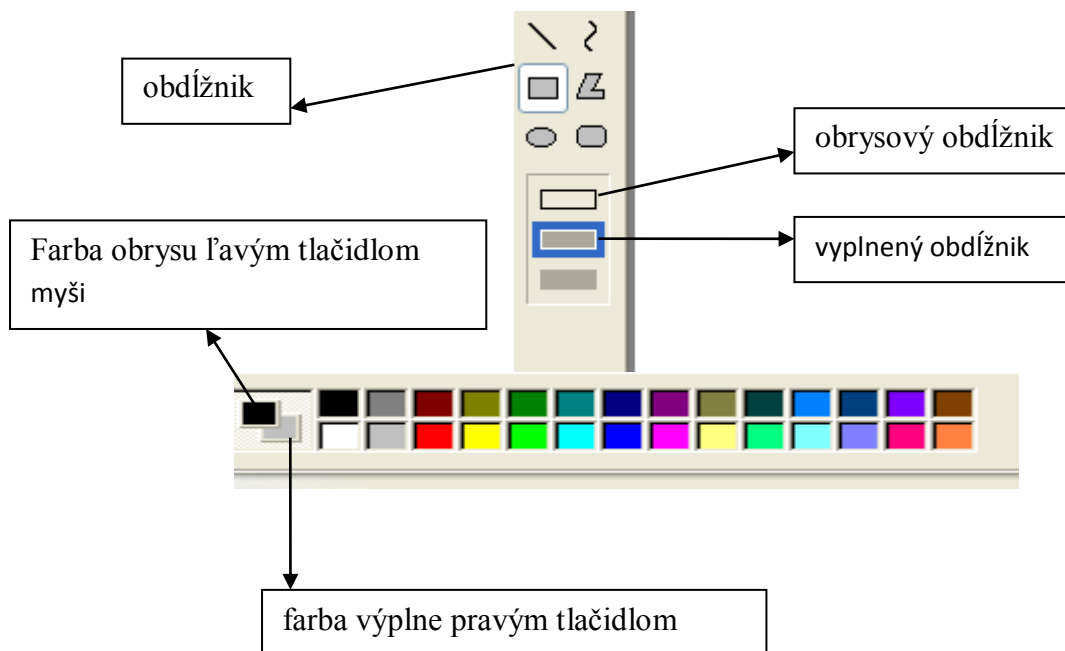
5. Nakoniec pridáte aj stonku a lístky zelenou farbou:



6. Ak sa vám niečo nepodarilo, môžete to opraviť pomocou gummy, po vybratí z nástrojovej lišty. Ak ste s obrázkom spokojný uložte si ho do svojho priečinku pod názvom **kvet.jpg**

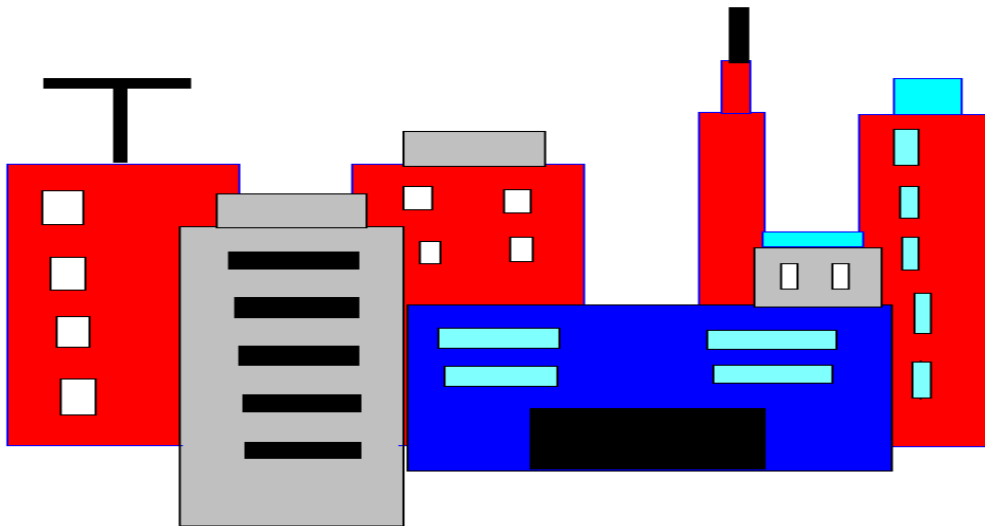
1.2 Práca v prostredí Skicár

Nasledujúce tri pracovné listy využijeme na troch po sebe idúcich vyučovacích hodinách. Po nakreslení jednoduchého obrázka skúsime precvičiť so žiakmi nástroj obdĺžnik v pracovnom liste č. 6 a nástroje elipsa, krivky v pracovnom liste č. 7. V pracovnom liste č. 8 precvičíme príkazy kopírovanie, prilepenie a otočenie.

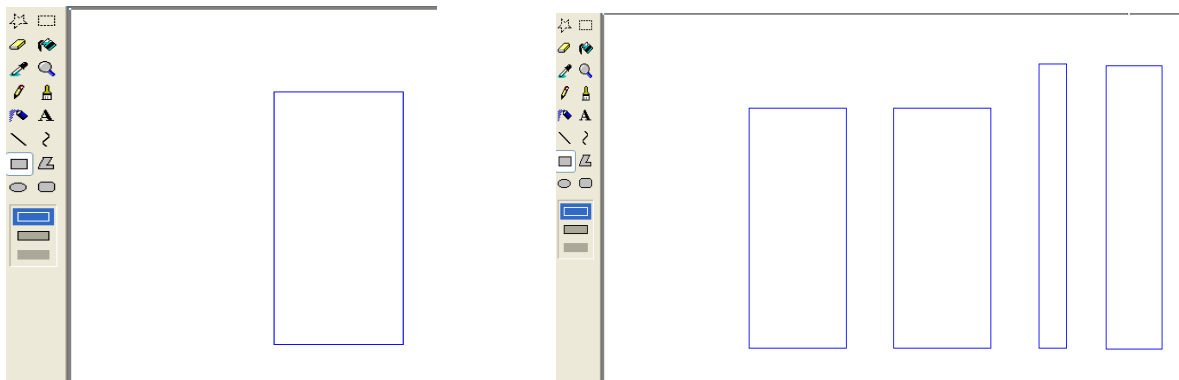


1.2.1 Pracovný list č. 2

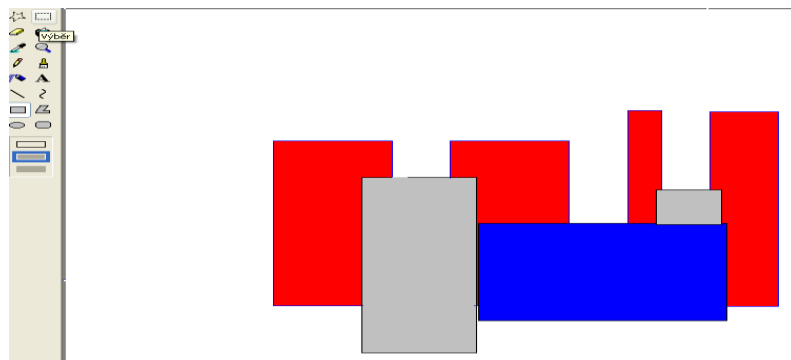
Pozorne pracujte podľa nasledujúcich bodov a nakresli si mesto :



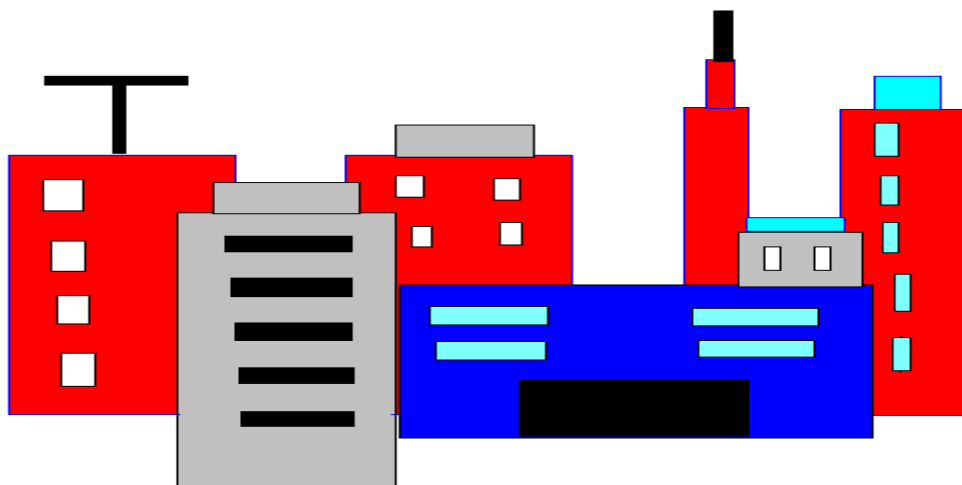
1. Prvé kreslite budovy, ktoré sú vzadu. Na nástrojovej lište si vyberte obdĺžnik (kliknete naň myšou) a voľte obrysový obdĺžnik pri ktorom, na palete farieb vyberte farbu obrysu modrú.



2. Potom vyberte obrysový obdĺžnik a na palete farieb pravým tlačidlom myši zvolíte farbu výplne. Kliknite ľavým tlačidlom myši na plechovku a vyplňte pomocou pravého tlačidla myšky obdĺžniky zvolenou farbou. Nakoniec dokreslite obdĺžniky, ktoré sú vpredu. Tým istým postupom ako v bode 1.




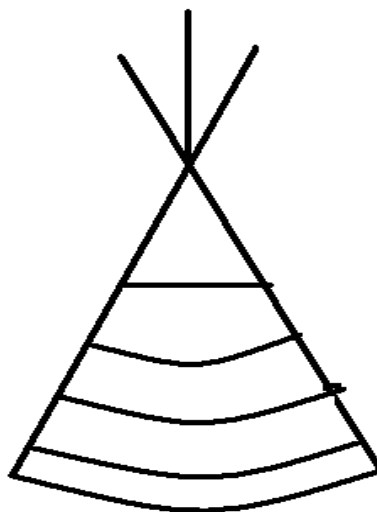
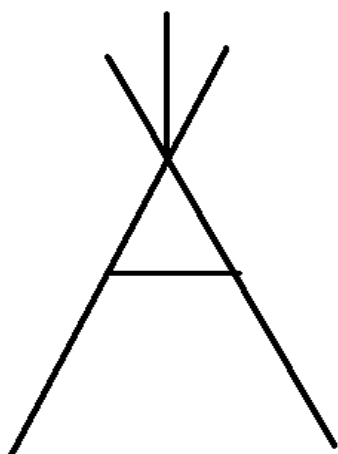
3. Nakoniec už iba dokreslite okná a dvere, antény, tiež pomocou vyplneného obdĺžnika. Nakreslený obrázok uložte do svojho priečinku pod názvom **mesto.jpg**






1.2.2 Pracovný list č. 3

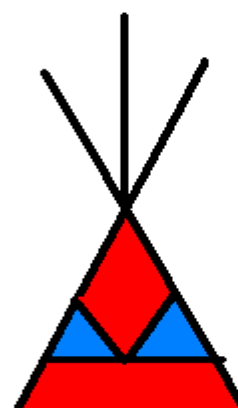
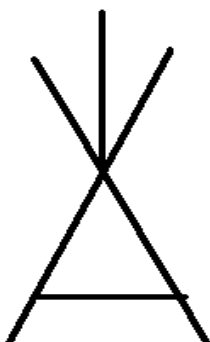
Pozorne pracujte podľa nasledujúcich bodov a nakresli si vlgam:



1.  Nakreslite základné čiary vlgvamu pomocou nástroja úsečka. Zvoľte si potrebnú hrúbku úsečky.



2.  Pomocou nástroja krivka dokreslite spodnú časť vlgvamu a riadky, kde bude vzor.

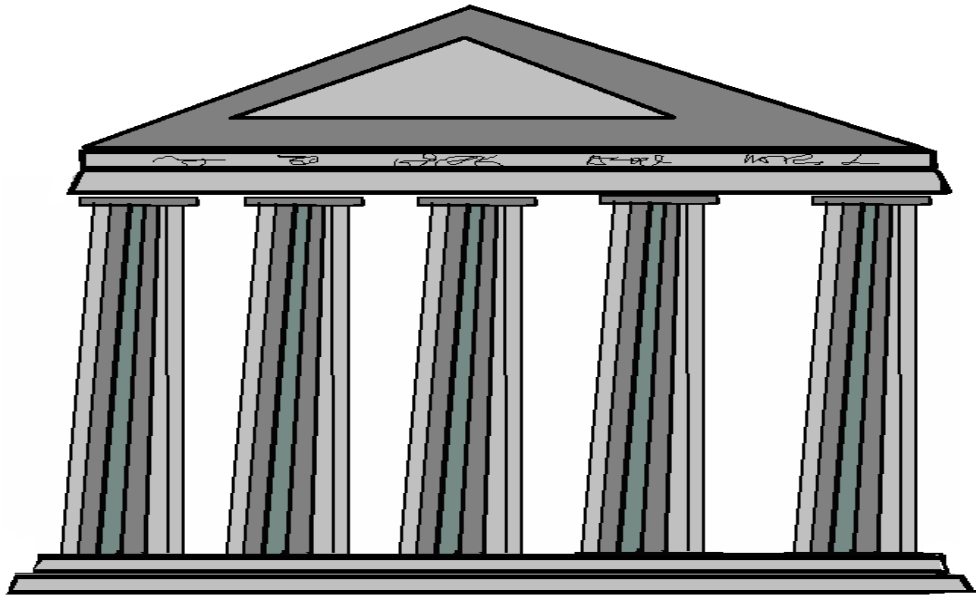
3.  Vchod do vlgvamu nakreslite pomocou nástroja vyplnená elipsa. Pomocou  nástroja guma vygumujte spodnú časť elipsy.




4.  Dokreslite vzor vigvamu a nakoniec vyfarbite vigvam .  Nakreslený obrázok uložte do svojho priečinku pod názvom **vigvam.jpg**



1.2.3 Pracovný list č. 4

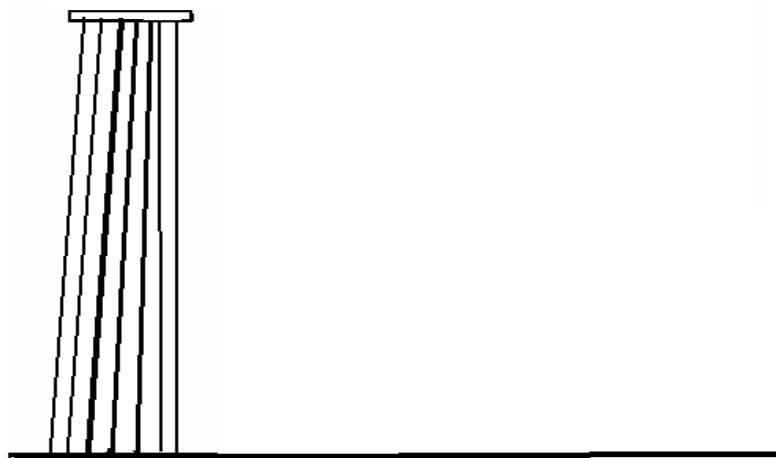
Pozorne pracujte podľa nasledujúcich bodov a nakresli si akropolu:





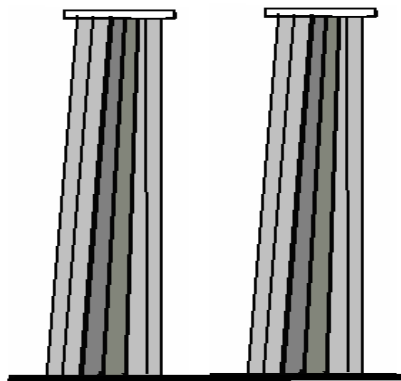
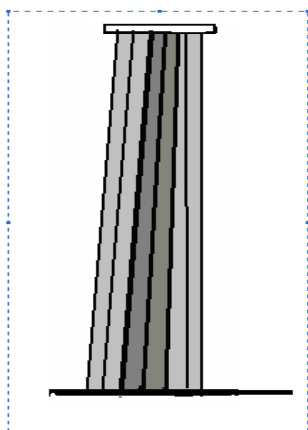
1.  Najskôr urobte hrubú spodnú čiaru a z nej ďalšie štyri čiary rôznej hrúbky.





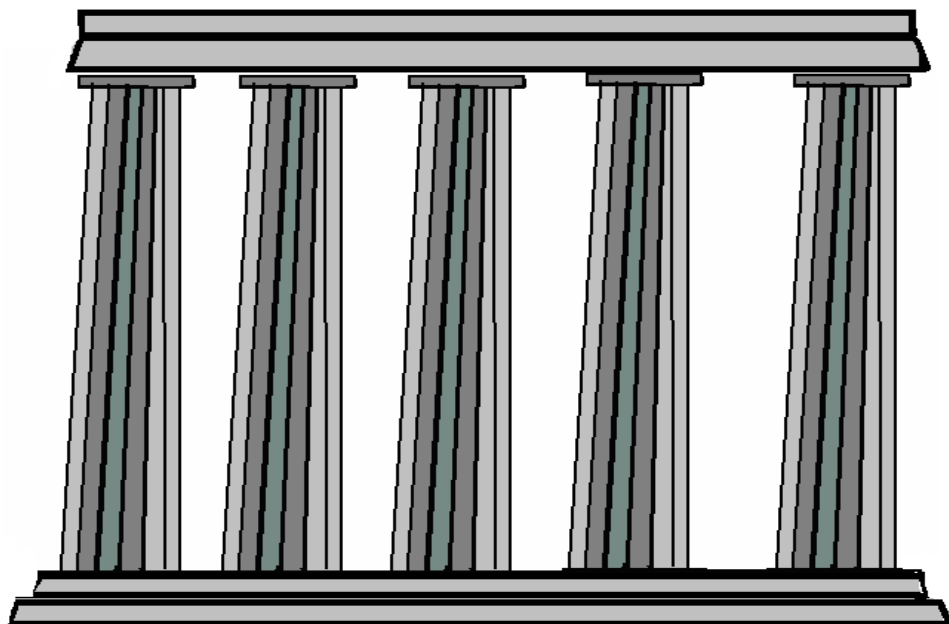
2.   Pridajte ďalšie čiary a uzavrite ich obdĺžnikom.






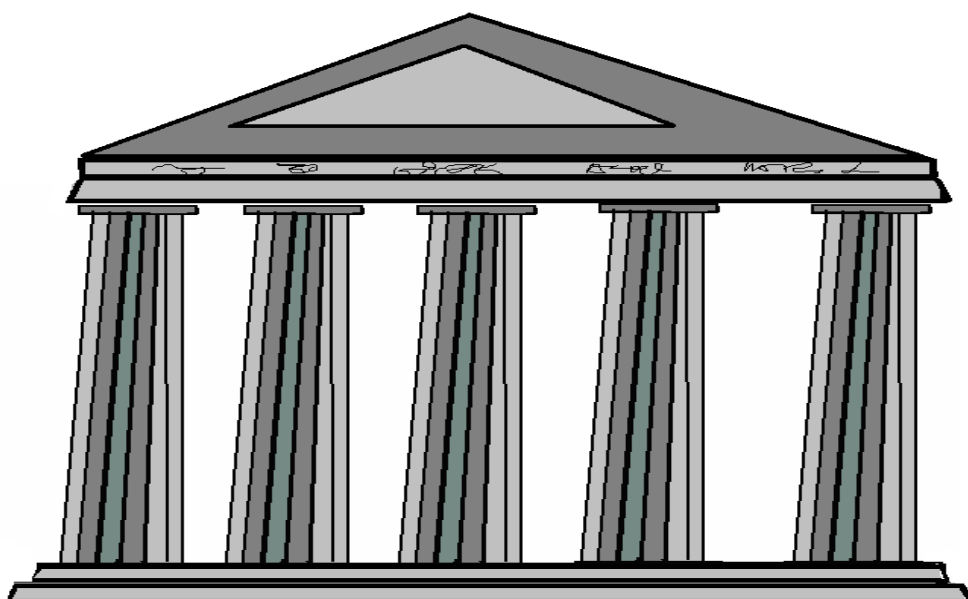
3.   Potom vyfarbite stĺp odtieňmi sivej farby a 5-krát ho prekopírujte. Na vrch stĺpov nakreslite hrubú čiaru. (Obrázok vyznačíme, v ponuke pravého tlačidla myši vyberieme **Kopírovať**, a potom zase **Vložiť**. Skopírovaný obrázok uložíme na dané miesto.)



4.  Pomocou čiar urobte schody pod stĺpmi a klenbu nad stĺpmi. Pomôžte si nástrojom obdĺžnik. 



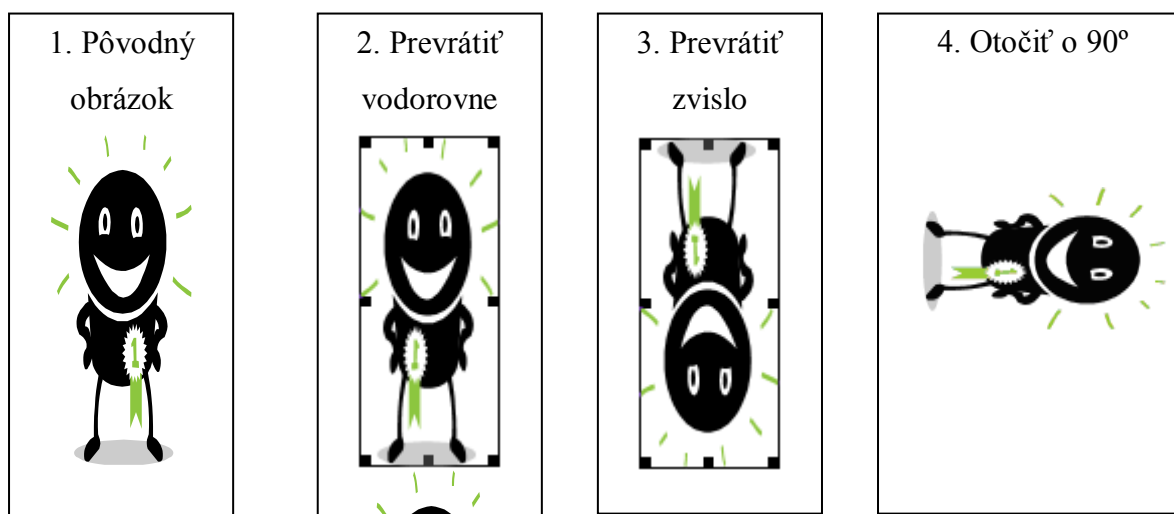
5.    S využitím nástroja mnohoúhelníka urobíte vrchnú časť klenby a vyfarbíte zvyšok stavby. Ceruzkou dokreslíte hieroglyfy.



6. Nakreslený obrázok uložte do svojho priečinku pod názvom **akropola.jpg**

1.3 Práca v prostredí Skicár – prevrátenie a otočenie obrázkov

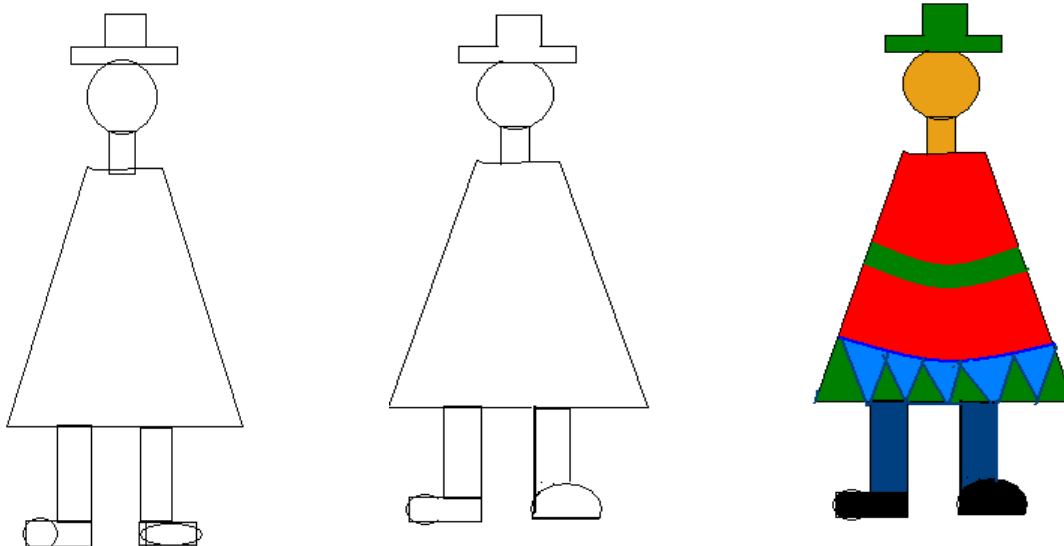
Obrázok môžeme prevrátiť vodorovne alebo zvislo a otočiť 90°, 180°, 270° príkazom z hlavného menu **Obrázok – Prevrátiť alebo otočiť**. Ak zvolíme príkaz pre vybranú časť obrázka, vykoná sa pre túto časť, ak nie je nič vybrané, vykoná sa pre celú obrazovku.



Pracovný list č. 5

Vysúšajte sa :

1. Nakreslite pomocou mnohouholníkov Mexičana.



2. Nakreslite pomocou kružníc a kriviek obrázok Smile. Trikrát ho skopírujte. Zmeňte výraz tváre zmenou tvaru úst, polohy očí a obočia, tak aby bol raz veselý, nahnevaný, smutný.

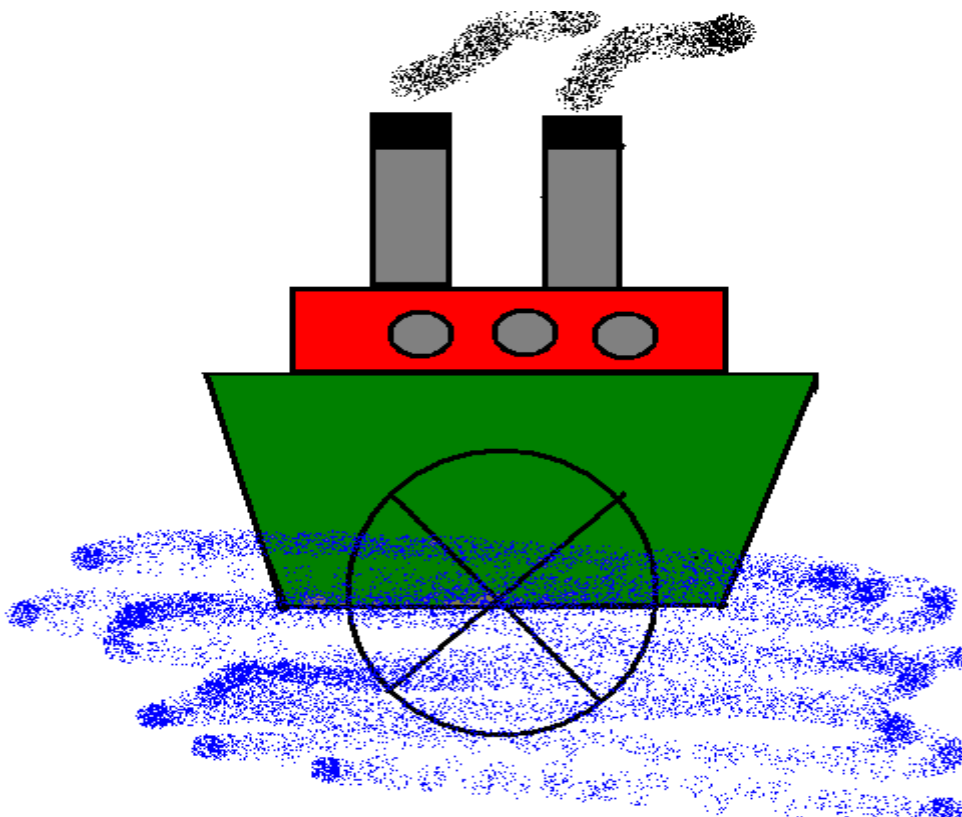




3. Nakreslite snehuliaka a jeho tieň. (Tieň vytvoríte skopírovaním snehuliaka a skosením kópie vodorovne o 45°)



4. Nakreslite parník a uložte ho ako **parnik.jpg** vo svojom priečinku.



V prípade časovej rezervy je možné nechať žiakom voľnejšiu hodinu pri práci na webovej stránke www.rexik.sk .

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ODKAZOV

BEDNAŘÍK, J. – HLAVENKA, J. 2003: *Windows XP uživatelská příručka*. Brno: Computer Press, 2003. ISBN 80-7226-678-0

HLAVATÁ, E. 2002: *Informatická výchova na 1. stupni ZŠ*. Bratislava: MPC mesta Bratislavy, 2002. ISBN 80-7164-341-6

MAGULOVÁ, M. 2002: *Práca s počítačom alebo počítač zvonku aj zvnútra*. Bratislava: Mapa Slovakia Škola, 2002. ISBN 80-89080-27-8

MATISKOVÁ, V. 2003: *Práca s počítačom*. Bratislava: MPC mesta Bratislavy, 2003

PECINOVSKÝ, J. 2007: *Word 2007*. Praha: Grada, 2007. ISBN 9788024719597