



Ďalšie vzdelávanie učiteľov
základných škôl a stredných škôl
v predmete *informatika*



ŠTÁTNY PEDAGOGICKÝ ÚSTAV
NATIONAL INSTITUTE FOR EDUCATION

Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika

Digitálna gramotnosť 1

Predmet: Digitálna gramotnosť učiteľa

Línia: Digitálna gramotnosť učiteľa



EURÓPSKA ÚNIA



Európsky sociálny fond



Európska únia
Európsky sociálny fond

Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť/Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov ES

Digitálna gramotnosť 1

Identifikácia modulu

Aktivita projektu: 1.1 Vzdelávanie učiteľov 1. stupňa ZŠ na informatiku a informatickú výchovu

Línia aktivity: Digitálna gramotnosť učiteľa

Predmet: Digitálna gramotnosť učiteľa

Zaradenie modulu

Modul digitálna gramotnosť 1 je úvodným modulom predmetu Digitálna gramotnosť. Účastníci vzdelávania ho absolvujú v 1. semestri svojho vzdelávania.



Abstrakt modulu

Modul Digitálna gramotnosť 1 sa skladá z dvoch tematických jednotiek - grafika a text. V prvej tematickej jednotke sa účastníci vzdelávania pripravujú na prácu s prostredím grafického editora Revelation Natural Art SK začiatočník a mierne pokročilý, zoznámia sa so základnými pojmami a nástrojmi grafického prostredia (pracovná plocha, nástroje pre kreslenie jednoduchých obrázkov, farebné palety, lupa, mriežka, priesvitné body, ukladanie obrázkov, pečiatky, súmernosť, oblasť, úprava objektov, textové pole).

Druhá tematická jednotka je zameraná na prácu s textom v prostredí MS Word 2007. Účastník modulu sa naučí efektívne tvoriť textové dokumenty a používať nástroje daného textového editora (pracovná plocha, písmo, odsek, úpravy, schránka, tabulátory, vkladanie ilustrácií, tabuľka).

V rámci celého modulu bude kladený dôraz na správne používanie odbornej terminológie.

Garant predmetu:

RNDr. Ľubomír Salanci, PhD.
KZVI FMFI UK, Bratislava
salanci@fmph.uniba.sk

Autori:

Mgr. Zuzana Jurošková
KMKD FPV ŽU, Žilina
PhDr. Bronislava Jakubíková
KMKD FPV ŽU, Žilina
Mgr. Ľubica Gabajová
ZŠ Ulica mieru, Bytča
RNDr. Ľubomír Salanci, PhD.
KZVI FMFI UK, Bratislava
RNDr. Andrej Blaho
KAI FMFI UK, Bratislava



Obsah

Digitálna gramotnosť 1	1
Identifikácia modulu	1
Zaradenie modulu	1
Abstrakt modulu	1
Obsah	2
Úvod	3
Cieľ modulu	3
Vstupné vedomosti	3
Požadované prerekvizity	3
Predpokladané vstupné vedomosti, skúsenosti a zručnosti	3
Preverenie vstupných vedomostí	3
O študijnom materiáli	4
Grafika	5
Spustenie programu	5
Zoznámenie sa s prostredím	5
Otváranie a ukladanie obrázkov	6
Kreslenie obrázkov s použitím rôznych typov štetcov, farieb a tvarov	6
Používanie súmernosti	9
Práca s oblasťou	10
Pečiatky a možnosti ich aplikácie	12
Vkladanie textu do obrázku	15
Kontrolná úloha	16
Čo sme sa naučili	16
Text	17
Práca s dokumentom	17
Písanie textov	18
Písmo	20
Skryté znaky, práca s odsekom a tabulátormi	21
Práca so schránkou	22
Vkladanie ilustrácií	23
Vkladanie tabuľky	25
Kontrolná úloha	29
Čo sme sa naučili	29
Výstupné vedomosti	30
Predpokladané výstupné vedomosti	30
Preverenie výstupných vedomostí	30
Literatúra a použité zdroje	30
Poznámky	31

Úvod

Prognózy sa zhodujú v tom, že digitálne technológie už zaujali jedno z rozhodujúcich miest v živote človeka a spoločnosti. Počítač sa stáva bežnou súčasťou predškolského života dieťaťa. Vstupom do prvej triedy by sa mali začiatky digitálnej gramotnosti rozvíjať a nie zastavovať. Zavedenie informatickej výchovy do vyučovania prináša žiakom možnosť získať nové digitálne zručnosti. Predmet informatická výchova zvyšuje záujem o vzdelávanie detí mladšieho školského veku, ale i úroveň kvality vzdelania celej školy. Základná škola poskytuje žiakom všeobecné vzdelanie, ktoré je chápané ako poznanie súhrnu najvšeobecnejších predpokladov na život a prácu človeka. Na to, aby sme mohli kvalitne pripravovať žiakov pre život v informačnej spoločnosti, musíme v prvom rade dobre pripraviť učiteľa.

Cieľ modulu

Modul je úvodným modulom predmetu Digitálna gramotnosť. Cieľom modulu je pomocou grafického editora Revelation Natural Art SK a textového editora MS Word 2007 pripraviť účastníkov vzdelávania na využívanie získaných vedomostí a zručností pri práci s grafikou a textom pre potreby ich pedagogickej praxe. Úroveň získaných vedomostí absolventov je stanovená tak, aby boli dostačujúce pre vyučovací proces, prípadne tvorili dobrý základ pre ďalšie individuálne štúdium.



Microsoft Office Word 2007



Revelation Natural Art -
Mierne pokročila

Vstupné vedomosti

Požadované prerekvizity

Žiadne (účastníci vzdelávania začínajú týmto úvodným modulom štúdium v rámci aktivity Digitálna gramotnosť učiteľa projektu ĎVUi).

Predpokladané vstupné vedomosti, skúsenosti a zručnosti

Do vzdelávania v rámci modulu Digitálna gramotnosť 1 boli účastníci vybraní na základe vyhodnotenia vstupných prihlášok.

Účastníci modulu by mali disponovať základnými vedomosťami a zručnosťami potrebnými na prácu s operačným systémom Windows a webovým prehliadačom.

Preverenie vstupných vedomostí

Úvodná aktivita

Aké grafické/textové editory poznáte?

Ktoré grafické/textové editory využívate?

Uved'te konkrétne príklady vlastných výstupov z týchto prostredí?

O študijnom materiáli

Študijný materiál pre modul Digitálna gramotnosť 1 je rozdelený do dvoch základných kapitol.

Obe kapitoly kombinujú výklad, úlohy, rozširujúce úlohy a v závere obsahujú kontrolnú úlohu. Na vonkajšom okraji strán sa nachádzajú typy, rady a návrhy.

- Grafika (3 hodiny):
 - Spustenie programu.
 - Zoznámenie sa s prostredím.
 - Otváranie a ukladanie obrázkov.
 - Kreslenie jednoduchých obrázkov s použitím rôznych typov štetcov, farieb a tvarov.
 - Používanie súmernosti.
 - Práca s oblasťou.
 - Pečiatky a možnosti ich aplikácie.
 - Vkladanie textu do obrázku.
- Text (3 hodiny):
 - Práca s dokumentom.
 - Písanie textov.
 - Písmo.
 - Skryté znaky, práca s odsekom a tabulátormi.
 - Práca so schránkou.
 - Vkladanie ilustrácií.
 - Vkladanie tabuľky.



Jednotlivé časti tohto modulu budú realizované formou praktických cvičení, pričom účastníci vzdelávania budú prezentovať vlastné riešenia a budú povzbudzovaní lektorom k vyjadrovaniu vlastných názorov a k zdieľaniu skúseností.

Grafika

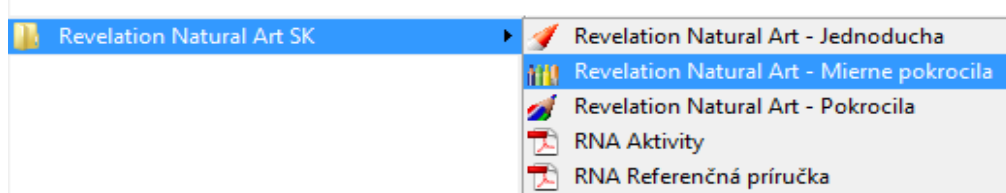
Dnešná doba priniesla do prostredia školy potrebu zatriktívniť vyučovací proces a zviditeľniť školu i učiteľa v spoločnosti. Učiteľ v pedagogickej praxi vytvára množstvo rôznych dokumentov, prezentácií a iných podporných materiálov, v ktorých je vhodné uplatniť grafické prvky. Tieto prvky zvyšujú výpovednú hodnotu materiálov a slúžia na ilustráciu spracovanej problematiky.

Grafický editor Revelation Natural Art SK (čítaj revelejšn nečrl árt) patrí medzi moderné grafické prostredia, špeciálne určené pre mladších používateľov. Toto prostredie umožňuje postup od začiatočníka až k pokročilému užívateľovi s bohatými skúsenosťami a zručnosťami v grafickom umení.



Spustenie programu

RNA môžeme spustiť v troch rôznych úrovniach: Jednoduchá (v nej začíname učiť deti v škole), Mierne pokročilá (v nej budeme pracovať v rámci tohto študijného materiálu) a Pokročilá (s ňou sa stretneme v ďalších moduloch).



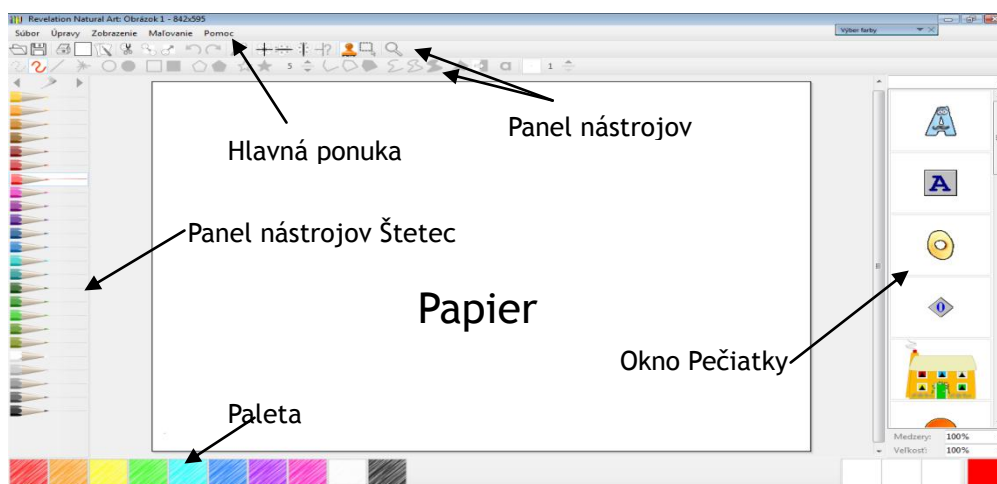
Obrázok 1: Úrovne RNA

Zoznámenie sa s prostredím

Prostredie RNA je prirodzené, jednoduché a intuitívne, čo je prvoradým predpokladom pre jeho využívanie na 1. stupni základnej školy.

Vo vyučovacom procese je nutné používať správnu terminológiu, čím žiakov prirodzene vedieme k budovaniu odbornej slovnej zásoby.

Ako gumovať?
Na gumovanie sa používa pravé tlačidlo myši.



Obrázok 2: Opis prostredia grafického editora RNA


Úloha 1

S využitím základných nástrojov, ktoré sú priamo zobrazené v prostredí grafického editora RNA, nakreslite čo najrôznorodjšiu čarbanicu (kreslite myšou, zmeňte typ štetca, hrotu, farby, vkladajte pečiatky).


Otváranie a ukladanie obrázkov

Obrázky, ktoré nakreslíme, ukladáme na disk počítača, alebo na iné zariadenie. S uloženými obrázkami môžeme v budúcnosti opäť pracovať.

Ak chceme obrázok uložiť:

1. klikneme na tlačidlo **Uložiť obrázok**  (alebo v ponuke Súbor vyberieme možnosť **Súbor/Uložiť ako**),
2. napíšeme názov obrázka a uložíme ho. Ukladať obrázky môžeme v rôznych formátoch: RNA, BMP, JPG, LGF, GIF, PNG. Predvolený formát je obrázok RNA.

Ak chceme obrázok otvoriť:

1. klikneme na tlačidlo **Otvoriť**  (alebo v ponuke Súbor vyberieme možnosť **Súbor/Otvoriť**),
2. vyberieme želaný obrázok (týmto spôsobom si môžeme otvoriť naše vlastné obrázky).

Ak chceme obrázok vytvoriť:

1. v ponuke Súbor vyberieme možnosť **Súbor/Nový**,
2. objaví sa nový list papiera. Jeho veľkosť a farba budú rovnaké ako tie, ktoré boli naposledy nastavené.

V prípade, že máme nakreslené niečo, čo sa nám nepáči, klikneme na tlačidlo **Zmazať obrázok** a opäť sa objaví nový list papiera.



Názvy súborov píšeme bez diakritiky. Prečo to tak je, zistíte v nasledujúcich moduloch.



Úloha 2

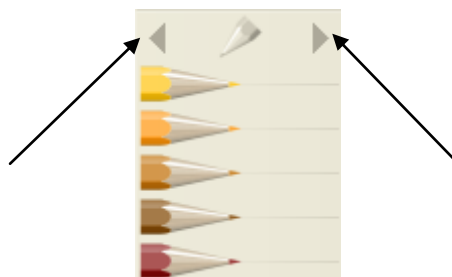
Uložte svoj obrázok do súboru „Cmaranica“.

Kreslenie obrázkov s použitím rôznych typov štetcov, farieb a tvarov

Na paneli nástrojov Štetec nájdeme rôzne druhy nástrojov na maľovanie a kreslenie. Zvolením typu štetca na paneli Štetce sa zobrazí ponuka rovnakých nástrojov v rôznych farbách.

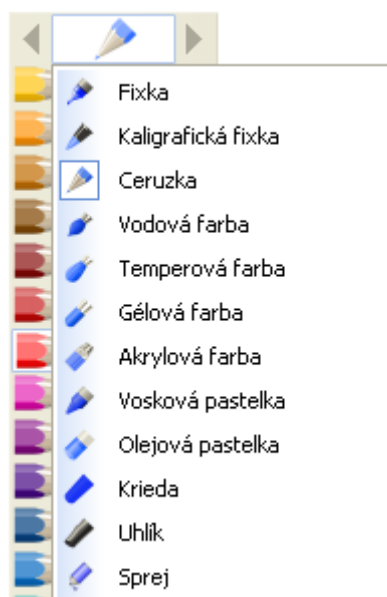
Ak si chceme zvoliť štetec, môžeme si vybrať jednu z možností:

- klikneme na šedé šípky (pravú alebo ľavú) na vrchu panela a listujeme medzi všetkými typmi štetcov,

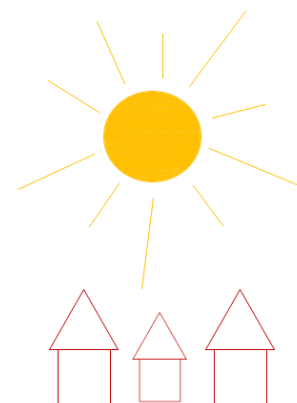


Obrázok 3: Možnosť výberu typu štetca 1

- klikneme na šedý štetec medzi šípkami. Otvorí sa ponuka, ktorá obsahuje zoznam všetkých dostupných štetcov.



Obrázok 4: Možnosť výberu typu štetca 2



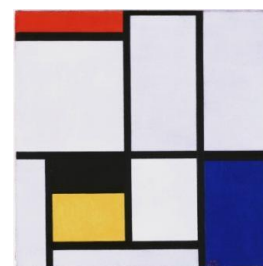
Farby sa nachádzajú na palete. Panel **Paleta** sa zobrazuje v ľavej dolnej časti ľavého okna. Jeho obsah závisí od zvoleného typu štetca.

Farby z palety môžeme používať dvojakým spôsobom:

- Ak sme už farbou maľovali, môžeme ju upraviť tak, že nakrátko namočíme štetec do novej farby a namiešame nový odtieň. Čím dlhšie miešame v novej farbe, tým viac farby sa na štetec pridá.
- Farbu na štetci môžeme nahradiť úplne inou farbou. Na dlhší čas namočíme štetec do ďalšej farby a miešame, alebo na farbu klikneme pravým tlačidlom myši.

Pri kreslení v prostredí RNA zistíme, že jednotlivé štetce kreslia ako v skutočnosti. Napr. nástroj **Vodová farba** rozmaže farby, ktoré prekryva. Ak kreslíme dlhé čiary, postupne farba stráca intenzitu - štetec schne. Aj pri prekryvaní farieb sa nástroje správajú ako v skutočnosti.

Úloha 3	Vytvorte nový súbor.
Úloha 4	Rozčleňte plochu papiera čiernou ceruzkou na viacero plôšok. Použite nástroj Výplň na to, aby ste vyfarbili vzniknuté plochy (vzniknú obrázky v štýle Pierra Mondriana).
Úloha 5	Meňte typy štetca a prefarbujte vzniknuté plochy. Sledujte, ako vplýva výber typu štetca na výsledný efekt prefarbenia.




Pierre Mondrian - Composition III [6]

Na kreslenie môžeme použiť rôzne nástroje, ktoré sa nachádzajú na paneli **Tvary**.





Obrázok 5: Panel Tvary



Ak sa nám pri kreslení nebude dariť, nemusíme začať kresliť obrázok od začiatku, ale stačí použiť tlačidlo **Späť kreslenie** . Takto môžeme odstrániť všetky nedostatky vznikajúcej kresby 😊.

Ako na veľkosť hrotu?

Každý štetec a efekt má vopred určenú veľkosť hrotu. Ak chceme vybrať inú veľkosť hrotu ako je nastavená, použijeme nástroj **Veľkosť hrotu**  **1**  na paneli **Tvary**. Veľkosť hrotu sa môže pohybovať medzi 1 - 100. Toto nastavenie funguje pre všetky štetce, efekty a tvary!

Úloha 6	<p>Nakreslite modrú zimnú vločku pomocou nástroja jednoduchá úsečka.</p> 
Úloha 7	<p>Pomocou nástroja Obvod elipsy/kružnice a Výplne nakreslite nasledujúce obrázky.</p> 
Úloha 8	<p>Pomocou nástroja Obvod hviezdy a Výplň vytvorte nočnú oblohu posiatu hviezdami. Meňte počty vrcholov hviezd.</p> 

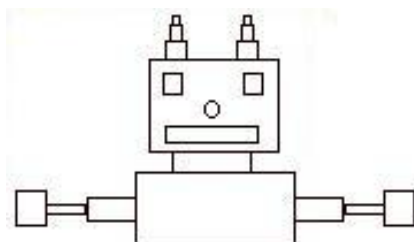
Úloha 9

Nakreslite pomocou Lúčov a Vyplneného mnohoúhelníka palmový háj.



Úloha 10

Dokreslite robota pomocou nástroja Obvod obdĺžnika/štvorca. Vyfarbite ho.



Rozširujúca úloha

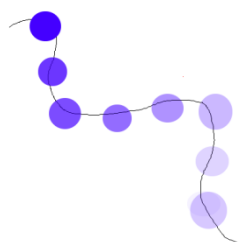
Vytvorte ľubovoľnú výšivku na obrus s použitím čo najväčšieho množstva nástrojov. Svoj obrázok uložte do súboru „Obrus“.

Priesvitnosť

Každej farbe, ktorú si zvolíme na kreslenie, môžeme nastaviť stupeň priesvitnosti. Jej hodnota sa pohybuje medzi 0% až 100% a môžeme ju vidieť a meniť pomocou nastavenia priesvitnosti v pomôcke pre voľbu farby. Kreslenie s priesvitnosťou znamená, že farba neprekrýva úplne predchádzajúci obrázok, či farbu na pozadí.

Úloha 11

Nakreslite náhrdelník z korálikov tak, že využijete nástroj Čiara na kreslenie šnúrky, nástroje Vyplnená elipsa a Priesvitnosť na kreslenie rôzne priesvitných korálikov.



Panel Výber farby

Používanie súmernosti

Mnoho objektov je symetrických, čo znamená, že sú súmerné vpravo/vľavo, alebo hore/dole. V práci s RNA môžeme využiť horizontálnu a vertikálnu súmernosť, prípadne ich kombináciu:



- **Súmernosť vľavo a vpravo** – Klikneme na tlačidlo v **Hlavnom paneli** alebo vyberieme možnosť **Maľovanie/Súmernosť/vľavo a vpravo**. Tým zapneme alebo vypneme vertikálnu súmernosť. Ak je zapnutá, objaví sa zvislá vodiaca čiara v strede obrázka.
- **Súmernosť hore a dolu** – klikneme na tlačidlo v **Hlavnom paneli** alebo vyberieme možnosť **Maľovanie/Súmernosť/Hore a dolu**. Tým zapneme alebo vypneme horizontálnu súmernosť. Ak je zapnutá, objaví sa vodorovná čiara v strede obrázka.
- **Súmernosť vľavo, vpravo, hore aj dolu** - klikneme na tlačidlo v **Hlavnom paneli** alebo vyberieme možnosť **Maľovanie/Súmernosť/vľavo, vpravo, hore aj dolu**. Tým zapneme alebo vypneme kombináciu horizontálnej a vertikálnej súmernosti.

Súmernosť si môžeme nastaviť aj sami tak, že klikneme na tlačidlo **Nastaviť súmernosť** v **Hlavnom paneli**. Nástroj nám umožní meniť pozíciu vodiacich čiar súmernosti. V horizontálnej a vertikálnej súmernosti presúvame čiaru, pri ich kombinácii presúvame bod, v ktorom sa vodiace čiary pretínajú.

Úloha 12	Pomocou Čiar a nástroja Ceruzka nakreslite farebný súmerný ornament.
Úloha 13	Nakreslite motýľa. Využite nástroj Súmernosť.

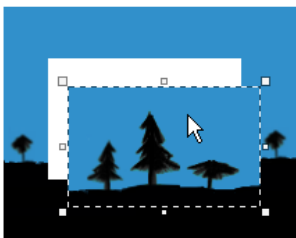
Otázka na zamyslenie

Poznáte okrem motýľov a ornamentov aj iné súmerné veci?

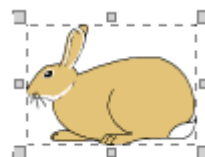
Rozširujúca úloha

Vyberte si niektorý z vyslovených námetov pri riešení predchádzajúcej otázky na zamyslenie a nakreslite ho.

Práca s oblasťou



Oblasť určíme tak, že klikneme na tlačidlo **Oblasť** na **Hlavnom paneli**. Alebo vyberieme príkaz **Maľovanie/Oblasť/Označiť oblasť**. Kurzor sa zmení na označovací krížik. Stlačením ľavého tlačidla myši a ťahaním po papieri označíme obdĺžnikovú oblasť nášho obrázka.

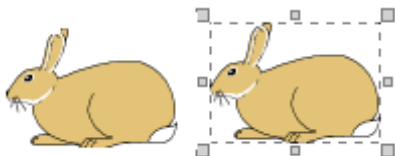


Obrázok 6: Výber oblasti

Keď je oblasť definovaná, môžeme s ňou pracovať nasledovne:

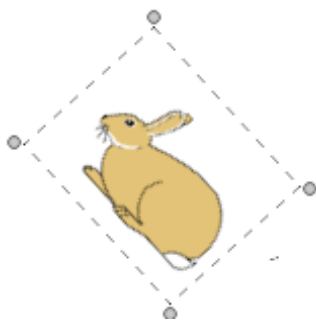
- Podržaním tlačidla Shift na klávesnici môžeme presunúť vyznačenú oblasť.

- Stlačením tlačidla CTRL vytvoríme kópiu obsahu oblasti.



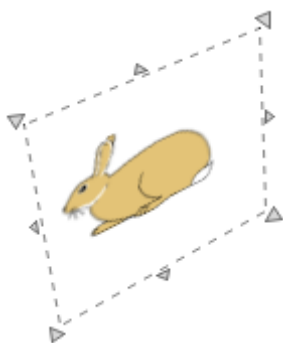
• *Obrázok 7: Kópia oblasti*

- Potiahnutím jedného z ôsmich štvorcových značiek rámika zmeníme veľkosť obsahu oblasti.
- Dvojkliknutím na oblasť sa zmení osem štvorcových značiek na štyri krúžky pomocou ktorých môžeme otáčať celý obsah oblasti.



Obrázok 8: Otáčanie oblasti

- Ďalším dvojkliknutím do oblasti sa značky zmenia na osem trojuholníkov na stranách rámika a celá oblasť sa zošíkmi. Keď potiahneme myšou jeden zo štyroch trojuholníkov v rohoch rámika, oblasť sa rozťahne a deformuje. Takto sa rámik zmení na rôznobežník.



Obrázok 9: Zošíkmenie oblasti

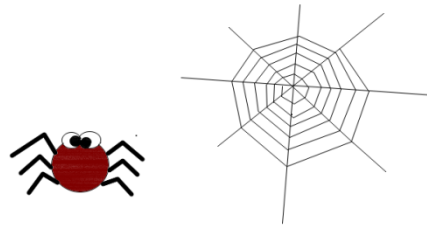
- Opakovaným dvojkliknutím do vnútornej časti oblasti sa budú cyklicky meniť jednotlivé vyššie opísané možnosti práce s oblasťou (veľkosť – otáčanie – zošíkmenie alebo skreslenie).
- Ak sa chceme vrátiť k pôvodnému obrázku, klikneme pravým tlačidlom myši dovnútra oblasti a z ponuky vyberieme príkaz **Vrátiť k pôvodnej**.
- Pomocou tlačidla ESC zrušíme označenie oblasti.





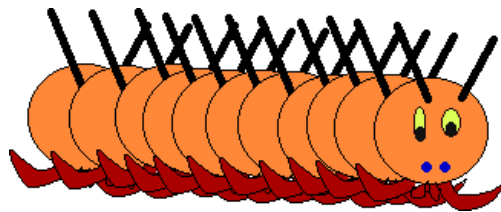
Úloha 14

Otvorte súbor „Pavuk“, v ktorom je nakreslený pavúk a sieť. Pridajte pavúkovi kamarátov a zväčšite sieť.



Úloha 15

Nakreslite s použitím Oblasti húsenicu.



Rozširujúce úlohy

Nakreslite pomocou Súmernosti a Výberu lúku plnú štvorlístkov. Štvorlístky, ktoré sú ďaleko od nás, majú byť malé. Štvorlístky blízko nás majú byť veľké.

Nakreslite olympijské kruhy.

Pečiatky a možnosti ich aplikácie

Pečiatky sú obrázky, ktoré sa zobrazujú v okne **Pečiatky**. Sú zatriedené do rôznych kategórií podľa príbuzných námetov.

Ak je okno **Pečiatok** skryté, môžeme ho zobrazit' tak, že klikneme na ikonu pečiatky



na **Hlavnom paneli** alebo vyberieme príkaz **Zobrazenie/Pečiatky**.

V najvrchnejšej časti okna **Pečiatok** je dostupný výber kategórií. Aby sme videli všetky kategórie, klikneme na šípku a objaví sa úplná ponuka kategórií.

Pečiatku vyberáme tak, že klikneme na zvolenú pečiatku v okne **Pečiatky** a následne klikneme na miesto, kde sa má pečiatka odtlačit' (alebo jednoducho ťahaním myši).

Veľkosť, rozmiestnenie, zmena farby pečiatok

V spodnej časti okna pečiatok sú štyri hodnoty, ktoré môžeme upravovať.

Veľkosť pečiatok - ak chceme zmenit' veľkosť pečiatky, skôr ako ju odtlačíme na papier, musíme zmenit' nastavenie položky **Veľkosť**.

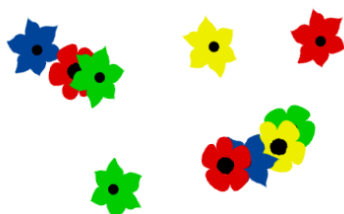
Veľkosť pečiatky môžeme meniť aj tak, že na paneli pečiatok si vyberiem pečiatku a ťahaním myši ju presunieme na papier. Po obvode pečiatky sa zobrazí rámik so značkami, ktoré pri ťahaní pečiatku zväčšujú alebo zmenšujú. Tento rámik má všetky vlastnosti oblasti (viď. Práca s oblasťou).



Obrázok 10: Výber pečiatky

Medzery medzi dvoma za sebou idúcimi odtlačkami - využijeme vtedy, ak chceme pomocou pečiatky kresliť. Vyberieme si pečiatku a presunieme kurzor na stránku. Keď stlačíme tlačidlo myši a začneme kresliť, pečiatka sa opakovane odtlačí podľa ťahu kurzora. Pečiatka sa najprv otočí a až potom sa odtlačí na stránku. Získame rôzne výsledky pri ťahu vo vodorovnom a zvislom smere. Vopred nastavená hodnota medzier medzi odtlačkami je **100%**. Pečiatky sa odtlačujú tesne jedna vedľa druhej. Túto hodnotu môžeme zmeniť tým, že klikneme na **Medzery** v okne **Pečiatok** a zvolíme inú hodnotu.

Náhodné rozmiestnenie - ak je zapnutá možnosť náhodné rozmiestnenie **Maľovanie/Pečiatky/Náhodné rozmiestnenie**, RNA vloží medzi jednotlivé pečiatky náhodne veľké medzery.



Obrázok 11: Náhodné rozmiestnenie pečiatky

Pomiešané - Ak kreslíme s pečiatkou, všetky jej fázy sa odtlačia v určitom prednastavenom poradí (napr. čísla od 0 po 9). Zvolením možnosti **Maľovanie/Pečiatky/Pomiešané** sa fázy budú odtlačovať v náhodnom poradí, až kým túto voľbu opäť nevypneme.



Obrázok 12: Pečiatky v prednastavenom poradí



Obrázok 13: Pečiatky - pomiešané

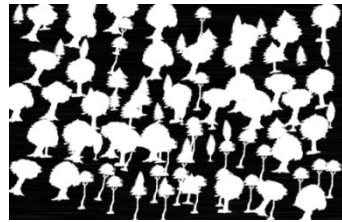
Zmena farby pečiatky - ak sa nám nepáči farba pečiatky, máme možnosť zmeniť ju pomocou tlačidla výplň.





Úloha 16

Pomocou pečiatky Stromy vytvorte negatív.



Úloha 17

Vytvorte maľovanku.

Nájdite kategóriu pečiatok História. Vyberte si čierno - biely obrázok, preneste ho na papier a zväčšite. Pomocou nástroja Výplň maľovanku farebne vyplňte.

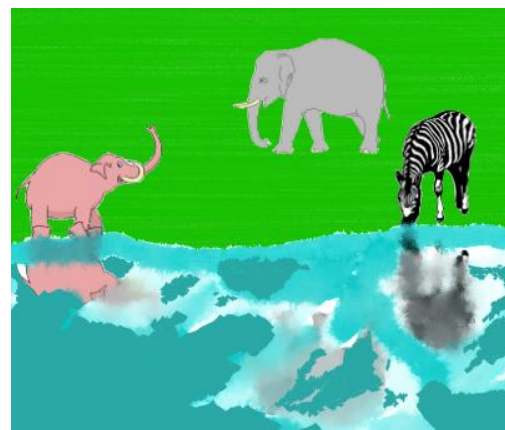
Úloha 18

Vytvorte podobný obrázok len s použitím Pečiatok.



Rozširujúce úlohy

Nakreslite pomocou Súmernosti hore a dolu nasledujúci obraz.




Pomocou Pečiatok nakreslite ulicu s domčekmi a stromami.

Vytvorte si vlastnú pečiatku.

Nakreslite kvetinku a uložte ju do súboru „MojaKvetinka“ medzi pečiatky. Použite vlastnú pečiatku a vytvorte lúku plnú kvetov.

Vkladanie textu do obrázku

Text do obrázku vkladáme nasledovne:

1. Klikneme na tlačidlo **Text**  na paneli **Tvary** alebo zvolíme **Maľovanie/Tvar/Text**. Otvorí sa nám textový rámik a textové okienko.
2. Do textového okienka napíšeme písmená, slová, vety, odseky.
3. Text môžeme potom upraviť pomocou:
 - typu písma a veľkosti písma,
 - hrúbky písma (normálne, tučné, kurzíva, podčiarknuté),
 - zarovnaní odseku (zarovnať doľava, centrovať, zarovnať doprava, zarovnať do bloku).

Nastavená úprava sa použije na celý text.

4. Klikneme do rámika a posunieme ho na ľubovoľné miesto na papieri. Obsah textu môžeme ďalej upravovať len v **Textovom okienku** dotedy, kým ho nezavrieme.

Vyskúšajte si!

Zmeňte veľkosť písma pomocou ťahania značiek na obvode textového rámika.

Nezabudnite!

Ak raz odtlačíme text do obrázka, stáva sa jeho súčasťou a nedá sa meniť ani upravovať.

Úloha 19

Položte na papier vedľa seba 5 obrázkov z pečiatok. Pod každý opečiatkovaný obrázok umiestnite text, ktorým obrázok pomenujete.

Úloha 20

Napíšte pozdrav „ahoj“ rôznymi farbami a nástrojmi na paneli Štetec.



ahoj

Rozširujúce úlohy

Napíšte ľubovoľné slovo. Napísaný text postupne otáčajte tak, aby ste z neho vytvorili polkruh.



ĎVUÝ

Napíšte farebnú abecedu.

Napíšte krátky veselý pozdrav kamarátovi z výletu. Vymaľujte ho farbami a doplňte obrázkami.

Kontrolná úloha

Vyberte si ľubovoľnú z úloh. Snažte sa, aby váš výsledný obrázok bol čo najvernejšou kópiou predlohy.



Kontrolná úloha A



Kontrolná úloha B



Čo sme sa naučili

- Vytvoriť a uložiť súbor v RNA.
- Používať nástroje na paneli Tvary.
- Pracovať s priesvitnosťou a súmernosťou.
- Využívať možnosti nástroja Oblasť.
- Využívať pečiatky.
- Vkladať text do obrázku.

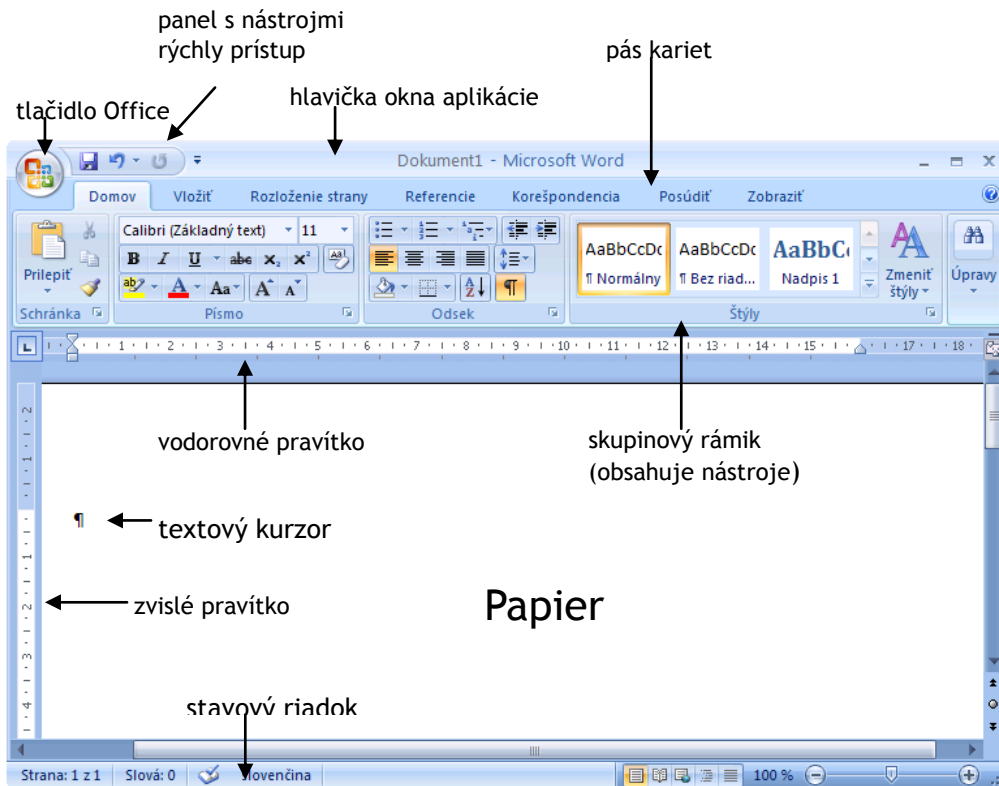
Text

Medzi najrozšírenejšie softvérové aplikácie patrí textový editor. Textový editor je program, ktorý sa využíva pri práci s textom. Služi na jeho editovanie - umožňujú nám text písať, meniť, prepisovať alebo dopĺňať jeho časti, vytlačiť ho na papier. Len málokedy sa s textovým editorom stretáme len samostatne. Zvyčajne je súčasťou kancelárskeho balíka, čiže širokého súboru programov, ktoré sú vhodné pre rôzne práce v kancelárii. Medzi najrozšírenejšie kancelárske balíky patrí balík od firmy Microsoft, v súčasnej dobe je na trhu dostupná najnovšia verzia MS Office 2007. Texty písané v textovom editore nazývame **dokumenty** a môžeme ich identifikovať pomocou prípony .docx (v nižších verziách .doc).

Viete, že?

Prvú verziu programu Microsoft Word vytvoril v roku 1983 programátor Richard Brodie pre spoločnosť IBM.

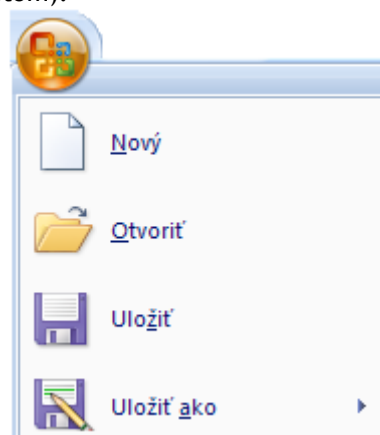
Textový editor je softvér určený na vytváranie a úpravu textových dokumentov. Na rozdiel od textových procesorov, s ktorými sa často zamieňajú, im chýba schopnosť meniť vzhľad dokumentu.



Obrázok 14: Opis prostredia MS Word 2007

Práca s dokumentom

Pri písaní, ukladaní a úprave textových dokumentov používame skupinu ikon, ktorých význam a funkcie už poznáme z grafického editora RNA. Zobrazíme ich kliknutím na **tlačidlo Office** (umožní otvoriť, uložiť alebo tlačiť, a zobraziť všetky činnosti, ktoré možno vykonať s dokumentom).



Obrázok 15: Tlačidlo Office



Logo MS Word 2007



Ikona

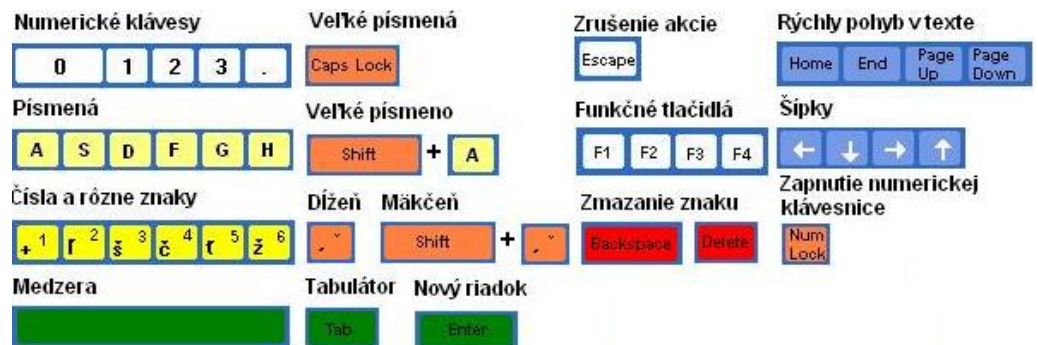
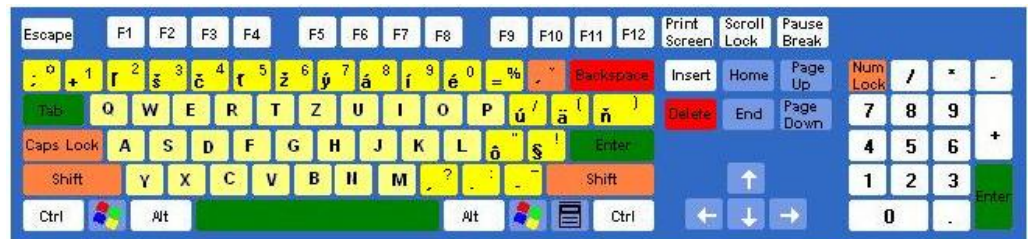
Úloha 1	Spustíte textový editor a napíšete krátky pozdrav: Ahoj, volám sa X Y.
Úloha 2	Uložte svoj text do súboru „Pozdrav“.
Úloha 3	Preskúmajte časti textového editora a pomenujte niektoré dôležité prvky prostredia.

Otázka na zamyslenie

Mal by sa názov dokumentu voliť v závislosti od jeho obsahu? Ako je vhodné ukladať rôzne verzie toho istého dokumentu?

Písanie textov

V dnešnej dobe je dôležité vedieť písať jednoduché texty v textovom editore. Ak chceme písať v textovom editore, musíme dobre poznať klávesy na klávesnici a ich funkcie.



Obrázok 16: Klávesy na klávesnici [1]

Úloha 4	Napíšete všetky malé písmená slovenskej abecedy. Do druhého riadku napíšete veľké písmená abecedy.
Úloha 5	Do ďalšieho riadku napíšete všetky cifry od 0 po 9.
Úloha 6	Napíšete dnešný a zajtrajší dátum: Dnes je 1.9.2009, zajtra bude 2.9.2009.

Úloha 7	<p>Napište slovné, čomu sa rovná číslo 1, 12, 123, 1234, napríklad:</p> <p>1 = jedna</p> <p>12 = dvanásť</p> <p>123 = stodvadsaťtri</p>
Úloha 8	<p>Napište jednoduché výrazy:</p> <p>$1 + 1 = 2$</p> <p>$(1 + 2) \times 3 = 9$</p>
Úloha 9	<p>Správne napíšte nasledujúce slová:</p> <p>Ďumbier, d'atelina, lichôtko, päta, mäsiar, stĺp vrba, trň, saxofón.</p>
Úloha 10	<p>Do súboru „Pismena“ doplňte chýbajúce začiatkové písmená.</p>
Úloha 11	<p>Opravte gramatické chyby v súbore „Uloha“.</p>
Úloha 12	<p>Otvorte súbor s názvom „Pozdrav“ a prepíšte svoje meno menom svojho suseda.</p>



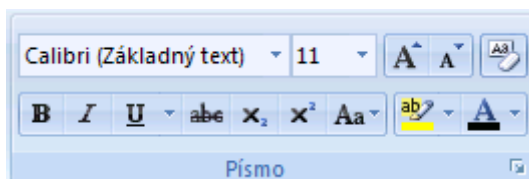
Rozširujúca úloha	<p>Hlvolamy (podľa [1] na s. 13 a 14):</p> <p>Pomocou číslíc a písmen zakódujte rastrový obrázok. Vymyslite vlastný obrázok a zakódujte ho. Kód aj s návodom na dešifrovanie napíšte v textovom editore. Dokument uložte do súboru „Tajne“.</p> <p>Riešenie: Napríklad červený krúžok môžeme zapísať takto: „Obrázok má rozmery 4x4. Kód je 1b, 2č, 1b, 8č, 1b, 2č, 1b. Číslo označuje počet opakovaní, písmenkom farbu bodu.“</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>Dokázal by podľa súboru „Tajne“ vylúštiť a nakresliť obrázok aj váš kolega alebo kolegyňa?</p> <p>Vytvorte pre svojich žiakov doplňovacie cvičenie, v ktorom sú písmená „i“ a „y“ nahradené podčiarkovníkmi.</p>
--------------------------	---

Písmo

Vyskúšajte si!

Typ písma:
písmo je pätkové (Times New Roman) a bezpätkové (Arial), kaligrafické (*Script*), proporcionálne (Arial) a neproporcionálne (Courier).

V prostredí textového editora je na písanie textu pre používateľa k dispozícii viacero rôznych typov písma. Najčastejšie používané typy písma sú Arial (vhodný pre nadpisy) a Times New Roman (vhodný pre dlhšie texty). Textový editor umožňuje aj zvýraznenie jednotlivých častí textu. Na zvýraznenie textu používame zmenu veľkosti, farby, rezu písma, prípadne podfarbenie textu.



Obrázok 17: Skupinový rámik Písmo

Úloha 13	Napište príslušnými písmami: Arial, Times New Roman, Courier New
Úloha 14	V súbore „Slovesa“ zvýraznite tučným písmom všetky slovesá, neurčitky označte aj kurzívou a vlnkou.
Úloha 15	Súbor „Farby“ obsahuje zoznam niekoľkých názvov farieb. Zvýraznite každý názov príslušnou farbou (použite nástroj Farba zvýraznenia textu).
Úloha 16	Napište vedľa seba zväčšujúce sa písmeno A: A A A A ...
Úloha 17	V súbore „Uprav“ sa niekto hral s písmenami a farbami, až to prehnal. Upravte text tak, aby mal jednotné písmo čiernej farby. Nadpisy vhodne zvýraznite.
Úloha 18	V súbore „Oprava“ vymažte časti textov zvýraznené červenou farbou a opravte chyby v slovách zvýraznených žltou farbou. Zvýraznenie textu odstráňte. Upravený súbor uložte pod rovnakým názvom.

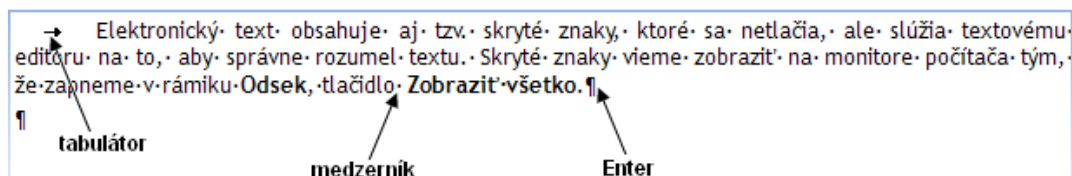
Rozširujúca úloha	Napište nasledujúci text (dodržte zvýraznenie): ĎVUI Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika <i>Vysoké školy participujúce na projekte:</i> <u>Univerzita Komenského v Bratislave</u> <u>Univerzita Pavla Jozefa Šafárika v Košiciach</u> <u>Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre</u> <u>Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici</u> <u>Žilinská univerzita v Žiline</u>
--------------------------	---

Otázka na zamyslenie

Ako ovplyvňuje vek žiaka výber veľkosti písma?

Skryté znaky, práca s odsekom a tabulátormi

Elektronický text obsahuje aj tzv. skryté znaky, ktoré sa netlačia, ale slúžia textovému editoru na to, aby správne rozumel textu. Skryté znaky vieme zobrazit' na monitore počítača tým, že zapneme v rámci **Odsek**, tlačidlo **Zobrazit' všetko**.



Obrázok 18: Skryté znaky

Úloha 19

V súbore „SkryteZnaky“ zobrazte skryté znaky v zdrojovom texte a odstráňte chyby (odstráňte nadbytočné znaky a vložte chýbajúce znaky).

Pri písaní súvislého textu (bez odsekov) si nemusíme všimnúť tzv. prechod na nový riadok. Textový editor inteligentne rozloží text na potrebný počet riadkov (zalomí ho). Pokým nestlačíme kláves Enter, textový editor pochopí, že vety tvoria jeden odsek a bude ich automaticky zalamovať.

Odsek je vhodné zvýrazniť. Na zvýraznenie odseku môžeme použiť odsadenie prvého riadku - tzn. text nezačína na začiatku riadku, začiatok riadku je prázdny. Prázdny priestor na začiatku riadku dosiahneme stlačením klávesu **Tab** (Tabulátor).

Úloha 20

V súbore „Odseky“ rozdelte text na logické odseky.

Použite tabulátory tak, aby ste odsadením prvého slova v odseku zvýraznili začiatky odsekov.

Úloha 21

Napište zoznam 3 žiakov (meno, dátum narodenia, adresa) s použitím tabulátora.

Štandardne sa text písaný v textovom editore zarovnáva k ľavému okraju strany. Niektoré situácie si však vyžadujú úpravu textu na stred strany, k pravému okraju strany, alebo do tzv. bloku (k ľavému aj pravému okraju súčasne). Text zarovnáваме pomocou tlačidiel na zarovnanie textu v skupinovom rámci **Odsek**.



Obrázok 19: Zarovnanie textu

Tento text je zarovnaný zľava.

Tento text je zarovnaný sprava.

Tento text je vycentrovaný.

Tento text je zarovnaný na ľavý a pravý okraj a v prípade potreby zväčší medzery medzi slovami.

Úloha 22

V súbore „Basnicka“ zarovnajte názov básničky na stred strany, meno autora a 2., 4. verš k pravému okraju strany.

Úloha 23

V súbore „Medzery“ neskúsený používateľ namiesto tabulátorov nevhodne používal medzery a niekedy aj nesprávne riadkoval pomocou klávesu Enter. Zrušte alebo nahradte zbytočné medzery tabulátormi, odstráňte zbytočné konce riadkov a odseky zarovnajte do bloku.

Otázka na zamyslenie

Odsek je výraz, ktorý budete používať v informatickej výchove. Kedy je vhodné ho zaviesť, aby sme rešpektovali medzipredmetové vzťahy? O ktorý predmet sa jedná?


Práca so schránkou

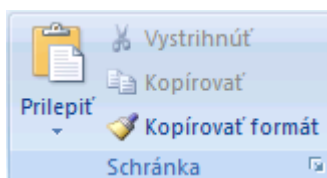
Na efektívnu prácu s textom nám slúži **schránka**. Pomocou nej môžeme text jednoducho presúvať, kopírovať, či formátovať.

Vyskúšajte si!

Kopírovanie formátu:

v prípade, že sme naformátovali napríklad nadpis a taký istý formát chceme použiť opäť,


použijeme nástroj  Kopírovať formát z karty Domov, skupinového rámika Schránka.





Obrázok 20: Skupinový rámik Schránka

Ak chceme vybrať text do schránky, musíme ho označiť. Môžeme označiť slovo, vetu, riadok textu, odsek:

- slovo – umiestnime kurzor myši na dané slovo a stlačíme dvakrát ľavé tlačidlo myši,
- vetu, viac slov, časť textu - umiestnime kurzor myši pred prvé slovo, stlačíme ľavé tlačidlo myši, ťahaním označíme text a pustíme tlačidlo myši,
- riadok – umiestnime kurzor myši pred riadok tak, že sa tvar kurzora zmení na šípku ↗ a stlačíme ľavé tlačidlo myši,
- odsek - umiestnime kurzor myši pred riadok tak, že sa tvar kurzora zmení na šípku ↗ a stlačíme dvakrát ľavé tlačidlo myši.

Ak ten istý text potrebujeme napísať viackrát, stačí ho napísať len raz a skopírovať ho. Na kopírovanie textu slúži tlačidlo  **Kopírovať** .

Ak potrebujeme časť textu presunúť z jedného miesta dokumentu na iné miesto, postupujeme nasledovne:

1. časť textu, ktorú chceme presunúť označíme,
2. stlačíme tlačidlo  **Vystrihnúť**,
3. kurzor umiestnime na miesto, na ktoré chceme vystrihnutý text umiestniť,
4. stlačíme tlačidlo  **Prilepiť**.

Presúvať text môžeme aj bez použitia akýchkoľvek tlačidiel len myšou. V takomto prípade text, ktorý chceme presunúť:

- označíme,
- umiestnime kurzor do vyznačenej oblasti,
- stlačíme a držíme ľavé tlačidlo myši,

- so stále stlačeným ľavým tlačidlom myši presunieme kurzor myši na požadované miesto v dokumente,
- po uvoľnení tlačidla myši sa označený text vloží na požadované miesto.

Úloha 24

V súbore „Pesnička“ sa pomiešali jednotlivé slohy. Zoradíte ich v správnom poradí.

Úloha 25

V súbore „Chaos“ upravte slová s poprehadzovanými písmenami do správneho tvaru.

Rozširujúca úloha

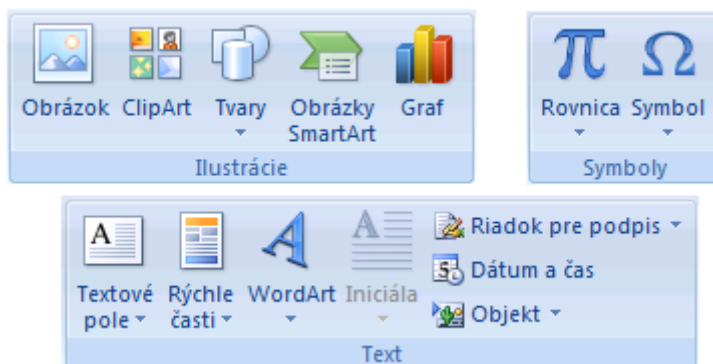
Napište 100x text „V škole nemám vyrušovať!“.

Otázka na zamyslenie

Aké typy úloh by ste riešili so svojimi žiakmi v tejto časti? Ako by ste postupovali pri kopírovaní vety, ktorá má byť skopírovaná 64 krát. Aký minimálny počet kopírovaní potrebujete?

Vkladanie ilustrácií

Text môžeme obohatiť a zatriktívniť vkladáním obrázkov, ozdobných textov (WordArt-ov) a symbolov. Tieto môžeme označovať, upravovať, prenášať na iné miesto. Na vkladanie ilustrácií v textovom editore Word 2007 slúžia skupinové rámičky na karte **Vložiť**.



Obrázok 21: Skupinové rámičky Ilustrácie, Text a Symboly

Vkladanie obrázku do textu:

1. kurzor myši nastavíme na miesto, kam chceme vložiť obrázok,
2. v páse kariet vyberieme kartu **Vložiť** a v skupinovom rámičku **Ilustrácie** zvolíme možnosť **Obrázok**,
3. objaví sa okno s názvom **Vložiť obrázok**,
4. z priečinku, v ktorom sú uložené obrázky vyberieme požadovaný obrázok,
5. stlačíme tlačidlo **Vložiť**.

Vyskúšajte si!

Pri práci môžeme používať aj rýchly prístup k niektorým nástrojom. Rýchly prístup je dostupný cez menu, ktoré sa rozbalí po kliknutí pravým tlačidlom myši (tzv. kontextová ponuka). Vyskúšajte si takéto kliknutie na stranu a obrázok.

Úloha 26

V súbore „Obrázky“ nahradíte vyznačené slová v texte obrázkami. Obrázky nájdete v priečinku **Ilustrácie**.

Rozširujúca úloha

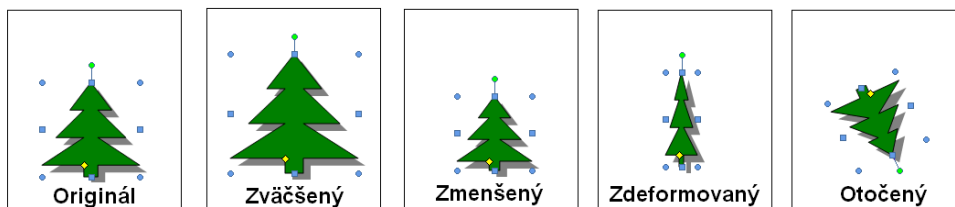
Otvorte nový textový dokument.

Napište text: „Toto je môj prvý výtvor nakreslený v grafickom editore RNA:“

Pod tento text vložte obrázok zo súboru „Cmaranica“, ktorý ste vytvorili v úvode tohto modulu. Obrázok vycentrujte.

S vloženými obrázkami môžeme ďalej pracovať. Často je potrebné vložený obrázok vzhľadom k textu zväčšiť, zmenšiť, otočiť. Na tieto úkony nám stačí obrázok označiť (kliknúť naň). Okolo obrázka sa zobrazí rámik, ktorý nám umožní obrázok upraviť:

- Ak ťaháme myšou obrázok za krúžok v rohu, obrázok sa zväčší/zmenší, pričom sa nezmení pomer jeho strán (obrázok sa nedeformuje).
- Ak ťaháme myšou obrázok za štvorec v strede strany, obrázok sa zúži/predĺži, pričom pomery strán sa nezachovávajú (obrázok sa deformuje).
- Ak ťaháme myšou obrázok za zelený krúžok nad stredom hornej strany, obrázok sa otáča.



Obrázok 22: Úprava obrázka

Vkladanie ozdobného textu:

1. kurzor myši nastavíme na miesto, kam chceme vložiť ozdobný text,
2. v páse kariet vyberieme kartu **Vložiť** a v skupinovom rámci **Text** zvolíme možnosť **WordArt**,
3. objaví sa galéria WordArt-ov, v ktorej sa nachádzajú preddefinované tvary ozdobných textov,



Obrázok 23: Galéria WordArt-ov

4. kliknutím si vyberieme jeden z ponúkaných tvarov ozdobných textov,

ĎVUI

ĎVUI

ĎVUI
ĎVUI

ĎVUI

ĎVUI

ĎVUI

ĎVUI

ĎVUI

ĎVUI

5. otvorí sa dialógové okno na zadávanie textu, do ktorého vpišeme vlastný text,
6. ozdobný text sa vloží po stlačení tlačidla **Ok**,
7. do textu sa vložil špeciálny objekt, ktorý môžeme rovnako ako vložený obrázok zväčšovať a zmenšovať.

V prípade, že potrebujeme vložený ozdobný text zmeniť, stačí dvakrát kliknúť ľavým tlačidlom myši na samotný text a opäť sa otvorí dialógové okno na zadávanie textu (môžeme zmeniť nielen text, ale aj typ písma, jeho veľkosť, rez).

Úloha 27

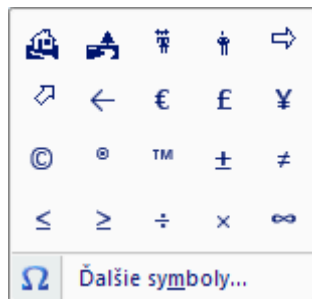
Vytvorte jednoduchú pozvánku na Deň otvorených dverí vašej školy. Slovo Pozvánka vložte ako ozdobný text.

Úloha 28

Slovo Pozvánka nahradte textom: Deň otvorených dverí.

Vkladanie symbolov do textu:

1. kurzor myši nastavíme na miesto, kam chceme vložiť symbol,
2. v páse kariet vyberieme kartu **Vložiť** a v skupinovom rámeiku **Symboly** zvolíme možnosť **Symbol**,
3. objaví sa ponuka symbolov s možnosťou **Ďalšie symboly**,



Obrázok 24: Ponuka symbolov

4. symbol vyberieme priamo z ponuky symbolov alebo voľbou možnosti **Ďalšie symboly** otvoríme okno **Symbol**, ktoré ponúka výber ďalších typov symbolov.

Úloha 29

Vymeňte slová vety: „Chlapec a dievčatko išli po ceste do lesa k perníkovej chalúpke.“ za symboly.

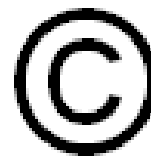
Riešenie: 🧑 a 🧒 išli po 🗺️ do lesa k perníkovej 🏠.

Otázka na zamyslenie

Uvedte dokumenty zo svojej pedagogickej praxe, v ktorých je opodstatnené využitie ilustrácií.

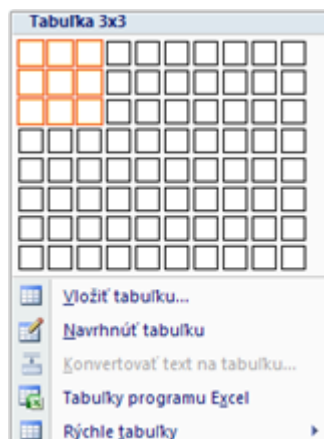
Vkladanie tabuľky

Na sprehľadnenie údajov v texte slúži tabuľka. Tabuľky v pedagogickej praxi môžeme využiť napríklad na vytvorenie rozvrhu, zoznamu žiakov, evidenciu dochádzky a tvorbu pracovných listov. Ak chceme s tabuľkou pracovať v textovom editore, musíme ju do textu vložiť.



Vkladanie tabuľky do textu:

1. kurzor myši nastavíme na miesto, kam chceme vložiť tabuľku,
2. v páse kariet vyberieme kartu **Vložiť** a v skupinovom ráme **Tabuľky** zvolíme možnosť **Tabuľka**,
3. objaví sa okno **Vložiť tabuľku**, v ktorej myšou označíme počet riadkov aj stĺpcov vkladanej tabuľky a kliknutím myšou potvrdíme voľbu,
4. do dokumentu sa vloží prázdna tabuľka so zvolenou veľkosťou.



Obrázok 25: Voľba počtu stĺpcov a riadkov tabuľky

Jednotlivé políčka tabuľky nazývame **bunky**. Pohyb medzi bunkami môžeme realizovať prostredníctvom klikania myši, tlačidlom Tab alebo kurzorovými šípkami.

Bunky tabuľky môžeme vyplňať textom, číslami, obrázkami, symbolmi, ... Textu v bunkách môžeme meniť veľkosť, farbu, rez, podfarbenie, ako i zarovnanie rovnakým spôsobom, ako sme sa to naučili pri práci s klasickým textom. V tabuľkách sa aj s ostatnými objektami (obrázok, symbol) pracuje na rovnakom princípe, ako sme si uviedli v predchádzajúcich častiach druhej kapitoly. Práve takáto funkcionálna je prínosom textového editora Word.

Keď chceme meniť vzhľad textu v tabuľke, musíme ho označiť. Na označenie môžeme využiť ľubovoľnú z možností, s ktorými sme sa zoznámili pri práci so schránkou.

Viete, že?

Znak @ vložíme do textu pomocou kombinácie kláves:

pravý **Alt** + **V**.

Úloha 30	Vložte tabuľku 3x5 do textu.						
Úloha 31	Vyplňte prvé dva riadky nasledovne: <table border="1"><thead><tr><th>Meno</th><th>Priezvisko</th><th>e-mail</th></tr></thead><tbody><tr><td>Lubomír</td><td>Mucha</td><td>much@fpv.uniza.sk</td></tr></tbody></table>	Meno	Priezvisko	e-mail	Lubomír	Mucha	much@fpv.uniza.sk
Meno	Priezvisko	e-mail					
Lubomír	Mucha	much@fpv.uniza.sk					
Úloha 32	Doplňte nasledujúci riadok tabuľky vašimi údajmi a zvyšné dva riadky údajmi vášho pravého a ľavého suseda.						
Úloha 33	Prvý riadok tabuľky upravte nasledovne: zmeňte veľkosť písma na 20, farbu písma na červenú, zvýraznite ho tučným písmom. Uložte tabuľku do súboru „Kontakty“.						

Pri práci s tabuľkou (niekedy aj s textom) môže byť potrebné označiť tzv. nesúvislú oblasť - vid'. obrázok 26.

A	B	C	D
1	5	2	6
7	9	3	3
1	5	2	6
7	9	3	3

Súvislá oblasť

A	B	C	D
1	5	2	6
7	9	3	3
1	5	2	6
7	9	3	3

Nesúvislá oblasť

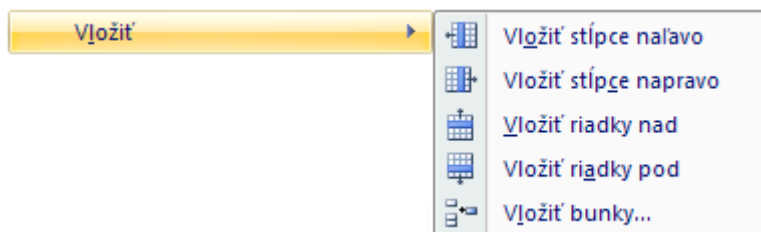
Obrázok 26: Označenie súvislej a nesúvislej oblasti

Nesúvislú oblasť označíme tak, že stlačíme kláves **CTRL** a myšou klikáme na jednotlivé bunky, ktoré majú tvoriť nesúvislú oblasť. Po výbere všetkých buniek kláves **CTRL** pustíme.

Do tabuľky je niekedy potrebné doplniť ďalšie údaje. Údaje doplníme tak, že vkladáme stĺpce alebo riadky.

Vkladanie riadku/stĺpca do tabuľky:

1. klikneme pravým tlačidlom myši na ľubovoľnú bunku v riadku/stĺpci, pred alebo za ktorý chceme vložiť riadok/stĺpec ,
2. objaví sa ponuka, v ktorej vyberieme možnosť **Vložiť**,
3. z ponúknutých možností vyberieme vhodnú položku pre našu akciu.



Obrázok 27: Možnosti vloženia riadku/stĺpca

V prípade, že sa nám text do bunky tabuľky nezmestí, môžeme si pomôcť úpravou šírky riadku/stĺpca. Nastavíme kurzor myši na deliacu čiaru riadku/stĺpca tak, aby zmenil svoj tvar nasledovne: $\left| \right|$. So stlačeným ľavým tlačidlom myši ťahaním upravujeme veľkosť riadku/stĺpca.

Úloha 34

Otvorte súbor s názvom „Kontakty“:

- za prvé tri stĺpce doplňte stĺpce Mobil a Škola,
- doplňte údaje do vložených stĺpcov,
- na koniec tabuľky doplňte údaje o ďalšom účastníkovi,
- doplňte do tabuľky prázdny prvý riadok,
- do strednej bunky prvého riadku vložte ozdobný text „ĎVUí“,
- uložte tabuľku do toho istého súboru.

Rozširujúce úlohy

Vytvorte tabuľku, ktorá vám bude slúžiť ako prezenčná listina na rodičovskom združení.

Vytvorte si svoj rozvrh hodín.

Vytvorte rozvrh hodín svojej triedy. Namiesto názvu predmetov vkladajte obrázky charakterizujúce daný predmet, ktoré si nakreslíte v RNA.

Na hodinu slovenského jazyka si vytvorte nasledujúcu pomôcku:

Urči gramatické kategórie a vzor podstatných mien. Píš do tabuľky.

	rod	číslo	pád	vzor
S otcom				
O hokejistoch				
výrobcovi				
Bez uja				

Pripravte pre svoju triedu rozpis zvonenia na nástenku.

Hodina	Začiatok	Koniec
1.	7:45	8:30
2.	8:40	9:25
3.	9:35	10:20
4.	10:35	11:20
5.	11:30	12:15
6.	12:25	13:10

Pre potrebu upevnenia pojmov v rámci ľubovoľného tematického celku vytvorte pre svojich žiakov krížovku.

Otázka na zamyslenie

Aké tabuľky nie je vhodné vkladať do textového dokumentu?

Kontrolná úloha

Vytvorte pracovný list, ktorý bude čo najvernejšou kópiou predlohy. Obrázky použité v pracovnom liste nájdete v prierečniku Ilustrácie.

Kontrolná úloha

Zvieratá okolo nás - Králik domáci

Pod obrázok dopíš názvy zvierat:



Doplň správny výsledok. Koľko mrkvy, kalerábu a kapusty zje králičia rodina? Koľko zeleniny zje samec, samica a mláďa?

	Mrkva	Kaleráb	Kapusta	Spolu
Samec	6	3	4	
Samica	5	2	3	
Mláďa	2	1	2	
Spolu				

Zorad' hodnoty namerané v králikárni v °C od najvyššej teploty po najnižšiu.

2°C 31°C 0°C 25°C

--	--	--	--

S použitím nasledujúcich obrázkov vytvor krátky príbeh o králikovi.



Čo sme sa naučili

- Vytvoriť a uložiť textový dokument v MS Word
- Editovať text
- Pracovať so schránkou
- Vkladať ilustrácie do textu
- Vytvárať jednoduché tabuľky

Výstupné vedomosti

Predpokladané výstupné vedomosti

Účastník vzdelávania po úspešnom absolvovaní tohto modulu vie používať správnu terminológiu, nakresliť ľubovoľný obrázok bez predlohy i s predlohou, dokáže určiť správnu postupnosť použitia nástrojov. Dokáže bez problémov naformátovať text, vytvárať a upravovať tabuľky, vytvárať, vkladať a upravovať ilustrácie, používať symboly, ako i množstvo iných nástrojov nevyhnutných pre vytváranie dokumentov potrebných v praxi učiteľa.

Preverenie výstupných vedomostí

Účastník vzdelávania si preverí svoje zručnosti pri riešení záverečných kontrolných úloh, ktoré slúžia na sebareflexiu. Účastníci vzdelávania môžu kontrolné úlohy riešiť aj v rámci domácej úlohy. V prípade, že kontrolné úlohy riešia doma, je nutné poslať ich lektorovi na posúdenie.

Literatúra a použité zdroje

Literárne zdroje:

- [1] Blaho, A., Salanci, Ľ. (2007) *1. Zošit o práci s textom*. Bratislava : SPN, 2007, 48 strán. ISBN 978-80-10-00888-9
- [2] Kalaš, I., a kol. (2006) *Relevation Natural Art - predstavy z farieb a vzorov - Príručka používateľa*. Cambridge : Logotron, 2006, 209 strán.
- [3] Pírková, K. (2007) *Microsoft Office Word 2007 SK*. Brno : Computer Press, a.s., 366 strán. ISBN 978-80-251-1669-2
- [4] Salanci, Ľ. (2000) *Práca s grafikou*. Bratislava : SPN, 2000, 48 strán. ISBN 80-10-00531-2
- [5] Taylor, H., Hope, V. (2006) *Relevation Natural Art - predstavy z farieb a vzorov - Aktivity*. Cambridge : Logotron, 2006, 34 strán.

Elektronické zdroje:

- [6] *Saatchi Gallery*. [online]. © 2003-2009, [cit. 2009-09-12]. Dostupné na internete:
<http://www.saatchigallery.co.uk/museums/FullSizeMuseumPhotos/ac_id/677/image_id/4441/imageno/2>.

Poznámky

Tento študijný materiál vznikol ako súčasť národného projektu Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika v rámci Aktivity „Vzdelávanie učiteľov 1. stupňa ZŠ na informatiku a informatickú výchovu“.

Autori © Mgr. Zuzana Jurošková
PhDr. Bronislava Jakubíková
Mgr. Ľubica Gabajová
RNDr. Ľubomír Salanci, PhD.
RNDr. Andrej Blaho

Názov Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika

Podnázov Digitálna gramotnosť 1

Študijný materiál prešiel recenzným pokračovaním.

Recenzenti RNDr. Ľudmila Jašková, PhD.
RNDr. Michal Winczer, PhD.

Počet strán 32

Náklad 449 ks

Prvé vydanie, Bratislava 2009

Všetky práva vyhradené.

Toto dielo ani žiadnu jeho časť nemožno reprodukovat' bez súhlasu majiteľa práv.

Vydal Štátny pedagogický ústav, Pluhová 8, 830 00 Bratislava, v súčinnosti s Univerzitou Pavla Jozefa Šafárika v Košiciach, Univerzitou Komenského v Bratislave, Univerzitou Konštantína Filozofa v Nitre, Univerzitou Mateja Bela v Banskej Bystrici a Žilinskou univerzitou v Žiline

Vytlačil BRATIA SABOVCI, s r.o., Zvolen

ISBN 978-80-8118-000-2