



2.2	Komunikácia a spolupráca – vyhľadávanie na webe																		
2.3	Komunikácia a spolupráca – práca s nástrojmi na komunikáciu																		
3.1	Riešenie problémov – analýza problému																		
3.2	Riešenie problémov – interaktívne zostavovanie riešenia																		
3.3	Riešenie problémov – pomocou postupnosti príkazov																		
3.4	Riešenie problémov – interpretácia zápisu riešenia																		
3.5	Riešenie problémov – hľadanie, opravovanie chýb																		
4.1	Softvér a hardvér – práca so súbormi a priečkami																		
4.2	Softvér a hardvér – práca v operačnom systéme																		
4.3	Softvér a hardvér – počítač a prídavné zariadenia																		
4.4	Softvér a hardvér – práca v počítačovej sieti a na internete																		
5.1	Informačná spoločnosť – bezpečnosť a riziká																		
5.2	Informačná spoločnosť – digitálne technológie v spoločnosti																		
5.3	Informačná spoločnosť – legálnosť používania																		

Záleží však na učiteľovi, ako si pripraví hodinu a pre ktoré oblasti sa rozhodne. Napr. na hodine Maľovanka žiaci nemusia získať zdrojový súbor na kreslenie otvorením súboru (4.1) ale z internetu (2.1) na určenej adrese, kde ho učiteľ predtým umiestnil. Z hodiny vypadne aj informácia pre žiakov o možnosti zabezpečenia súboru a situácia nevyžaduje použiť Ulož ako. Tieto časti sa dajú zapracovať do inej hodiny, na ktorej si žiaci majú otvoriť zdrojový súbor.

Ukážka č. 1

Zoznámime sa so školským výpočtovým laboratóriom a školskou sieťou

Téma / Metóda / Oblasť
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hardvér v učebni – počítač, monitor, klávesnica, myš / Výklad / 4.3</li> <li>▪ Vytvor si bezpečné heslo na školskú sieť / Rozhovor / 5.1</li> <li>▪ Prečo a kde všade ľudia používajú počítač, Voľný čas a počítač / Rozhovor / 5.2</li> </ul>
Nové pojmy: počítač, monitor, klávesnica, myš

Ukážka č. 2

## Čo môžeme robiť s oknom?

Téma / Metóda / Oblasť
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Školská sieť – prihlásenie a odhlásenie / Praktická činnosť / 4.4</li><li>▪ Musím vždy sedieť pri tom istom počítači v učebni?, Prečo sa musím pred odchodom odhlásiť zo siete? / Diskusia / 5.1</li><li>▪ Hardvér – myš má ľavé a pravé tlačidlo, koliesko. / Výklad / 4.3</li><li>▪ Softvér – spustiť aplikáciu, okno zavrieť, minimalizovať, maximalizovať/obnoviť nadol, presunúť, aplikácia na panely úloh / Praktická činnosť / 4.2</li></ul>
<b>Otázka na bádanie</b>
Reaguje počítač rovnako pri použití pravého a ľavého tlačidla myši?
<b>Nové pojmy</b>
školská počítačová sieť, ľavé a pravé tlačidlo myši, koliesko, klik, dvojklik, pracovná plocha, ikona

Ukážka č. 3

Čo je to priečink?

Téma / Metóda / Oblasť
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Čo je to priečink / Diskusia / 4.1</li><li>▪ Mój priestor na disku – Štruktúra priečinkov v počítači, pohyb po priečinkoch / Praktická činnosť, Pozorovanie / 4.1, 1.5</li><li>▪ Vytvor, premenuj, zmaž priečink / Praktická činnosť, Diskusia / 4.1</li><li>▪ Práva priečinkov a súborov / Pozorovanie, Diskusia / 4.4</li></ul>
<b>Otázky na bádanie</b>
Môžeš vytvoriť priečink na ľubovoľnom mieste? Máš prístup k priečinkom, ktoré si vytvoril/a aj keď sa prihlásiš na vedľajšom počítači?
<b>Nové pojmy</b>
priečink

Ukážka č. 4

Farebné balóny

Téma / Metóda / Oblasť

- Grafický editor – paleta farieb, nastavenie farby 2 (farba pozadia), nástroje obdĺžnik, elipsa – nastavenie obrysu a výplne, nástroj výplň / Vyvodenie záveru na základe pozorovania pri praktickej činnosti / 1.1
- Hardvér – funkcia ľavého a pravého tlačidla myši / Vyvodenie záveru na základe pozorovania pri praktickej činnosti / 4.3

### Otázky na bádanie

Ako súvisia nastavenia farieb (farba 1 a farba 2) a nástrojov s farbou balónikov? Čo sa stane, ak pri kreslení použiješ pravé tlačidlo myši? (výplň, tvary pri rôznych nastaveniach)

Ukážka č. 5

Kvet

Téma / Metóda / Oblasť

- Grafický editor – paleta farieb, nastavenie farby 2 (farba pozadia), nástroje obdĺžnik, elipsa – nastavenie obrysu a výplne, nástroj výplň / Vyvodenie záveru na základe pozorovania pri praktickej činnosti / 1.1
- Hardvér – funkcia ľavého a pravého tlačidla myši 4.3

### Otázky na bádanie

Ako súvisia nastavenia farieb (farba 1 a farba 2) a nástrojov s farbou balónikov? Čo sa stane, ak pri kreslení použiješ pravé tlačidlo myši? (výplň, tvary pri rôznych nastaveniach)

Ukážka č. 6

Nakreslíme obrázok a uložíme si ho do svojho priečinka.

Téma / Metóda / Oblasť

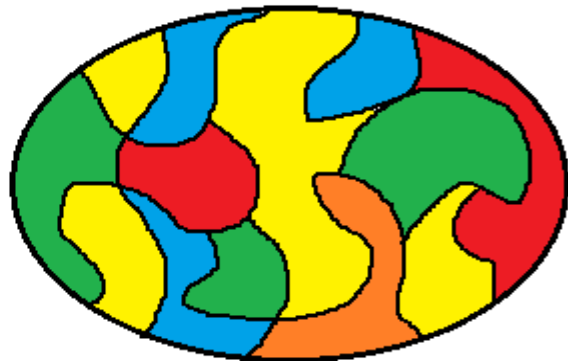
- Vytvor si priečinok *Obrazky* / praktická činnosť / 4.1
- Grafický editor – paleta farieb, nastavenie farby 1, nástroje ceruzka, štetec / Výklad, Praktická činnosť / 1.1
- Ulož súbor do priečinka *Obrazky*, súbor pomenuj *dom* / Praktická činnosť / 4.1, 4.2

Ukážka č. 7

Kreslíme mozaiku

Téma / Metóda / Oblasť

- Skontroluj, či sa v priečinku *obrazky* nachádza súbor *dom*. Premenuj súbor *dom* na *domcek*. / 4.1
- Grafický editor – nástroje obdĺžnik, elipsa, ceruzka, priamka, vyplň. Hľadanie a oprava chýb pri pretekaní farby. 1.1
- Mozaiku vyplň tak, aby neboli pri sebe 2 rovnaké farby / Výklad, Praktická činnosť / 3.2
- Ulož súbor do priečinka *Obrazky*, súbor pomenuj *mozajka* / Praktická činnosť / 4.1, 4.2
- Skontroluj, koľko súborov sa nachádza v priečinku *Obrazky* / Praktická činnosť / 4.2



Ukážka č. 8

Maľovanka

Téma / Metóda / Oblasť

- Otvor súbor ( žiaci si otvoria súbor s presne určeného miesta) / Praktická činnosť / 4.1
- Grafický editor – vyber farbu / Ukážka, Praktická činnosť pri počítači / 1.1
- Prečo nefunguje Ulož súbor? (nedá sa) / Výklad s praktickou ukážkou nastavenia zabezpečenia súboru. / 4.1
- Ulož ako do svojho priečinku *Obrazky* a zmeň meno súboru na *tekvice* / Praktická činnosť / 4.1



<http://www.omalovanky-zadarmo.sk/halloween/>