

Práce s programem Malování

Mgr. Petr Koníř

konir@zsjesenice.cz

1. Téma: program malování

Cíl: žáci umí používat vybraná tlačítka z panelu nástrojů, smazat obraz, vrátit se o krok zpět, změnit velikost stránky a uložit dokument

5 min: zkoušení, jeden žák, ostatní zadávají otázky, které učitel upřesňuje, hodnocení provádí učitel.

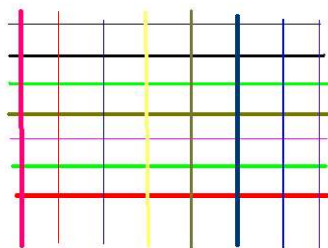
5 min: a) spuštění programu – formou diktátu s následným zápisem do sešitu

b) program se stejně jako ostatní programy pracující pod MS Windows spouští v okně. Zopakovat se žáky práci s oknem a funkcí tlačítek v titulkovém proužku.

c) seznámení s prostředím: hlavní nabídka (upozornit žáky na to, že Soubor a Úpravy se opakují i v ostatních programech, kde mají podobnou podnabídku), panel nástrojů (upozornit žáky na to, že se po nechání myši na tlačítku objeví jeho název), panel barev, stránka

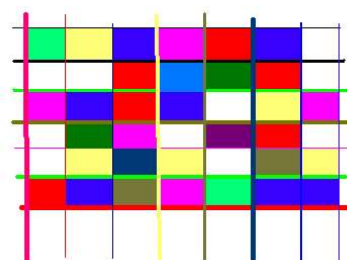
5 min: d) tlačítko úsečka:

žák umí myší nakreslit úsečku různé tloušťky a barvy, umí změnit tloušťku již nakreslené úsečky
samostatná práce:



5 min: e) tlačítko plechovka:

žák umí myší vybarvit ohraničenou plochu a změnit její barvu (v této i předchozí práci se žáci učí pracovat s myší)
samostatná práce:



f) žák umí smazat obraz pomocí hlavní nabídky: Obraz/Vymazat

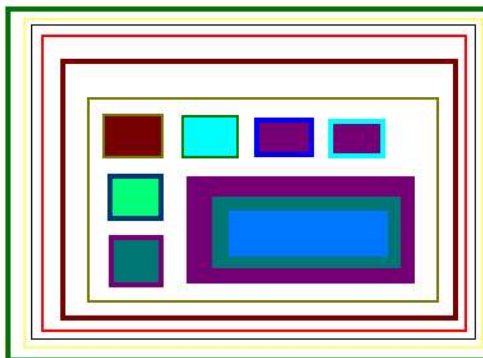
g) když žák něco zkazí, umí se vrátit o krok zpět pomocí hlavní nabídky Úpravy/Zpět

h) žáci se naučí měnit velikost stránky, analogie se změnou velikosti okna

10 min: ch) tlačítko obdélník:

žák umí nakreslit myší obdélníky různé tloušťky (využití nabídky u úsečky v panelu nástrojů), různé barvy, obdélníky s výplní a bez výplně. Žáci umí nastavit barvu obrysu (kliknutí levým tlačítkem myši na panelu barev) a barvu výplně (kliknutí pravým tlačítkem myši na panelu barev). U výplně bez obrysu se mění barva kliknutím levého tlačítka v panelu nástrojů!!!

samostatná práce:



10 min: i) uložení dokumentu: žák umí uložit dokument. Protože žáci ještě nikdy neukládali dokument je nutno s nimi probrat kam dokument uloží a jak se bude jmenovat. Obrázek z předchozí samostatné práce žáci uloží do svého disku pod jménem Obdélník.

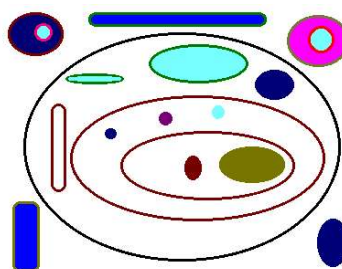
5 min: Zhodnocení poslední samostatné práce. Zopakování a shrnutí toho, co se žáci naučili.

2. Téma: program malování

Cíl: žáci umí používat vybraná tlačítka z panelu nástrojů

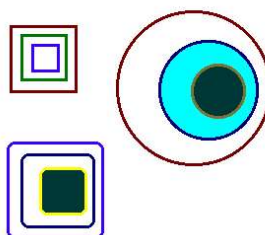
5 min: zkoušení, jeden žák, ostatní zadávají otázky, které učitel upřesňuje, hodnocení provádí učitel.

10 min: a) klasifikační práce: po předchozím frontálním zopakování předchozí hodiny mají žáci za úkol pomocí tlačítek, elipsa a zaoblený obdélník, které si vyhledají na panelu nástrojů vytvořit a uložit do svého disku pod

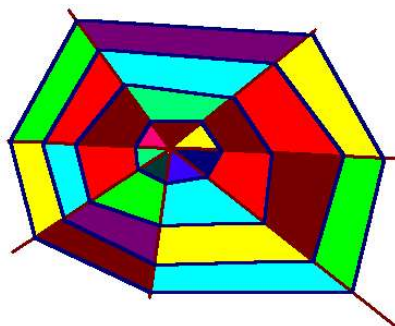


jménem Elipsa následující obrázek:
Oznámkovat danou práci.

5 min: b) držením klávesy Shift a tažením myši, žák umí nakreslit čtverec a kružnici (po předchozím stisknutí tlačítka obdélník nebo elipsa).
samostatná práce:



10 min: c) tlačítko mnohoúhelník: žák umí vytvořit myší libovolný n-úhelník. (tažením myši se udělá jedna strana a následným klikáním do budoucích vrcholů se n-úhelník dokončí), Pozor! žáci se zde učí přesnosti při práci s myší!
samostatná práce:



Obrázek uložit pod jménem Pavučina do svého disku.

10 min: d) tlačítko křivka

žák umí vytvořit uzavřenou křivku (trojí kliknutí myši na rozdílná místa), jednu prohnutou křivku (myši se udělá úsečka a dvakrát se klikne nad nebo pod úsečku), vlnka (klikne se jednou nad i pod úsečku)
samostatná práce:



Obrázek uložit pod jménem Srdce do svého disku.

5 min: e) pochválit a ohodnotit ty žáky, kteří bez větších problémů zvládli všechny samostatné práce.

3. Téma: program malování

Cíl: žák umí pracovat s tužkou, štětcem, sprejem, lupou, používá gumu a umí vybrat, přesunout a zkopírovat obrázek

5 min: zkoušení, jeden žák, ostatní zadávají otázky, které učitel upřesňuje, hodnocení provádí učitel.

20 min: a) samostatná práce: žák nakreslí pohádkovou postavičku. Žák při malování používá tužku, štětec a sprej. U štětce a spreje žáci umí používat různé šířky. Splete-li se žák, může použít gumu o různé šířce. Detaily lze malovat ve zvětšení pomocí lupy. Obrázek žáci uloží pod jménem postavička do svého disku.

Obrázek je ilustrační.



20 min b) Tlačítko výběr a tlačítko výběr libovolného tvaru: činnost prováděná těmito tlačítky má zásadní význam pro další práci s programy. Žáci označí obrázek nebo jeho část a mohou přesouvat a měnit rozměry. U přesouvání a změny rozměrů se naváže na práci s okny (stejný princip). Při zmenšování obrázku se ztrácí jeho detaily (formát BMP). Může se stát, že se ztratí barvy, v tomto případě se na něj musí kliknout.

Novým prvkem, který žáci neznají je kopírování. Tak jako je v předešlém případě dovednost žáků výběr obrázku, jeho přesouvání a změna rozměrů, zde je požadovaná dovednost kopírování. Žák si označí obrázek, klikne v hlavní nabídce na Úpravy/Kopírovat, klikne do stránky a v hlavní nabídce na Úpravy/Vložit. Jistě existují i jiné způsoby, ale tento algoritmus je obecně platný a žák si ho MUSÍ osvojit. Může se zmínit alternativa pomocí klávesových zkratk nebo tažením myši při současném držení Ctrl.



Obrázek žáci uloží. (zde je nutné vysvětlit proč se nezadává znovu cesta a název dokumentu).

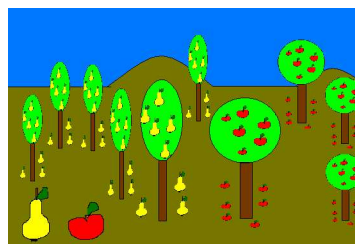
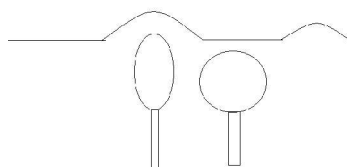
Na závěr se vyhodnotí společně práce žáků.

4. Téma: program malování

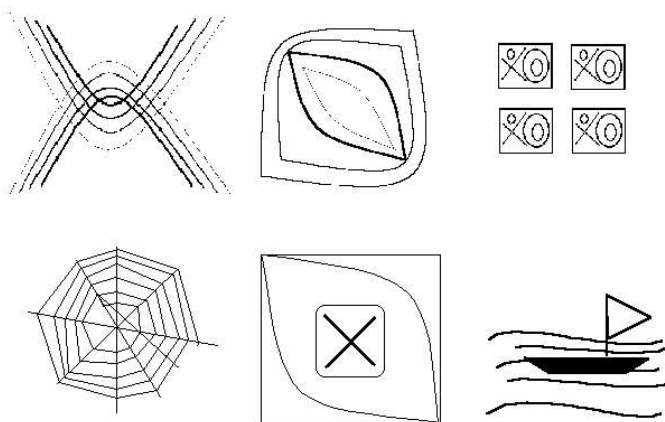
Cíl: opakování malování a kopírování

5 min: zkoušení, jeden žák, ostatní zadávají otázky, které učitel upřesňuje, hodnocení provádí učitel.

10 min: a) v následující práci je cílem, aby si žáci procvičili kopírování a přesouvání obrázku. K daným stromům mají dokreslit jablka a hrušky. Zde je využito mezipředmětového vztahu. Žáci musí poznat, který strom je hrušeň a který jabloň. Rychlejší žáci mohou domalovat celý sad. (nejdříve si žáci za pomoci učitele, zkopírují šablonu na svůj disk)



30 min: b) po předchozím zopakování zadat klasifikační práci.
vyber si alespoň čtyři obrázky a nakresli je do jednoho (před kreslením si uprav velikost stránky):



Obrázek žáci uloží pod svým příjmením na Okolní počítače/Zástupce/6. třída.
Učitel vyhodnotí mimo vyučování a výsledky s připomínkami sdělí příští hodinu.

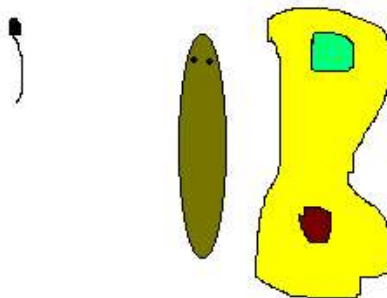
5. Téma: Motýl

Cíl: otáčení obrazu, doplnění textu

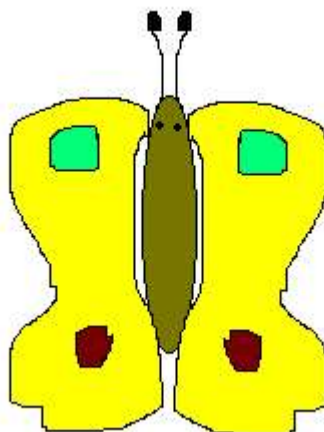
5 min: Zhodnocení předešlé klasifikační práce.

Žáci mají za úkol nakreslit motýla. Práce je rozdělena na několik částí.

5 min: a) Žáci nakreslí tělo motýla, jedno křídlo a tykadlo.



10 min: b) Po vybrání křídla, ho zkopírují a přenesou. Pomocí hlavní nabídky Obraz/Převrátit či otočit křídlo otočí. Žáci tedy umí převrátit obraz. S tykadlem udělají to samé. Křídla a tykadla po označení přesunou k tělu motýla. Mezipředmětový vztah k matematice: osová souměrnost.



5 min c) Žáci se naučí používat tlačítko Text. Vymyslí si rodové a druhové jméno motýla a napíše ho.

20 min d) Žáci nakreslí samostatně na novou stránku nového motýla a zkopírují ho. Práce bude v hodině oznámkována.

