

Využití počítačů v běžném životě 2



Metodika nepovinného předmětu

Využití počítačů v běžném životě 2

Tato příručka vznikla díky realizaci projektu

„Umět a znát víc II“

na Základní škole a mateřské škole Prosetín v roce 2012,
registrační číslo CZ.1.07/1.1.28/01.0016.

Zpracovali:

Mgr. Ivana Volfová

Mgr. Lucie Frišová

Pro snadnější orientaci v knize:

Časová dotace



Pomůcky



Vhodný počet žáků



Rady a nápady
pro vylepšení



Cíle hodiny



Poznámky



Průběh, postup hodiny



Přílohy





evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



Obsah

1. Předmluva	5
2. Úvod	7
3. Specifikace žáků	11
4. Obsah vyučovacích jednotek – vyhledávání informací v celosvětových sítích, zpracování a prezentace informací v grafických editorech, základy jazyka html, vkládání vlastních článků, obrázků, fotografií a jejich správa, tvorba vlastních jednoduchých webových stránek	
• Týdenní rozvrh	13
• Tabulka násobků	16
• Stupínek vítězů	19
• Výsledková listina	23
• Kalkulačka	27
• Rodokmen	31
• Logo – ostrov	35
• Jednoduchá prezentace	38
• Fotoalbum (Moje fotoalbum)	43
• Průzkum	47
• Kvíz	51
• Funkce správce	55
• Získávání fotografií	58
• Úprava fotografií	63
• Hry s fotografiemi	67
• GPS pro fotografie	73
• Panoráma	77
• Pohlednice	80
• 3D obrázky	85
• Kalendář	89

Metodická příručka nepovinného předmětu „Využití počítačů v běžném životě 2“

• Galerie HTML	94
• DVD promítání	97
• Karikatura	100
• Najdi rozdíly	104
• Založení webových stránek	108
• Struktura HTML	116
• Nastavení pozadí	120
• Vkládání odkazů	126
• Vkládání obrázků	131
• Formátování textu	138
• Bloky	144
• Můj web	151
 5. Použitá literatura a další zdroje	 157





Předmluva

Velký je ten, kdo je tím,
čím ho učinila příroda,
a kdo nikdy nepřipomíná jiné.
R.W.Emerson

Milí čtenáři,

připravili jsme pro vás metodický materiál, který by mohl napomoci při hledání cesty k jednotlivým žákům, jejich způsobu učení i zájmům. Děti by měly mít dostatek času, kdy budou dělat to, k čemu se svobodně rozhodnou. Naším úkolem je dát jim dostatek impulsů, námětů, návrhů a možností k přitažlivým činnostem, které pro ně budou podnětné, budou rozvíjet jejich osobnost, jejich schopnosti, dovednosti i znalosti.

Koneckonců vývoj v posledních dekádách ukazuje, že se výrazně mění úloha poznatků a motivace žáků při jejich získávání. Pouhé znalosti již nejsou kvůli své bezbřehosti, snadné dostupnosti a také pomíjivosti hlavním cílem vyučování, což ovšem neznamená, že by na ně měl učitel rezignovat. Veškeré učivo je však pouze nástrojem k dosažení hlavních cílů:

- + vychovat citlivého, charakterního a odolného člověka, který umí šťastně a bohatě prožívat život*
- + rozpoznat k čemu se kdo hodí a pomoci mu, aby v tomto oboru vynikl*
- + naučit děti učit se, tedy umět přizpůsobovat se měnícím se podmínkám, schopnosti pracovat sám na sobě a školu chápat jako impuls k dalším celoživotním procesům*
- + rozvíjet v dětech schopnost tvořivé práce, tvůrčího myšlení a jednání, rozvíjet jejich zdravé sebevědomí, samostatnost a aktivitu*

Je-li našim společným cílem vybavit žáky potřebnými kompetencemi a připravit je tak na skutečný život, neobejdeme se tedy bez hledání cest k lepšímu rozvoji skutečného potenciálu každého žáka a jeho osobnosti. Věříme, že právě respekt k jedinečnosti každého dítěte, k jeho zájmům může být tou správnou cestou k přípravě na život.

Autorka



Úvod

„Technologie samotné nikdy nemohou nahradit intuici, dobrý úsudek, schopnost řešit problémy či morální směřování. V nepředstavitelně komplexní budoucnosti však nebude mít sebeinteligentnější jedinec bez přístupu k nástrojům digitálního světa šanci vyrovnat se třeba i méně schopným účastníkům sítě.“

Marc Prensky

Dnes už jen málokdo pochybuje o pravdivosti tvrzení, že budoucnost vzdělávání je spojena s technologiemi. Stačí se podívat na dnešní mládež a digitální prostředí, ve kterém žije. I kdybychom se sebevíce snažili a produkovali jen ty nejlepší absolventy škol tradičním způsobem, nebudou mít šanci se dokonale uplatnit v moderním světě, nebude-li integrální součástí jejich přípravy i schopnost využívat technologie. Všichni již také víme, že tato kompetence souvisí s úspěchem na trhu práce, se schopností konkurovat, s udržení životní úrovně apod. To je ale pouze formální složka této problematiky. Technologie významným způsobem ovlivňují celou výchovu.

Rozvoj informačních a komunikačních technologií (ICT) ve škole a jejich zavádění do výuky je oblast stále velice nová, velice dynamická a zároveň pro udržení kvalitního vzdělávání – a tolik požadované konkurenceschopnosti – velice důležitá. S vlivem technologií se proměňuje prostředí, v němž se vzdělávání odehrává. Mění se vlastnosti žáků, výukové cíle, a v důsledku toho též úloha školy. Poměr faktických znalostí, které nadcházející generace získá ve škole, k tomu, co se dozví mimo ni, se rychle mění v její neprospěch. Technologie do škol pronikají, ať chceme, nebo ne. Je proto velmi důležité jejich přítomnost využít přínosným způsobem. Využíváním informačních a komunikačních technologií při výuce žáci zlepšují své znalosti, dovednosti a schopnosti, roste jejich motivace, sebedůvěra a aktivita. Dostupnost ICT pro žáky a učitele má pozitivní dopad na rozvoj celé školy.

Najít pevný bod v narůstajících možnostech využití informačních a komunikačních technologií není vůbec lehké. Co, jak a proč z oblasti ICT zařadit do výuky, bývá problém, jehož řešení zastarává krátce po jeho vzniku. Didaktické postupy se stále hledají a naléhavost poptávky je přímo úměrná rychlosti, s jakou se nové technologie objevují a stávají se

Metodická příručka nepovinného předmětu „Využití počítačů v běžném životě 2“

přístupnými žákům od raného věku. Co bylo nedávno trendem, je dnes už běžná praxe doma, ve společnosti či v zaměstnání. Co jsme se včera pracně naučili, dnes už nestačí. Změna je v oblasti ICT setrvalý stav.



Po pochopení podstaty rozvoje ICT gramotnosti žáků je důležité si uvědomit, jak moc ICT ovlivňují život kolem nás. I ve vyučovacím procesu se ICT mohou vyskytovat v různých rolích podle způsobu a účelu jejich využití:

- ✚ využívají se jako **didaktický prostředek** ke zlepšení výukových výsledků žáků v jednotlivých vzdělávacích oborech, v různých fázích výuky – od motivace přes názorný výklad učiva nebo problému po reflexi učiva a hodnocení či sebehodnocení žáků
- ✚ jsou **předmětem výuky ICT**, jejího obsahu (základy informatiky, ovládání vybraných ICT a porozumění problémům souvisejícím s jejich používáním) a metod
- ✚ ovlivňují vývoj v jednotlivých oborech lidských činností, a tím se stávají **součástí vzdělávacího obsahu jednotlivých vzdělávacích oborů**,
- ✚ mají vliv na změny ve společnosti, a tak **ovlivňují vzdělávání a pedagogickou praxi**

Současné výzkumy i běžná školní praxe nás nutí přemýšlet znovu o nejvhodnějších výukových metodách a o roli učitele. Zvyšuje se důraz na rozvoj dovedností a postojů, jež souvisejí s pronikáním ICT do pracovních procesů, ale i do společenského a osobního života: roste význam schopnosti komunikace, spolupráce, řešení problémů. Základní stavební kameny ICT

gramotnosti tvoří jednak praktické dovednosti a vědomosti, které pomáhají zvládnout aktuálně a běžně používané technické prostředky (hardware, software). Druhou složkou je schopnost s využitím ICT shromáždit, analyzovat, kriticky vyhodnotit a použít informace. Náplní tohoto nepovinného předmětu je také získané informace prezentovat, zpracovávat je v grafických editorech a prostřednictvím ICT technologií komunikovat, vkládat vlastní články, obrázky, fotografie, tvořit vlastní jednoduché webové stránky a spravovat je. Přitom se žáci musejí vyrovnat s faktem, že rozvoj technologií změnil zásadním způsobem dostupnost informací, a tím i způsoby, jak na informace nahlížet, přistupovat k nim a pracovat s nimi.



V dnešní době nelze uvažovat o ICT jen jako o konkrétních nástrojích, je nutné je také vnímat jako fenomén, který zásadně ovlivňuje společnost a staví člověka před nové situace a problémy, na něž je třeba reagovat. Proto je schopnost rozlišit přínosy a rizika ICT jak v osobní, tak ve společenské rovině jedním ze základních předpokladů pro život v dnešním a budoucím světě. ICT nelze oddělit od společenského kontextu. Vědomí společenských aspektů (od etických zásad a kriminality, přes on-line bezpečí po bezpečné, zdravé nepoškozující zacházení s ICT) je nedílnou složkou ICT gramotnosti a mělo by provázet výuku od první chvíle, kdy se ve škole začnou ICT používat. Jde o dlouhodobý a komplexní proces. Je důležité nastavit vnitřní školní pravidla pro využívání ICT, příkladně je dodržovat a jejich dodržování důsledně vyžadovat.

Že by v praxi při určování toho, co je aktuálně a běžně používaná technologie, došlo k plné shodě, se nedá předpokládat. Proto je nutné si uvědomit, že konkrétní vědomost či dovednost (v tomto případě např. dovednost ovládat nějaký ICT nástroj) není konečný cíl vzdělávání, ale

prostředek, jak vést žáky k porozumění základním pojmům, konceptům a procesům z oblasti informatiky a ICT. Na nich pak lze stavět schopnost využívat ICT v různých kontextech a k různým účelům. Právě nabídka takových příležitostí při školní práci ve všech předmětech žákům umožní postupně nabývat zkušeností nezbytných k tomu, aby se vyrovnali s novými požadavky, nástroji a doposud nepoznanými situacemi.

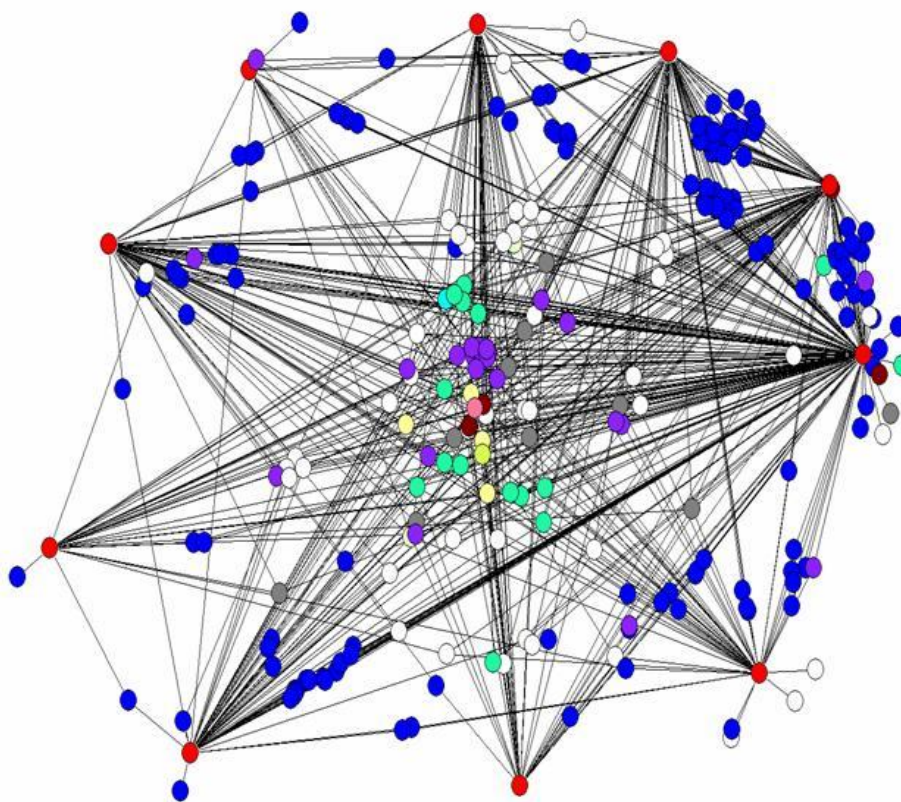


Rozvoj ICT gramotnosti v žádném případě neznamena používat ICT vždy, všude, za každou cenu. Znamená ICT používat s pedagogickým záměrem, přiměřeně věku a schopnostem žáků, napříč školními činnostmi ve stálém kontaktu s mimoškolní realitou všedního dne.

Panuje zakořeněná představa, že žáci včetně těch na 1. stupni znají z ICT více než učitel. To v řadě případů, pokud jde o dílčí ICT znalosti či dovednosti, může být i pravda. Je třeba si ale uvědomit, že hlavní rozdíl mezi žákem a učitelem není v tom, kdo z nich je obratnější v používání ICT, ale v přístupu, s jakým se k ICT staví. Pro dnešní děti jsou technologie součástí světa, do kterého se narodily, jsou pro ně nové úplně stejně jako všechno ostatní ve světě, který teprve poznávají. Přistupují k nim proto bez zábrán a učí se je používat bez ohledu na to, zda tyto technologie existují rok, nebo 5, 50 či 100 let. Přirozeností dětí je poznávání a učení a ani složitost systému nebo zařízení je neodrazuje, protože ji díky své nezkušenosti nenahlíží. Jsou připravené telefonovat, používat počítač, stejně jako řídit auto (nejlépe teď hned a samy). V tomto ohledu je dospělý tváří v tvář novinkám v nevýhodě, leccos si už vyzkoušel a ví, že v některých situacích není snadné se s porozuměním orientovat tak, aby z

toho byl užitek a výsledkem byla spokojenost. Navíc se v oblasti ICT stále objevují nějaké novinky. Proto dospělý zvažuje, zda v konkrétním případě investovat energii do dalších pokusů a nového poznávání. Dospělý-učitel není výjimka. Síla učitele nespočívá v tom, že všude byl a všechno zná, ale v tom, že leccos zná, s leccím si poradil a hlavně dokáže poznání zprostředkovat žákům. I kvalifikovaný učitel-informatik zažívá chvíle, kdy ho nějaký žák překvapí poznatkem či trikem, jak si v určité situaci poradit, který on sám nezná. S takovými situacemi se setkávají ovšem i učitelé ostatních vyučovacích předmětů ve svých oborech a ti zdatní si s nimi poradí a zpravidla využijí ve prospěch všech zúčastněných. Vcelku rozumný se jeví předpoklad, že vývoj nových technologií se nezastaví. Nikdy tedy nedostaneme příležitost v klidu dohnat, co nám nyní v oblasti ICT uniká, i kdybychom chtěli. Naopak, nové poznatky a technologie budou přibývat, postupy a názory se budou často měnit. Nejprve je tedy nutné tento fakt pochopit a smířit se s ním. A potom hledat cesty, jak žáky na život ve světě ovlivněném proměnlivými technologiemi připravit.

Teoretickým východiskem pro formulaci hlavního cíle a náplně tohoto nepovinného předmětu by mohl být Delorsův model čtyř pilířů vzdělávání: **učit se poznávat, učit se jednat, učit se žít společně a učit se být.**





Specifikace žáků

Metodická příručka nepovinného předmětu „Využití počítačů v běžném životě 2“ je vytvořena pro žáky **Základní školy a mateřské školy Prosetín ve věku od 11 do 15 let** pro individuální práci, popřípadě pro práci ve dvojicích nebo skupinovou. Předložené materiály reagují na potřeby cílové skupiny, výuka bude probíhat s vysokým obsahem praktických prvků. Metodika je koncipována tak, aby podpořila a prohloubila klíčové kompetence žáků a lépe je vybavila do života.

Dílčím cílem je také vytvořit předpoklady pro motivaci žáků a vzbudit u nich zájem o informační a komunikační technologii, kterou lze aplikovat nejen ve výuce technických oborů, ale i dalších předmětů všech stupňů škol až po školy vysoké. Znalosti a dovednosti z ICT souvisí s úspěchem na trhu práce, se schopností konkurovat, s udržením životní úrovně jedince.



Využití počítačů v běžném životě 2

Obsah vyučovacích jednotek





Číslo materiálu: 1

Tematický celek: Microsoft office – tabulkový editor Excel

Téma hodiny: Týdenní rozvrh



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- úprava buněk do požadovaného počtu kolonek tabulky – týdenního rozvrhu
- struktura buněk
- barva výplně buněk, fonty, směr, velikost a barva písma
- ohraničení jednotlivých buněk, nebo bloků buněk
- vzhled stránky a možnosti tisku

Očekávané výstupy:

- žák se naučí upravovat vzhled tabulkového editoru, pracovat s jednotlivými záložkami - písmo, výplň, zarovnávání, ohraničení
- žák si sám vytvoří jednoduchou tabulku s nejrůznějšími údaji



Cíle hodiny:

- žák vytvoří vlastní dokument
- žák umí změnit vlastnosti písma a odstavců, do dokumentu dokáže vložit jakýkoliv obrázek, upravit jeho vlastnosti a vhodně jej umístit do textu
- aplikace vlastní práce v praxi
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi (ukázka využití v běžném životě)

Organizační forma:

- frontální, individuální

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- tabulkový editor Excel (počítačová sestava)
- rozvrh hodin pro aktuální školní rok



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- řízený rozhovor – seznámení s tabulkovým editorem Excel a jeho funkcemi
- možnosti využití – oblasti využití, samostatné vyhledávání příkladů na internetu
- vzorová ukázka týdenního rozvrhu (viz. příloha)

Týdenní rozvrh (výkladová část)

- vytvoření tabulky o 9 sloupcích a 7 řádcích
 - myší tažením označíme 9 sloupců a 7 řádků
 - pravým tlačítkem myši vyvoláme nabídku a klikneme na položku „Formát buněk“
 - na záložce „Ohraničení“ nastavíme ohraničení buněk
 - na záložce „Výplň“ zvolíme barvu pozadí buněk
 - na záložce „Písmo“ zvolíme požadované písmo
 - stejným postupem je možné odlišit jednotlivé hodiny, nebo dny
 - označíme záhlaví sloupce tažením myši na požadovaný počet sloupců, u kterých chceme měnit šířku
 - pravým tlačítkem myši vyvoláme nabídku, poté klikneme na položku „Šířka sloupce“, zadáme požadovanou šířku a potvrdíme OK
 - podobným způsobem upravíme výšku řádku - označit požadované řádky, vyvolat nabídku a spustit položku „Výška řádku“
- doplnění dat do tabulky
 - žáci si doplní do tabulky čas vyučovacích hodin a dny v týdnu

3. fixační část:

- vytvoření týdenního rozvrhu podle návodu za pomoci pedagoga
- tvorba vlastního týdenního rozvrhu podle rozvrhu třídy na aktuální školní rok

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- prezentace jednotlivých prací – korekce chyb

Rady a nápady pro vylepšení:



- žáci mohou si vytvořit jakýkoliv rozvrh – rozvrh tréninků, rozvrh hudební školy, rozvrh volnočasových aktivit
- žáci si práci sami vytisknou (práce s tiskárnou)



Poznámky:

Příloha:



Ukázka vzorového týdenního rozvrhu:

Týdenní rozvrh								
	1	2	3	4	5	6	7	8
	7:25 - 8:10	8:20 - 9:05	9:20 - 10:05	10:15 - 11:00	11:10 - 11:55	12:05 - 12:50	13:00 - 13:45	13:55 - 14:40
Pondělí	M	AJ	VV	VV	ČJ	☐	VP-SH (ST)	VP-SH (ST)
Úterý	M	ČJ	F	AJ	D	☐	TVD	TVD
Středa	Z	ČJ	M	VKZ	PŘ	☐	TVCH	TVCH
Čtvrtek	M	ČJ	F	D	VKO	○	HV	PČ
Pátek	M	AJ	ČJ	PŘ	Z			



Číslo materiálu: 2

Tematický celek: Microsoft office – tabulkový editor Excel

Téma hodiny: Tabulka násobků



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- práce s tabulkou – formát buněk, ohraničení, výplň, písmo
- početní funkce
- hromadné vyplňování buněk

Očekávané výstupy:

- žák upraví vzhled tabulkového editoru, bude pracovat s jednotlivými záložkami - písmo, výplň, zarovnávání, ohraničení
- žák dokáže hromadně vyplnit buňky
- žák si sám vytvoří jednoduchou tabulku násobků
- žák bude umět využívat základní početní funkce programu



Cíle hodiny:

- vytvoření vlastního dokumentu
- seznámení se základními početními funkcemi programu, jejich účelem a využitím
- aplikace vlastní práce v praxi (přesah do matematiky)
- ukázka praktického významu osvojovaných poznatků a jejich využití
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi (ukázka využití v běžném životě)

Organizační forma:

- frontální, individuální

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie, matematika, fyzika, chemie

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- tabulkový editor Excel (počítačová sestava)
- matematické, fyzikální a chemické tabulky (Chajda, R: Matematické, fyzikální a chemické tabulky, Ottovo nakladatelství, Praha 2012)
- příklady výpočtů



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- práce s matematickými a fyzikálními tabulkami
- výpočet matematických, případně fyzikálních příkladů (výpočtů) – praktické využití tabulky
- vzorová ukázka tabulky násobků (viz. příloha)

Tabulka násobků (výkladová část)

- vytvoření tabulky o 11 sloupcích a 11 řádcích
 - myší tažením označíme 11 sloupců a 11 řádků
 - pravým tlačítkem myši vyvoláme nabídku a klikneme na položku „Formát buněk“
 - na záložce „Ohraničení“ nastavíme ohraničení buněk
 - na záložce „Výplň“ zvolíme barvu pozadí buněk
 - na záložce „Písmo“ zvolíme požadované písmo
 - krajní sloupec a řádek je možné stejným postupem odlišit
- vytvoření tabulky pro zadávání hodnot - vytvoříme dvě buňky a ohraničíme, vedlejší buňky vyplníme popisem (počáteční číslo a násobek)
- vyplnění prvního řádku a sloupce - první buňce prvního řádku a sloupce zadáme, že se rovná počátečnímu číslu, každá další buňka se rovná předchozí buňce plus násobek
- vyplnění zbylých buněk - zbylé buňky jsou násobkem jednotlivých řádků se sloupci, vyplníme buď postupně (vzorec = D3* B4), nebo použijeme hromadné vyplnění buněk
- tabulka se automaticky mění při zadávání počátečního čísla a násobku

3. fixační část:

- vytvoření tabulky násobků podle návodu za pomoci pedagoga

- tvorba vlastní tabulky s násobky

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- prezentace jednotlivých prací – korekce chyb



Rady a nápady pro vylepšení:

- žáci mohou si vytvořit několik tabulek násobků, nejčastěji využívaných
- žákům vytiskneme, aby mohli využívat v hodinách matematiky a fyziky



Poznámky:

Příloha:



Ukázka vzorové tabulky násobků:

5	počáteční číslo
10	násobek

	5	15	25	35	45	55	65	75	85	95
5	25	75	125	175	225	275	325	375	425	475
15	75	225	375	525	675	825	975	1125	1275	1425
25	125	375	625	875	1125	1375	1625	1875	2125	2375
35	175	525	875	1225	1575	1925	2275	2625	2975	3325
45	225	675	1125	1575	2025	2475	2925	3375	3825	4275
55	275	825	1375	1925	2475	3025	3575	4125	4675	5225
65	325	975	1625	2275	2925	3575	4225	4875	5525	6175
75	375	1125	1875	2625	3375	4125	4875	5625	6375	7125
85	425	1275	2125	2975	3825	4675	5525	6375	7225	8075
95	475	1425	2375	3325	4275	5225	6175	7125	8075	9025



Číslo materiálu: 3

Tematický celek: Microsoft office – tabulkový editor Excel

Téma hodiny: Stupínek vítězů



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- práce s tabulkou – formát buněk, ohraničení, výplň, písmo
- funkce rank, když
- hromadné vyplňování buněk

Očekávané výstupy:

- žák upraví vzhled tabulkového editoru, bude pracovat s jednotlivými záložkami - písmo, výplň, zarovnávání, ohraničení
- žák dokáže hromadně vyplnit buňky
- žák bude umět využívat funkce programu rank, když
- žák si sám vytvoří tabulku výsledků, stupínek vítězů

Cíle hodiny:



- vytvoření vlastního dokumentu
- seznámení s funkcemi rank, když, jejich účelem a využitím
- využití algoritmického myšlení
- posilování motivace a zájmu
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi

Organizační forma:

- frontální, individuální, skupinová (vyhledávání)

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie, matematika, tělesná výchova

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- tabulkový editor Excel (počítačová sestava)
- denní tisk, sportovní magazíny (např. deník Sport, MF, Lidové noviny, Chrudimský deník) – olympijské výsledky, statistiky vítězů mistrovství světa v různých sportech



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- rozhovor na téma sportovních aktivit žáků, jejich koníčků a zálib
- vyhledávání výsledků vybraných sportovců v denním tisku a sportovních magazínech
- návrh vlastní výsledkové listiny (dle aktuálních výsledků v tělesné výchově)
- vzorová ukázka výsledkové listiny a stupínku vítězů (viz. příloha)

Výsledková listina, stupínek vítězů (výkladová část)

- vytvoření dvou tabulek o 3 sloupcích a 12 řádcích
 - myší tažením označíme 3 sloupce a 12 řádků
 - pravým tlačítkem myši vyvoláme nabídku a klikneme na položku „Formát buněk“
 - na záložce „Ohraničení“ nastavíme ohraničení buněk
 - na záložce „Výplň“ zvolíme barvu pozadí buněk
 - na záložce „Písmo“ zvolíme požadované písmo
 - stejně postupujeme u druhé tabulky
- popis tabulek a vložení dat
 - jednotlivé sloupce nadepíšeme, vyplníme sloupec jméno a body
- funkce rank
 - funkci rank použijeme ve třetím sloupci první tabulky
 - funkce vrátí aktuální pořadí dané hodnoty z množiny hodnot, tím získáme pořadí (příklad vzorce =RANK(C8;\$C\$8:\$C\$18;0))
- funkce když
 - funkci když použijeme v tabulce „Stupínek vítězů“

- v prvním (červeném) sloupci bude funkce porovnávat, jestli je pořadí rovno jedné, jestliže ano - napíše jméno, jestliže ne – nechá políčko prázdné (příklad vzorce =KDYŽ(D8=1;B8;""))
- tabulka automaticky vyhodnocuje pořadí dle bodů a vyplňuje stupínek vítězů

3. fixační část:

- vytvoření výsledkové listiny, stupínku vítězů podle vzorového návodu za pomoci pedagoga
- tvorba vlastní výsledkové listiny a stupínku vítězů (aktuální výsledky žáků např. ve sportovním klubu, v jednotlivých sportech)

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- prezentace jednotlivých prací – korekce chyb

Rady a nápady pro vylepšení:



- žáci mohou zpracovat výsledkové listiny výkonů dosažených v tělesné výchově v jednotlivých sportovních disciplínách
- žáci si vyberou svého oblíbeného sportovce a zpracují jeho výsledky v porovnání se soupeři a v průběhu několika let



Poznámky:

Příloha:



Ukázka vzorové výsledkové listiny a stupínku vítězů

VÝSLEDKOVÁ LISTINA

Výsledková listina

JMÉNO	BODY	POŘADÍ
Pepa	450	3
Franta	160	7
Michal	100	9
Petr	150	8
Radek	100	9
Pavel	690	1
Čestmír	400	4
Láďa	230	5
Lojza	10	11
Martin	200	6
Vavřínek	590	2

Stupínek vítězů

PRVNÍ	DRUHÝ	TŘETÍ
Pavel	Vavřínek	Pepa

Funkce RANK - Výsledková listina

Funkce KDYŽ - stupínek vítězů



Číslo materiálu: 4

Tematický celek: Microsoft office – tabulkový editor Excel

Téma hodiny: Výsledková listina



Časový rozsah: 4 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- práce s tabulkou – formát buněk, ohraničení, výplň, písmo, slučování buněk
- hromadné vyplňování buněk
- funkce rank, když

Očekávané výstupy:

- žák upraví vzhled tabulkového editoru, bude pracovat s jednotlivými záložkami - písmo, výplň, zarovnávání, ohraničení, slučování
- žák dokáže hromadně vyplnit buňky
- žák bude umět využívat funkce programu rank, když
- žák si sám vytvoří tabulku výsledků, výsledkovou listinu



Cíle hodiny:

- vytvoření vlastního dokumentu
- porovnávání informací a poznatků u většího množství alternativních informačních zdrojů
- použití funkcí rank, když
- využití algoritmického myšlení
- posilování motivace a zájmu
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi

Organizační forma:

- frontální, individuální, skupinová (vyhledávání)

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie, matematika, tělesná výchova

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- tabulkový editor Excel (počítačová sestava)
- denní tisk, sportovní magazíny (např. deník Sport, MF, Lidové noviny, Chrudimský deník)



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace (2 hodiny)

- rozhovor na téma sportovních aktivit žáků – fotbalové, nebo hokejové zápasy, účast na soutěži hasičů
- vyhledávání výsledků oblíbených hokejových a fotbalových klubů v určitém časovém horizontu
- vytvoření návrhu tabulky pro vlastní fotbalový klub (příp. jiný sportovní klub) – soupis protihráčů, bodů, výsledků jednotlivých zápasů
- vzorová ukázka výsledkové listiny a stupínku vítězů (viz. příloha)

Výsledková listina (výkladová část)

- výsledková listina automaticky vyhodnocuje výsledky fotbalové ligy, vyhodnocuje pořadí jednotlivých fotbalových klubů

1. Vytvoření tabulky výsledků

- fotbalová liga má 16 klubů, na každý klub budeme potřebovat 3 sloupce a jeden řádek plus řádky na popis
- jednotlivé řádky popíšeme jmény klubů
- jmény klubů popíšeme i sloupky s tím rozdílem, že sloučíme buňky
- slučování buněk se provádí v menu „Formát buněk“, záložka „Zarovnání“/“Sloučit buňky“
- sloučení provedeme i u dvou buněk každého sloupce (score)
- grafická úprava tabulky se provádí přes nabídku formát buněk, záložka zarovnání, písmo, ohraničení, výplň

2. Výpočet bodů

- ve sloupci „SCORE“ se pomocí funkce „KDYŽ“ budou počítat body za jednotlivé zápasy
- funkci vyvoláme přes tlačítko „Fx“
- funkce „KDYŽ“ porovnává score - „KDYŽ je sloupec 1 menší než sloupec 2, zapíše funkce do buňky 0 (nulu), pokud je větší, napíše 2 (dva

Metodická příručka nepovinného předmětu „Využití počítačů v běžném životě 2“

body), pokud se sloupce rovnají, napíše 1 (jeden bod), pokud je sloupce 1 prázdný, nechá buňku prázdnou

- vzorec:

=KDYŽ(E7>F7;2;(KDYŽ(F7>E7;0;(KDYŽ(F7="";0;(KDYŽ(E7=F7;1;))))))

- výsledek zápasu se musí do tabulky vepsat dvakrát, každý tým má svůj výsledek (např. Plzeň – Liberec 1:2, totéž zapíšeme pro Liberec-Plzeň 2:1)

3. Vytvoření tabulky součtů a pořadí

- pro tabulku součtů a výsledků potřebujeme dva sloupce a 18 řádků
- při vytváření postupujeme obdobným způsobem jako u tabulky výsledků

4. Výpočet součtu bodů a score

- součet bodu provedeme nasčítáním jednotlivých buněk s body u daného klubu

- příklad výpočtu:

=AW7+AT7+AQ7+AN7+AK7+AH7+AE7+AB7+Y7+V7+S7+P7+M7+J7+G7+D7

- vzorec stačí doplnit u prvního klubu, pro další řádky použijeme funkci „Vyplnit dolů“

- označíme sloupec součtu bodů tak, že klikneme na buňku s již hotovým výpočtem, za stálého držení levého tlačítka táhneme myši až na poslední políčko součtu. Na takto označený sloupec použijeme funkci „Vyplnit dolů“

- výpočet pořadí provedeme pomocí funkce „Rank“

- funkci vyvoláme tlačítkem „Fx“ a výběrem příslušné funkce

- v dialogovém okně vyplníme číslo, jehož pořadí chceme zjistit, další pole je seznam hodnot, které chceme porovnávat

- funkce vrátí hodnotu výsledného pořadí, pro ulehčení zadávání vzorců opět použijeme funkci „Vyplnit dolů“

3. fixační část: (2 hodiny)

- vytvoření výsledkové listiny podle vzorového návodu za pomoci pedagoga

- žáci se sami pokusí vytvořit vzorec pro použité funkce

- tvorba vlastní výsledkové listiny (výsledková listina klubu, který navštěvuje)

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem

- prezentace jednotlivých prací – korekce chyb

Rady a nápady pro vylepšení:



- žáci mohou zpracovat výsledkové listiny výkonů dosažených v rámci tělesné výchovy v jednotlivých sportovních kláních

- žáci mohou vytvořit i statistiku dosažených výsledků u školních turnajů za několik let, porovnávat výsledky a hodnotit úspěchy

- lze zpracovat statistiku olympijských her, mistrovství světa

orové vy

[illegible]



Číslo materiálu: 5

Tematický celek: Microsoft office – tabulkový editor Excel

Téma hodiny: Kalkulačka



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- práce s tabulkou – formát buněk, ohraničení, výplň, písmo
- funkce když
- zaznamenávání maker, ovládací prvek formuláře – tlačítko, přiřazování maker tlačítku

Očekávané výstupy:

- žák upraví vzhled tabulkového editoru, bude pracovat s jednotlivými záložkami - písmo, výplň, zarovnávání, ohraničení
- žák bude umět využívat funkci programu když
- žák zaznamená makra, vytvoří ovládací prvek formuláře – tlačítko, přiřadí makra tlačítku
- žák si sám vytvoří kalkulačku



Cíle hodiny:

- vytvoření vlastního dokumentu
- využití funkce když a maker, seznámení se s jejich účelem a využitím
- ukázka praktického významu osvojovaných poznatků a jejich využití
- využití algoritmického myšlení
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi (ukázka využití v běžném životě)

Metodická příručka nepovinného předmětu „Využití počítačů v běžném životě 2“

Organizační forma:

- frontální, individuální

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie, matematika, fyzika

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:

- tabulkový editor Excel (počítačová sestava)
- matematické příklady



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- matematické příklady – výpočet, jednoduché matematické operace, výpočty na kalkulačce
- práce s kalkulačkou a jejími funkcemi – diskuse o nejčastěji využívaných operacích, funkcích kalkulačky
- vzorová ukázka kalkulačky (viz příloha), výpočty na excelové kalkulačce

Kalkulačka (výkladová část)

- k vytvoření jednoduché kalkulačky budeme potřebovat kartu „Vývojář“
- zobrazení karty se provede kliknutím na kartu „Soubor“, dále položku „Možnosti“ a poté kategorii „Přizpůsobit pás karet“
- v seznamu „Hlavní karty“ zaškrtněte políčko „Vývojář“ a potvrdíme OK
- postup při vytvoření kalkulačky:

1. Vytvoření základních polí

- vytvoříme čtyři samostatná pole, upravíme vzhled a ohraničení polí přes nabídku formát buněk

2. Vyplnění základních polí

- do polí 1 a 3 můžeme napsat libovolné číslo, pole dvě se bude automaticky vyplňovat podle tlačítka (bude upřesněno dále)
- do pole se může doplnit libovolné znaménko (např. +)

3. Vzorec

- do 4. pole (součtu) vytvoříme složený vzorec z funkce KDYŽ
- základ funkce spočívá v tom, že když máme např. znaménko plus, provede se součet buněk, pokud tomu tak není, následuje funkce KDYŽ pro –, dále * a /

Výsledný vzorec : =KDYŽ(E5="+";C5+G5;KDYŽ(E5="-";C5-G5;KDYŽ(E5="*";C5*G5;KDYŽ(E5="/";C5/G5;""))))

4. Vytvoření maker pro tlačítka

- přejdeme na kartu „Vývojář“
- stiskneme tlačítko „Záznam makra“, otevře se okno záznam makra
- do pole název makra napíšeme název (např. plus) a potvrdíme OK, poté klikneme na pole 2, vložíme znaménko + a potvrdíme enter
- následuje zmáčknutí tlačítka „Zastavit záznam makra“
- stejným způsobem zaznamenáme makro pro -, *, /

5. Vytvoření tlačítek a přiřazení makra

- na kartě „Vývojář“ vybereme položku „Vložit“ a tlačítko „Ovládací prvek formuláře“
 - myší a držením levého tlačítka myši vytvoříme na ploše sešitu tlačítko
 - po puštění tlačítka se otevře dialogové okno „Přiřadit makro“, přiřadíme příslušné makro
 - na hotové tlačítko klikneme pravým tlačítkem myši a vyvoláme nabídku, vybereme „Upravit text“ a přepíšeme na příslušné znaménko
- kalkulačka - po stisku jednotlivých tlačítek se automaticky provádí výpočet

3. fixační část:

- vytvoření kalkulačky podle vzorového návodu za pomoci pedagoga
- samostatná práce – vytvoření kalkulačky, počítání s kalkulačkou

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- prezentace jednotlivých prací – korekce chyb

Rady a nápady pro vylepšení:



- v závěru hodiny je potřeba žákům nechat čas, aby si kalkulačku pořádně vyzkoušeli
- lze vytvořit kalkulačku i pro jiné funkce



Poznámky:

Příloha:



Ukázka vzorové kalkulačky

KALKULAČKA

1	2	3	4
120	/	66	= 1,82
	+		
	-		
	*		
	/		



Číslo materiálu: 6

Tematický celek: Microsoft office – tabulkový editor Excel

Téma hodiny: Rodokmen



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- práce s organizačním diagramem
- upravování jednotlivých polí diagramu, změna barvy polí, editace textu, barvy textu
- vkládání obrázku JPG do sešitu tabulkového editoru Excel

Očekávané výstupy:

- žák se naučí používat organizační diagram
- žák bude umět upravovat jednotlivá pole, měnit barvu polí, editovat text, měnit barvu textu
- žák dokáže do dokumentu vložit jakýkoliv obrázek, upravit jeho vlastnosti a vhodně jej umístit do textu
- žák si sám vytvoří svůj rodokmen



Cíle hodiny:

- vytvoření vlastního dokumentu
- posilování motivace a zájmu
- utváření pozitivního postoje k sobě samému a k druhým
- ukázka praktického významu osvojovaných poznatků a jejich využití
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi (ukázka využití v běžném životě)

Organizační forma:

- frontální, individuální, skupinová (práce s kronikami)

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie, výchova k občanství, dějepis

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- tabulkový editor Excel (počítačová sestava)
- školní kronika, kronika obce
- obrázek stromu (<http://swannbb.blogspot.cz/2010/11/very-big-tree-in-real-life-zendai.html>)



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- práce se školní kronikou, případně kronikou obce – vyhledávání známých jmen, příbuzenské vztahy
- práce archivů, matrik – služby těchto institucí
- rozhovor o rodinných vztazích, členech rodiny
- vzorová ukázka rodokmenu (viz. příloha č. 2)

Rodokmen (výkladová část)

- pro vytvoření rodokmenu využijeme funkci „SmartArt“, která se nachází v záložce „Vložení“
- z jednotlivých voleb funkce vybereme funkci „Hierarchie“ a potvrdíme

1. Základní úprava diagramu

- kliknutím pravého tlačítka myši na dané okno diagramu vyvoláme nabídku
- vybereme položku „Přidat obrazec“
- tímto způsobem upravíme diagram na požadovaný počet polí

2. Vzhled diagramu

- kliknutím pravého tlačítka myši na okno diagramu vyvoláme nabídku
- vybereme položku „Formát obrazce“, zde je možné upravit výplň, barvu čáry, styl čáry, stín obrazce, velikost

3. Obsah diagramu

- po kliknutí levého tlačítka myši na jednotlivá textová okna je možné přepsat text

4. Vložení obrázku JPG

- po celkové úpravě diagramu vložíme obrázek stromu (viz. příloha č. 1)
- vložení provedeme přes záložku“ Vložení /Vložení obrázku“
- zobrazení obrázku na pozadí – kliknutím pravého tlačítka myši nad obrázkem vyvoláme nabídku a zvolíme „Přenést na pozadí“
- změnu velikosti obrázku provedeme přetažením rohu obrázku na požadovanou velikost

3. fixační část:

- vytvoření rodokmenu podle vzorového návodu za pomoci pedagoga
- samostatná práce – rodokmen vlastní rodiny (možnost vlastního obrázku, rodinné fotografie)

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- prezentace jednotlivých prací – korekce chyb

Rady a nápady pro vylepšení:



- lze vytvořit podrobnější rodokmen, nutnost dopředu zjistit informace v matrikách a archivech
- žáci si mohou připravit referát do hodin dějepisu – vytvořit rodokmen významného panovníka, panovnice
- žáci mohou zpracovat rodokmen významné osobnosti obce, města (Vítězslav Novák)



Poznámky:

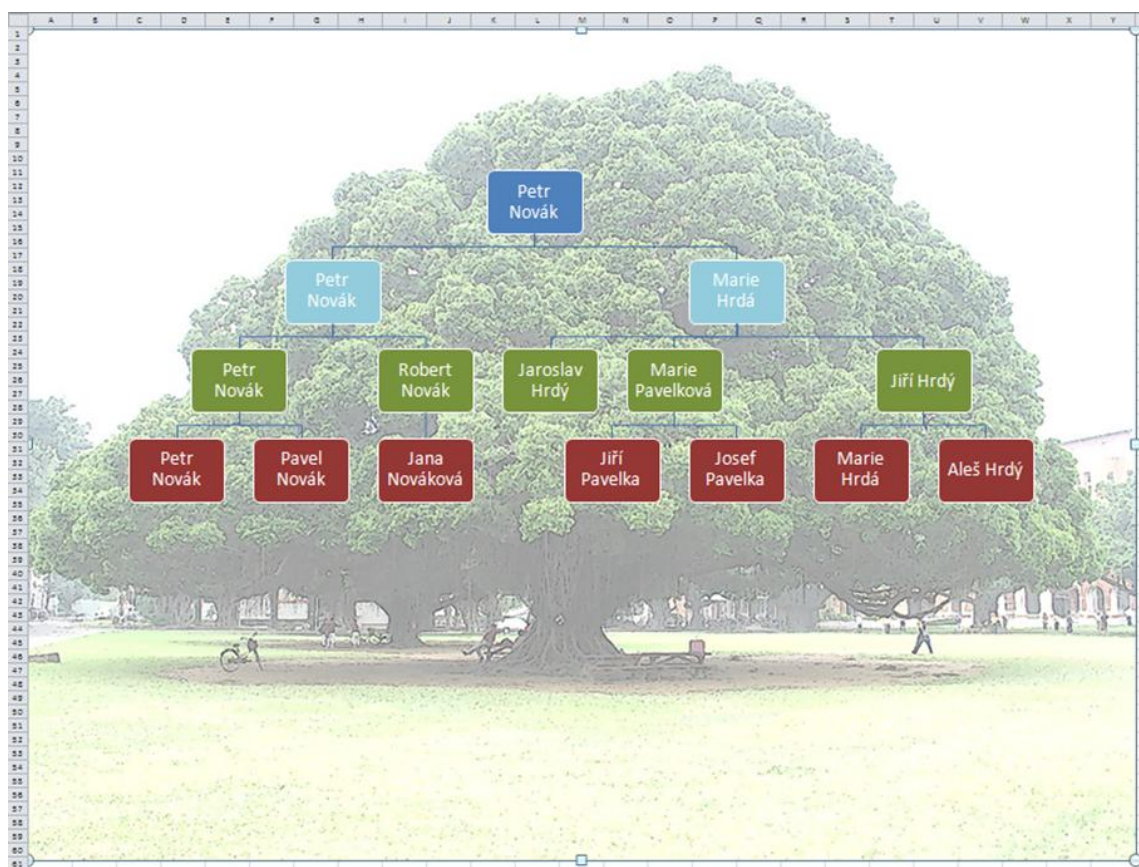
Příloha:



Příloha č. 1: Obrázek stromu



Příloha č. 2: Ukázka vzorového rodokmenu





Číslo materiálu: 7

Tematický celek: Microsoft office – tabulkový editor Excel

Téma hodiny: Logo - ostrov



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- práce s obrazci tabulkového editoru Excel
- upravování velikosti, barvy výplně, barvy a stylu čar u obrazců
- otáčení jednotlivých obrazců, malování obrázku

Očekávané výstupy:

- žák dokáže používat obrazce editoru Excel
- žák bude upravovat velikost, barvu výplně, barvu a styl čar obrazců
- žák pomocí obrazců namaluje obrázek
- žák vytvoří své logo, případně logo školy

Cíle hodiny:



- vytvoření vlastního obrázku
- posilování motivace a zájmu
- tvořivé využívání IT prostředků při prezentaci výsledků práce
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi

Organizační forma:

- frontální, individuální

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:

- tabulkový editor Excel (počítačová sestava)



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- řízený rozhovor - možnosti tabulkového editoru Excel (grafy, wordarty, vzorce)
- obrazce a malování v editoru – oblasti využití
- vzorová ukázka obrázku - ostrov (viz. příloha)
- soutěž o nejhezčí logo školy

Logo ostrov(výkladová část)

- k vytvoření obrazu v Excelu použijeme funkci „Vložit / Obrazce“
- po zvolení požadovaného obrazce jej do listu umístíme tažením myši
- přesouvat, otáčet, měnit velikost lze též tažením myši
- kliknutím pravého tlačítka myši na obrazec vyvoláme nabídku, kde vybereme „Formát obrazce“ - zde je možné měnit barvu výplně, tloušťku a barvu čáry
- pozadí obrazu - označíme celý list a použijeme barvu výplně

3. fixační část:

- vytvoření obrázku podle vzorového návodu za pomoci pedagoga
- samostatná práce - logo školy (nutnost korigovat výběr vhodných obrazců)

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- prezentace jednotlivých prací – výběr nejlepší loga



Rady a nápady pro vylepšení:

- na výběru nejlepšího loga by se mohli podílet i ostatní žáci školy – hlasování

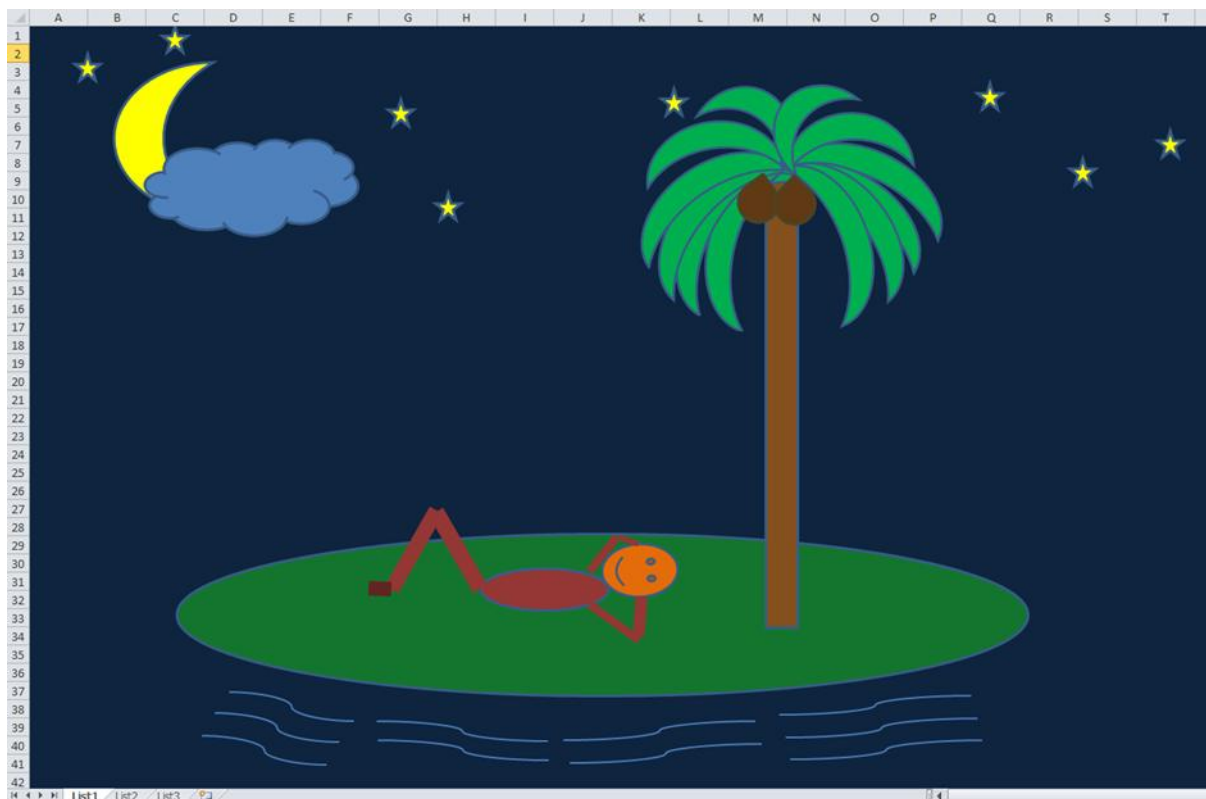


Poznámky:

Příloha:



Příloha č. 1: Ukázka obrázku





Číslo materiálu: 8

Tematický celek: Microsoft office – tvorba prezentací Powerpoint

Téma hodiny: Jednoduchá prezentace



Časový rozsah: 4 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- tvorba jednoduché prezentace pomocí Powerpointu
- využití základních funkcí programu - výběr vzhledu, úprava jednotlivých listů, přechody
- vkládání obrázků a textových polí - písmo (velikost, tvar), vzhled obrázků

Očekávané výstupy:

- žák se naučí používat program na tvorbu prezentací Powerpoint , seznámí s jednotlivými základními funkcemi
- žák si sám na základě získaných znalostí a dovedností vytvoří a sestaví jednoduchou prezentaci na zadané téma



Cíle hodiny:

- při vyhledávání informací na internetu využívá jednoduché cesty, třídí jednotlivé informace, formuluje hlavní myšlenky textů
- porovnávání informací a poznatků z většího množství informačních zdrojů
- přispívání k rozvoji profesionální orientace žáků
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi

Organizační forma:

- frontální, individuální

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie, český jazyk a literatura, dramatická výchova

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- program na tvorbu prezentací - Powerpoint (počítačová sestava)
- webové stránky (www. cs.wikipedia.org, www.spisovatele.cz, www.cesky-jazyk.cz), encyklopedie



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivační rozhovor

- způsoby prezentace žákovských prací - písemné (referáty, výtahy, výpisky), počítačové (Word, Openoffice)
- program Powerpoint – program na tvorbu prezentací (výhody, využití, ukázky z praxe)

Přípravná fáze pro tvorbu prezentace

- téma prezentace, rozvržení počtu stránek
- vyhledávání informací, údajů na internetu, v encyklopediích a odborné literatuře
- vyhledávání obrázků a jejich ukládání do PC (předem připravené fotografie)

Tvorba prezentace

- vytvoření nového souboru (záložka „Soubor / Nový“)
- jednotlivé strany - návrhy (ve výběru žák zvolí vzhled a počet jednotlivých listů odpovídající informacím a obrázkům, které budou na nich prezentovány) – záložky „Barva“, „Písmo“ a „Efekty“
- vkládání obrázků a textového pole - záložka „Vložit / Obrázek, Textové pole“
- obrázek – možnost úpravy ohraničení, úprava velikosti a tvaru
- textové pole – písmo (barva, velikost, typ, zvýraznění, kurzíva apod.)
- přechody jednotlivých listů (záložka v liště) – žáci zvolí, jak se budou jednotlivé stránky měnit, prolínat

Ukázka vzorové prezentace

- prezentace na téma Miloš Macourek (viz. příloha)

3. fixační část:

- vytvoření prezentace o Miloši Macourkovi podle návodu pedagoga (žák využije připravené fotografie i informace, viz. příloha)
- vytvoření vlastní prezentace dle zadaných kritérií, žák využije uvedené internetové zdroje, encyklopedie k vyhledávání informací a obrázků

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- prezentace jednotlivých prací – korekce chyb

Rady a nápady pro vylepšení:



- při ukázkové prezentaci lze využít téma, které žáky aktuálně zajímá (osobnost sportu – LOH, zpěvák, záliby žáků)
- nutná důkladná příprava a zvolení tématu s časovou rezervou



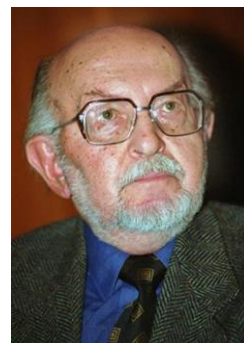
Poznámky:

Příloha č 1:



Obrázky k vytvoření prezentace:

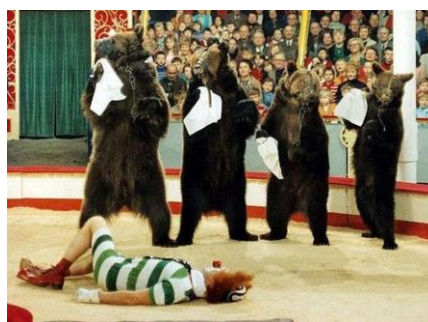
Miloš Macourek



Mach a Šebestová



Šest medvědů s Cibulkou



Létající Čestmír



Arabela



Pane, vy jste vdova!



Zdroje informací:

- www.cs.wikipedia.org
- www.spisovatele.cz
- www.cesky-jazyk.cz

Příloha č. 2:



Ukázka vzorové prezentace:

List č. 1: Úvodní list



*** Miloš Macourek**

český dramatik, režisér, filmový scénárista, autor dětských knih

List č. 2: Životopis autora

1926 - 2002



- studoval nejprve gymnázium, krátce byl žákem hudebně dramatické školy v Ostravě
- působil na katedře literatury a umění v Ústřední škole ROH
- od roku 1960 se stal dramaturgem, scénáristou Filmové studia Barrandov
- jako tvůrce animovaných filmů spolupracoval s grafikem a ilustrátorem Adolfem Bornem
- autorsky spolupracoval s malými scénami
- poezie, knihy pro děti, filmové scénáře a scénáře televizních seriálů

List č. 3 – 7: Dílo autora



*** Podle Macourkových scénářů vzniklo více než 100 animovaných filmů.**

*** Velkou popularitu získala v zahraničí pohádka Mach a Šebestová.**

*** Mach a Šebestová**

*** Šestidílný televizní seriál pro děti, který natočil 1983 Václav Vorlíček.**

*** Díky kouzelným květinám může létat, vypadá jako dospělý člověk, výborně slyší a je chytrý.**



*** Hlavním hrdinou je žák Čestmír Trnka, který se díky prapodivnému meteoritu dostane na planetu květů.**

*** Létající Čestmír**

*** Arabela je dětský československý televizní seriál z roku 1979.**

*** Ve 13. dílech se setkáváme s rozděleným světem, ríší lidí a pohádek**

*** V seriálu hrála sousta českých filmových hvězd - V. Brodský, J. Brejchová, V. Mensík, J. Sovák, V. Dlouhý**



*** Arabela**

*** Šest medvědů s Cibulkou je česká filmová situační komedie z roku 1972 režiséra Oldřicha Lipského s Lubomírem Lipským v hlavní roli**

*** Hrdinou filmu je klaun Cibulka, který prožije dobrodružství se svými medvědy**



*** Šest medvědů s Cibulkou**

*** Filmová komedie z roku 1970**

*** Při slavnostním vojenském uvítání na letišti je omylem utáta paže sousednímu panovníkovi. Král se rozhodne neschopnou armádu zrušit.**

*** Do těla kopie královny přítelkyně má být voperován mozek chladnokrevné vražedkyně, aby vládce mohl být odstraněn a armáda nebyla zrušena.**



*** Pane, vy jste vdova!**



Číslo materiálu: 9

Tematický celek: Microsoft office – tvorba prezentací Powerpoint

Téma hodiny: Fotoalbum
(Moje fotoalbum)



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- tvorba fotoalba pomocí Powerpointu a jeho funkcí
- využití funkcí programu – vkládání obrázků, fotoalb a wordartů, přechody
- obrázky a wordarty (ohraničení, efekty, barvy, rozložení)

Očekávané výstupy:

- žák se naučí používat funkce Powerpointu – obrázky a wordarty, bude znát možnosti těchto funkcí a jejich využití
- žák bude umět využívat dané funkce a podfunkce při tvorbě fotoalb
- žák si sám na základě získaných znalostí a dovedností vytvoří a sestaví své fotoalbum



Cíle hodiny:

- zpracování a prezentování informací v grafické formě
- tvořivé využívání softwarových a hardwarových prostředků při prezentaci výsledků práce
- posilování motivace a zájmu
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi

Organizační forma:

- frontální, individuální

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- program na tvorbu prezentací - Powerpoint (počítačová sestava)
- fotografie (domáci příprava žáka)
- webové odkazy: www.rajce.idnes.cz/, www.fotoalba.centrum.cz



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

Vyhledávání ukázek

- vyhledávání ukázek fotoalb na internetu – různé typy fotoalb
- ukázkové fotoalbum (viz. příloha)

Přípravná fáze pro tvorbu fotoalb

- fotografie – stahování do PC, velikost, výběr snímků do alba
- rozvržení fotoalba – počet stran, třídění obrázků, návrhy stran (styly pozadí)

Tvorba fotoalba (výkladová část)

- vytvoření nového souboru (záložka „Soubor / Nový“)
- návrhy stránek - výběr stylu
- vkládání obrázků - záložka „Vložit / Obrázek“ (vybrat ze souboru v PC, přetažením myši, funkce zkopírovat a vložit)
- úprava obrázků – styly obrázku, barva, grafické efekty, ohraničení obrázku, efekty, rozložení obrázku, přenést blíž – dál, zarovnání
- obrázek – možnost úpravy ohraničení, úprava velikosti a tvaru
- textové pole – písmo (barva, velikost, typ, zvýraznění, kurzíva apod.)
- přechody jednotlivých listů (záložka v liště) – vzhled prezentace

3. fixační část:

- vytvoření fotoalba pomocí předem daných upravených fotografií
- vytvoření vlastního fotoalba z vlastních, nebo stažených fotografií

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- prezentace jednotlivých prací



Rady a nápady pro vylepšení:

- lze vytvořit např. fotoalbum rodiny, nebo obce - žáci si za domácí úkol nafotí zajímavá místa obce, města, zjistí si informace
- lze využít i staré fotografie, nutno předem naskenovat – upravit do odpovídající kvality



Poznámky:

Příloha č 1:

Ukázkové fotoalbum:

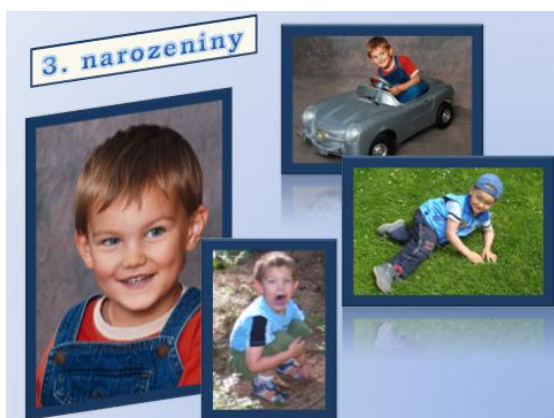
List č. 1: Úvodní list - název
návrh stránky, vkládání obrázků,
styly obrázků, efekt záře, otočení
v prostoru



List č. 2:
Vkládání obrázku přes
záložku Fotoalbum



List č. 3 – 7: *Obrázky* – styly, barva, efekty, ohraničení, funkce „přenést
blíž/dál, zarovnání“
Wordart – výplň, efekty a zarovnání obrázců a písma, styly
Wordartu





Číslo materiálu: 10

Tematický celek: Microsoft office – tvorba prezentací Powerpoint

Téma hodiny : Průzkum



Časový rozsah: 4 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- tvorba prezentace, zpracování údajů pomocí Powerpointu a jeho funkcí
- využití funkcí programu – vkládání a úprava tabulek, grafů

Očekávané výstupy:

- žák se naučí používat funkce Powerpointu – tabulky, grafy
- žák si vybere z několika typů grafů a tabulek
- žák detailně nastaví vlastnosti, pohled, orientaci v prostoru, typy a barvy čar a sloupců, nastaví osy, mřížky, popisky a legendu grafů a tabulek
- žák zpracuje dotazníkové šetření do formy prezentace při využití funkcí tabulek, grafů



Cíle hodiny:

- hodnocení a porovnávání získaných informací
- zpracování a prezentace získaných informací v grafické formě
- osvojování praktického významu osvojovaných poznatků a jejich využití
- tvořivé využívání softwarových a hardwarových prostředků při prezentaci výsledků práce
- posilování motivace a zájmu
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi

Organizační forma:

- frontální, individuální, skupinová (dotazníkové šetření)

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie, český jazyk a literatura, mediální výchova

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- program na tvorbu prezentací – Powerpoint (počítačová sestava)
- sestavený dotazník, dotazníkové šetření
- webové odkazy: <http://www.czso.cz>, www.dotaznik-online.cz, www.vyplnto.cz



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- význam a smysl dotazníkového šetření, typy dotazníků (ukázky dotazníků na internetových portálech, v tisku, zpravodajství, Český statistický úřad apod.)
- téma dotazníkového šetření, určení a výběr cílové skupiny

Přípravná fáze pro tvorbu dotazníku

- náměty a návrhy vhodných otázek
- sestavení jednoduchého dotazníku v aplikaci Microsoft office – Word
- přímé dotazníkové šetření u zvolené cílové skupiny
- zpracování dotazníkového šetření – procentuální výpočty
- rozvržení prezentace – počet stran, návrhy stran (styly pozadí), rozvržení stran, způsoby spouštění prezentace, prolínání stránek

Tvorba prezentace

- vytvoření nového souboru (záložka „Soubor / Nový“)
- návrhy stránek - výběr stylu
- vkládání tabulek - záložka „Vložit / Tabulka“ (nutno v malém dialogovém okně zvolit počet sloupců a počet řádků)
- úprava tabulek
 - změna výšky a šířky buněk v tabulce (tahem myši)
 - slučování a rozdělování buněk v tabulce (označení buněk, nabídka sloučit, rozdělit)
 - nastavení vzhledu tabulky – čáry a barva (lze měnit pod jednotlivými ikonami ohraničení, stínování, efekty, barvy)

- nastavení písma v tabulce – pod ikonou barva písma (lze měnit barvu, typ, velikost, případně vložit „Wordart“)
- vkládání grafů - záložka „Vložit / Graf“ – nutno vybrat typ (zobrazí se šablona grafu)
- úprava grafů:
 - klíčem ke grafu je tabulka objevující se pod grafem – vyplníme řádky a sloupky, doplníme obsah buněk podle požadovaných hodnot (lze i dodatečně upravit)
 - modifikace grafu - změna typu grafu („Graf/Typ grafu“), rotace 3D grafů (myší po kliknutí na roh grafu), úprava pozadí grafu, výplň sloupků grafů, stínování, hustota, písmo
 - formát datové řady (pravý klik myši) – možnosti řady, výplň, barva a styly ohraničení, stín, záře a měkké okraje, prostorový efekt,

Ukázka vzorové prezentace

- prezentace „Průzkum“(viz. příloha)

3. fixační část:

- vytvoření vlastní prezentace dle vlastního dotazníkového šetření pomocí funkcí programu „Tabulka/Graf“

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- prezentace jednotlivých prací - korekce chyb

Rady a nápady pro vylepšení:



- možnost zvolit si i průzkum v rodině, případně v obci mezi lidmi, v kroužku
- žáci si sami zvolí téma a otázky, které budou pokládat (zhodnotit, zda vhodné pro grafické znázornění)

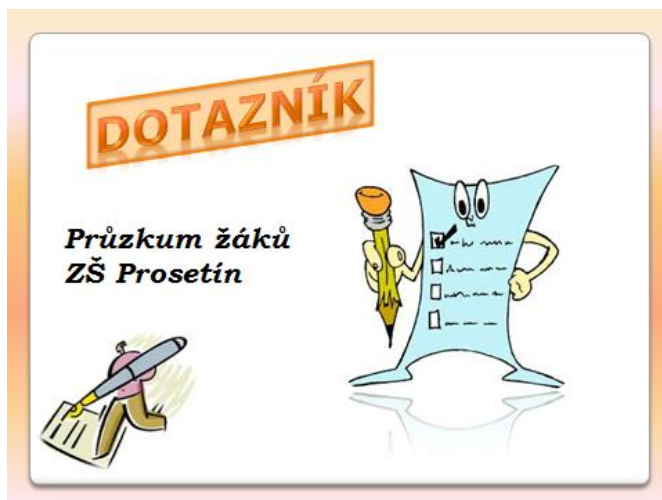


Poznámky:

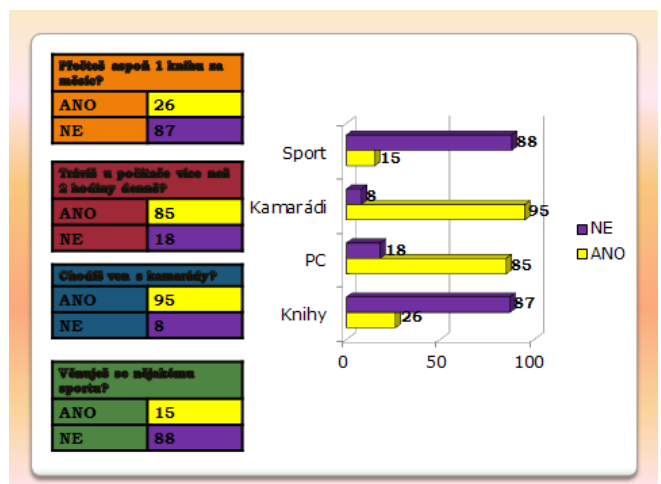
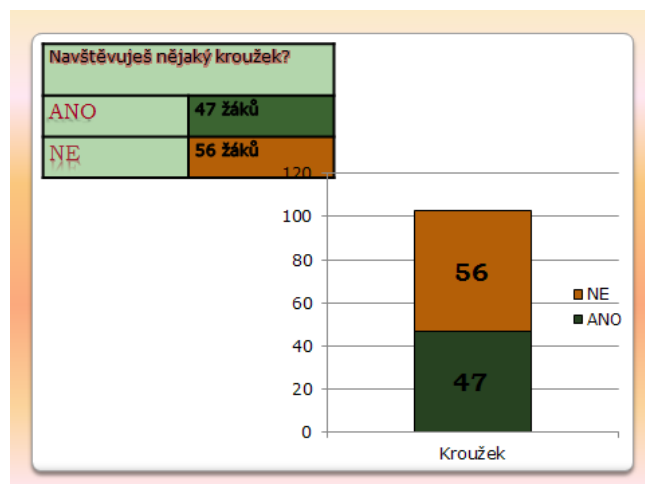
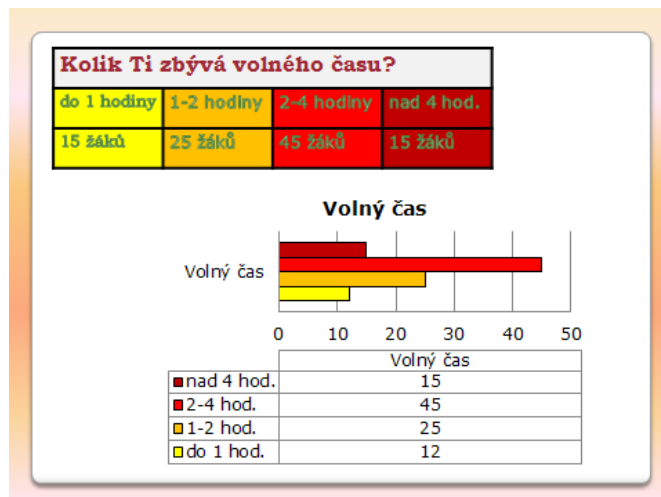
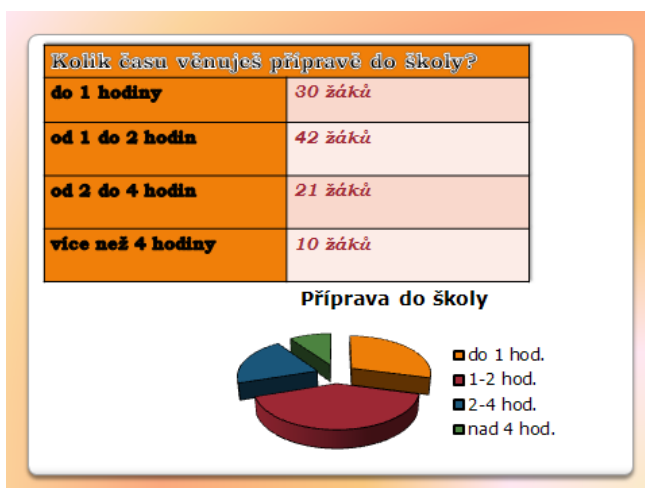
Příloha:

Ukázková prezentace – průzkum, dotazníkové šetření:

Obrázek č. 1: Úvodní strana



Obrázek č. 2- 5: Tabulky a grafy – různé typy a druhy





Číslo materiálu: 11

Tematický celek: Microsoft office – tvorba prezentací Powerpoint

Téma hodiny: Kvíz



Časový rozsah: 4 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- tvorba výukového materiálu – Riskuj, AZ kvíz
- využití funkcí programu – vkládání a úprava obrázků, text, efekty programu Powerpointu (animace, hypertextový odkaz, akce, zvuk, video)

Očekávané výstupy:

- žák se naučí používat efekty programu Powerpointu
- žák vyhledá, shromáždí, analyzuje a kriticky vyhodnotí získané informace
- žák vyhledá obrázky, upraví jejich velikost, vzhled, ohraničení
- žák na základě získaných informací a obrázků vytvoří výukový materiál pro své spolužáky



Cíle hodiny:

- hodnocení a porovnávání získaných informací
- zpracování a prezentace získaných informací v grafické formě
- osvojování praktického významu osvojovaných poznatků a jejich využití
- tvořivé využívání softwarových a hardwarových prostředků při prezentaci výsledků práce
- posilování motivace a zájmu
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi
- Metodická příručka nepovinného předmětu „Využití počítačů v běžném životě 2“

Organizační forma:

- frontální, individuální, skupinová

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka, samostatná práce

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie, anglický jazyk (příp. i jiné předměty)

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- program na tvorbu prezentací - Powerpoint (počítačová sestava)
- učebnice anglického jazyka (Hutchinson, T., Newbold, D.: Project 3, Oxford, 2007)
- webové stránky: www.youtube.com, www.veskole.cz, www.rvp.cz,
www.datakabinet.cz
- encyklopedie, učebnice, odborná literatura



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- písnička: Jaromír Nohavica- Milionář
- ukázka zábavných soutěžních programů:
 - AZ kvíz (www.youtube.com/watch?v=lPI_6Dhw_ic)
 - Riskuj (www.youtube.com/watch?v=WpLlXPzOraE)
 - Milionář (www.youtube.com/watch?v=ulTeO5ENHBk)
- motivační rozhovor
 - žáci sami vyjmenují další zábavné soutěžní pořady (např. Taxík, dětské Bludiště)
 - zhodnotí jejich sledovanost a úspěšnost v televizním vysílání
 - v televizním programu vyhledají vysílací čas pořadů
 - určí, kdo nejvíce sleduje tyto programy,
- soutěž družstev – připravené kvízy a zábavné soutěže v programu Powerpoint (různé vzdělávací oblasti, lze využít webové stránky www.veskole.cz, www.rvp.cz, www.datakabinet.cz)

Výkladová část

- vzorový kvíz (Památky Londýna a členy u místních názvů, viz. příloha)
- tvorba kvízu (postup):
- vyhledávání, třídění, analýza informací a obrázků na internetu, v encyklopediích, odborné literatuře
- rozvržení prezentace (kvízu) - počet stran, třídění obrázků, návrhy stran
- vytvoření nového souboru, návrhy stránek - výběr stylu

- vkládání obrázků - záložka Vložit / Obrázek (vybrat ze souboru v PC, přetažením myši, funkcí zkopírovat a vložit)
- úprava obrázků – styly obrázku, barva, grafické efekty, ohraničení obrázku, efekty, rozložení obrázku, přenést blíž – dál, zarovnání
- obrázek – možnost úpravy ohraničení, úprava velikosti a tvaru
- textové pole – písmo (barva, velikost, typ, zvýraznění, kurzíva apod.)
- využití různých efektů
 - animace - přiřazení efektu konkrétnímu objektu na snímku, možné upravit časování animačních efektů, včetně časů a pořadí jejich spuštění a možností opakování (žáci můžou využít při přiřazování, výběru z možností)
 - hypertextový odkaz - představuje propojení mezi snímky v rámci jedné prezentace, nebo na snímek v jiné prezentaci, na e-mailovou adresu, webovou stránku nebo soubor, hypertextový odkaz lze vytvořit z textu nebo objektu, například z obrázku, grafu, tvaru (žáci využijí u Riskuj, AZ kvíz)
 - akce - obrázku, klipartu můžeme přiřadit akci, např. přechod na další snímek, přechod na předcházející snímek, přechod na poslední snímek prezentace nebo přechod na webovou stránku nebo na jinou prezentaci nebo jiný soubor, přiřadit zvuk
 - mediální soubory – zvuk, video soubor
- přechody jednotlivých listů - vzhled prezentace

3. fixační část:

- žáci podle návodu učitele připraví list prezentace, kde si vyzkouší všechny efekty
- žáci vytvoří vlastní zábavnou soutěžní prezentaci
 - výběr tématu (rozdělíme žákům různé oblasti – hudba, sport, historie, biologie)
 - vyhledávání, shromažďování a analýza informací a obrázků (encyklopedie, internet)
 - rozvržení prezentace, příprava otázek
 - tvorba prezentace s využitím efektů

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- prezentace jednotlivých prací a jejich hra ve třídě

Rady a nápady pro vylepšení:



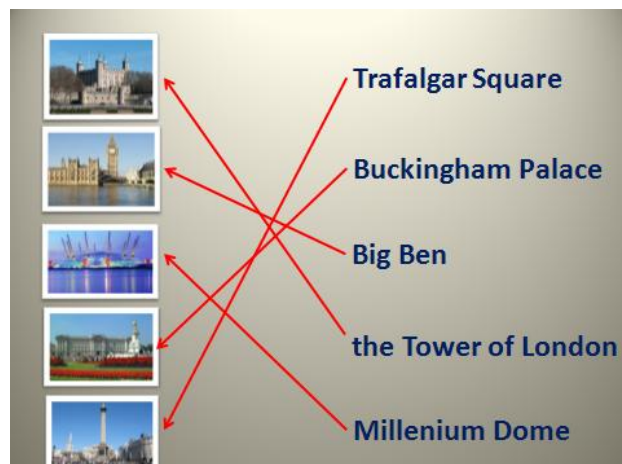
- témata pro tvorbu výukových materiálů můžeme mít připravenou dopředu, po domluvě s ostatními pedagogy volíme konkrétní oblasti jednotlivých předmětů



Poznámky:

Příloha:

Ukázkový kvíz





Číslo materiálu: 12

Tematický celek: Zoner Photo studio

Téma hodiny: Funkce správce



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- prostředí programu Zoner Photo studio – význam, možnosti
- modul správce, jeho vzhled a funkce

Očekávané výstupy:

- žák se seznámí s programem Zoner Photo studio, dokáže se orientovat v základní nabídce programu
- žák si osvojí základní ovládání programu

Cíle hodiny:



- zpracování a prezentace získaných informací v grafické formě
- porovnávání a hodnocení získaných informací
- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- hodina výkladová zaměřená na osvojování nových vědomostí

Organizační forma:

- individuální, skupinová

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- program Zoner Photo studio (počítačová sestava)
- ukázkové fotografie (např. rodinná fotografie, fotografie obce)
- odkazy na web: www.brunton-foto.cz/, www.fotoprome.cz,
www.lestudio.cz



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

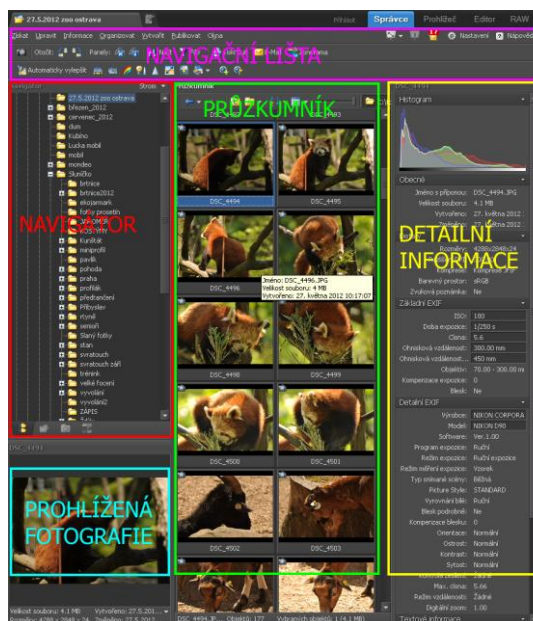
Motivační rozhovor

- programy sloužící k úpravě fotografií a obrázků – výběr vhodného programu
- ukázka upravených a neupravených fotografií
- internetové adresy uměleckých fotoateliérů, galerie fotografií (vyhledávání na internetu)
- výhody programu Zoner Photo studio

Fixační část (výklad)

Správce

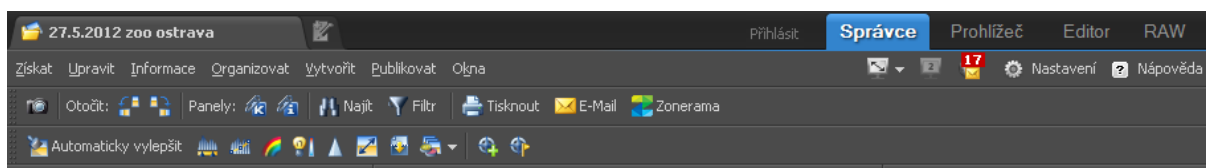
- základní modul programu, jednotlivá okna jdou přesouvat v rámci okna.



DETAILNÍ INFORMACE - zobrazují všechna dostupná metadata, která obsahuje fotografie

NAVIGÁTOR - zobrazuje a umožňuje procházet obsah disku

PRŮZKUMNÍK - zobrazuje náhledy aktuální složky vybrané v navigátoru, umožňuje výběr fotografií a jejich hromadnou úpravu
 PROHLÍŽENÁ FOTOGRAFIE - zobrazuje aktuální vybranou fotografii
 NAVIGAČNÍ LIŠTA



- ZÍSKAT - umožňuje získávání fotografií, např. ze skeneru, ze snímání obrazovky
- UPRAVIT - nabídka základních funkcí, jako otočení, nebo změna velikosti fotografií
- INFORMACE - import, export a získávání informací, vložení GPS souřadnice, statistiky a další
- ORGANIZOVAT - práce se složkami, práce se soubory (vkládání, mazání, kopírování), hromadné přejmenování
- VYTVOŘIT - funkce panorama, 3D obrázky, pohlednice, PDF promítání
- PUBLIKOVAT - promítání obrázků (prezentace), tisky, vytvoření kalendáře, vypálení CD/DVD
- OKNA - zapínání a vypínání jednotlivých oken programu

3. fixační část:

- znalost pojmů, kontrolní otázky, orientace v programu
- samostatná práce - pracovní list

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem, jednotlivé hodnocení žáků

Rady a nápady pro vylepšení:



- hodinu lze rozšířit o ukázkou jiných programů sloužících k úpravě fotografií



Poznámky:



Číslo materiálu: 13

Tematický celek: Zoner Photo studio

Téma hodiny: Získávání fotografií



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- modul správce – získávání fotografií z různých médií a zařízení
- práce s fotoaparátem, skenerem, internetem, PDF souborem

Očekávané výstupy:

- žák bude umět stáhnout fotografie z různých médií
- žák se naučí ovládat fotoaparát a skener (dle vybavení školy)
- žák si osvojí si základní dovednosti a pojmy – kopírovat ze zařízení, skenovat, snímání z obrazovky, získat / stáhnout obrázky z webu, získat / stáhnout obrázky z PDF



Cíle hodiny:

- zpracování a prezentace získaných informací v grafické formě
- porovnávání a hodnocení získaných informací
- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- hodina výkladová zaměřená na osvojování nových vědomostí a využívání vědomostí v praxi, upevňování učiva

Organizační forma:

- individuální, frontální

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka, samostatná práce

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:

- program Zoner Photo studio (počítačová sestava)
- skener, fotoaparát (podle vybavení školy)
- fotografie, PDF soubory, internetové stránky školy



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Fotoaparát, skener

- základní ovládání daných zařízení
- fotografování a skenování podle přesně daných kritérií, pokynů

Fixační část

Objasnění základních pojmů, postupů – funkce SPRÁVCE – ZÍSKAT

- slouží k získání obrázků z různých zdrojů – skener, fotoaparát, soubory PDF, snímání obrazovky, stažení obrázků z webu
- KOPÍROVAT ZE ZARÍZENÍ (slouží k získání obrázků z externího zařízení - fotoaparát)
- SKENOVAT (slouží ke skenování obrázku z připojeného skeneru)
- SNÍMÁNÍ OBRAZOVKY (umožňuje uložit aktuální zobrazení monitoru, nebo jeho částí)
 - lze snímat celou obrazovku, snímat aktivní okno, snímat okno kliknutím levého tlačítka myši, snímat okno pod kurzorem klávesou PRINTSCRN (viz. příloha)
 - obrázek je možno otevřít přímo v editoru, nebo uložit na disk pro pozdější použití.
- ZÍSKAT / STÁHNOUT OBRÁZKY Z WEBU (slouží ke stažení obrázků z dané www adresy)
 - spustíme funkci Stáhnout obrázky z webu
 - do kolonky URL zadáme přesnou adresu webu (je možno použít funkci CTRL+C, CTRL+V)
 - do kolonky „Stáhnout do“ zadáme cílovou složku na pevném disku
 - dále je možné nastavit úroveň (hloubku prohledávání webu), typ obrázku
 - po stisku tlačítka „Začít stahovat“ se obrázky stáhnou do cílové složky
- ZÍSKAT / STÁHNOUT OBRÁZKY Z PDF (slouží ke stažení obrázků ze souborů PDF)

- spustíme funkci Stáhnout obrázky z PDF
- otevřeme soubor PDF
- zadáme cílový adresář na pevném disku a stiskneme tlačítko OK
- získané soubory se ukládají do cílového adresáře

3. fixační část:

- samostatná práce - získávání fotografií z různých zdrojů podle předem připravené nabídky fotografií, PDF souborů, webových stránek
- vkládání vlastních fotografií a dokumentů

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem, jednotlivé hodnocení žáků

Rady a nápady pro vylepšení:

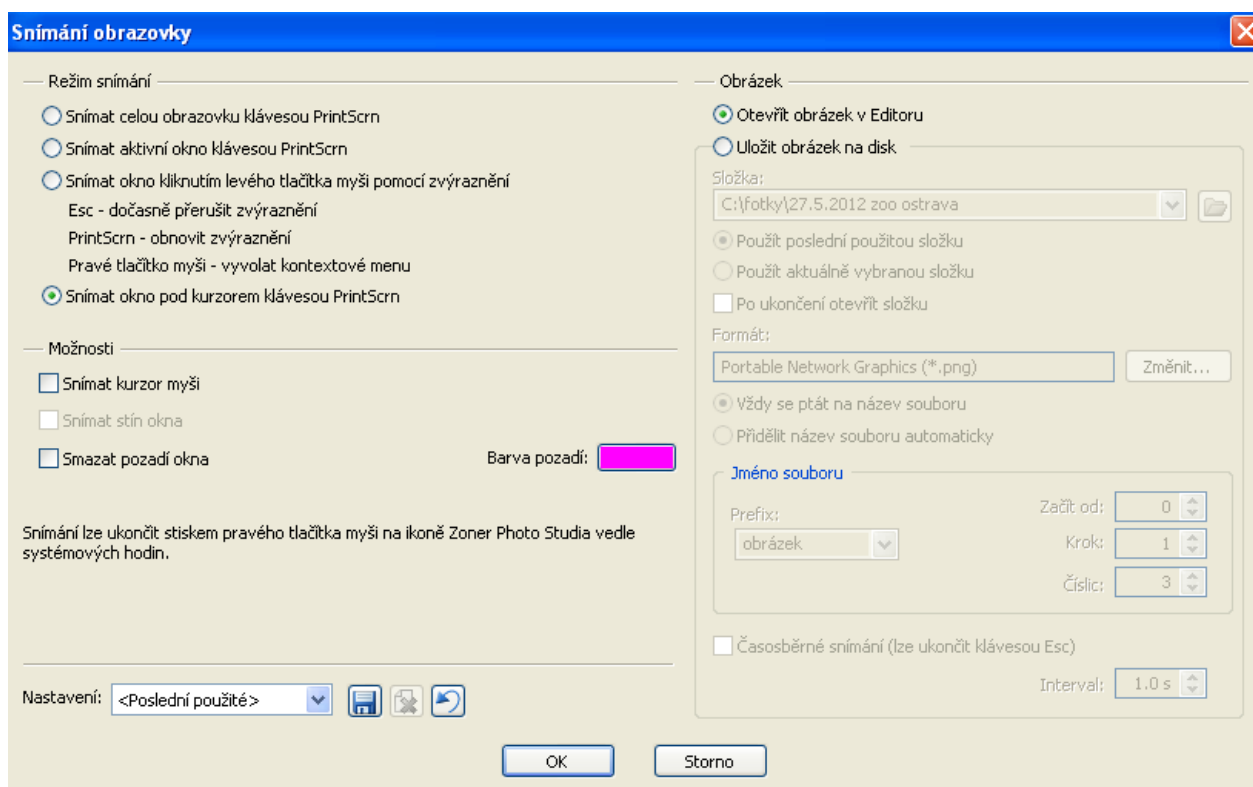


- hodinu lze rozšířit o podrobnější seznámení se s různými druhy aparátů a jejich funkcí
- žáci mohou využít i vlastní fotoaparáty, případně fotografie



Poznámky:

Příloha č. 1: Obrázek: Dialogové okno snímání obrazovky



Příloha č. 2: Postupy pro snímání obrazovky

Postup 1: Snímat celou obrazovku:

- spustíme funkci SNÍMÁNÍ OBRAZOVKY
- zaškrtneme „Snímat celou obrazovku klávesou PrintScrn“ a volbu „Otevřít obrázek v Editoru“
- potvrdíme tlačítkem OK
- zmáčkne na klávesnici klávesu PrintScrn
- výsledný obraz se automaticky načte do „Editoru“ programu Zoner

Postup 2: Snímat aktivní okno

- spustíme funkci SNÍMÁNÍ OBRAZOVKY
- zaškrtneme „Snímat aktivní okno klávesou PrintScrn“ a volbu „Otevřít obrázek v Editoru“
- Potvrdíme tlačítkem OK
- vybereme myší okno a zmáčkne klávesu PrintScrn
- výsledný obraz se automaticky načte do „Editoru“ programu Zoner

Postup 3: Snímat aktivní okno kliknutím levého tlačítka myši

- spustíme funkci SNÍMÁNÍ OBRAZOVKY
- zaškrtneme „Snímat aktivní kliknutím levého tlačítka myši“ a volbu „Otevřít obrázek v Editoru“
- potvrdíme tlačítkem OK
- pro sejmutí obrazu okna stačí na dané okno kliknout levým tlačítkem myši
- výsledný obraz se automaticky načte do „Editoru“ programu Zoner

Postup 4: Snímat okno pod kurzorem klávesou Printscrn

- spustíme funkci SNÍMÁNÍ OBRAZOVKY
- zaškrtneme „Snímat okno pod kurzorem klávesou Printscrn“ a volbu „Otevřít obrázek v Editoru“
- potvrdíme tlačítkem OK
- pro sejmutí obrazu okna stačí dané zaměřit kurzorem myši a stisknout tlačítko Printscrn
- výsledný obraz se automaticky načte do „Editoru“ programu Zoner



Číslo materiálu: 14

Tematický celek: Zoner Photo studio

Téma hodiny: Úprava fotografií



Časový rozsah: 4 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- prostředí programu Zoner Photo studio – význam, možnosti
- práce se záložkou upravit a možnosti této záložky
- editace obrázku, otočení vlevo, vpravo, převrácení, efekty, změna rozměrů, velikost plátna, okraje a rámečky, specifický ořez, text do obrázku, obrázek do obrázku, konvertovat soubor, konvertovat JPEG pro web, hromadný filtr

Očekávané výstupy:

- žák se dokáže se orientovat v záložce upravit
- žák si osvojí základní ovládání záložky upravit, bude umět tyto funkce používat při úpravě fotografií



Cíle hodiny:

- zpracování a prezentace získaných informací v grafické formě
- porovnávání a hodnocení získaných informací
- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi

Organizační forma:

- frontální, individuální, skupinová

Metodická příručka nepovinného předmětu „Využití počítačů v běžném životě 2“

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- program Zoner Photo studio (počítačová sestava)
- fotografie školy (viz. příloha č. 2)
- fotoaparát (podle vybavení školy)



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Fixační část

Práce s fotoaparátem

- práce s fotoaparátem
 - nastavení fotoaparátu podle expozice fotografie
 - clona, čas uzávěrky, citlivost (ISO)
 - využití různých režimů (portrét, sport apod.)
 - fotografování různých objektů
 - vlastní portréty – vzájemné fotografování, přenos fotografií do PC
- Objasnění základních pojmů, postupů – záložka UPRAVIT (příloha č. 1)***
- záložka upravit obsahuje položky: editovat obrázek, editovat obrázek nové položce, otočit vlevo, otočit vpravo, otočení a převrácení, vylepšit, efekty, ostatní, změna rozměrů, pokročilá změna rozměrů, velikost plátna, okraje a rámečky, specifický ořez, text do obrázku, obrázek do obrázku, konvertovat soubor, konvertovat JPEG pro web, hromadný filtr
 - ***Editovat obrázek*** – otevře zvolený obrázek v editoru programu Zoner Photo studio
 - ***Editovat obrázek v nové položce*** – otevře zvolený obrázek v nové záložce editoru programu Zoner Photo studio
 - ***Otočit vlevo, vpravo*** – otočí zvolený obrázek o 90⁰ na požadovanou stranu
 - ***Otočení a převrácení*** – umožňuje otočit obrázek o 180⁰, nebo o přesně zadaný úhel, umožňuje zrcadlení dle vodorovné či svislé osy, otočení dle informací EXIF
 - ***Vylepšit*** – tato funkce je obsažena v editoru programu a umožňuje provádět základní úpravy s fotografií, jako např. úprava barev, vylepšení expozice fotografie, doostření, rozmazání, šum, projasnění stínů
 - ***Efekty*** - tato funkce je obsažena v editoru programu a umožňuje provádět různé efekty, např. olejomalba, vlny, negativ a další

- **Změna rozměrů** – umožňuje nastavení velikosti obrázku v pixelech, nebo procentech
- **Velikost plátna** – umožňuje nastavení velikosti kreslicího plátna pod fotografií
- **Okraje a rámečky** – doplní fotografii rámeček, je možno volit až tři rámečky, dají se nastavit barvy, odsazení
- **Specifický ořez** – ořízne fotografii dle zadaných parametrů, např. poměr 4:3, 15:10, nebo na určenou pevnou velikost např. 800x600
- **Text do obrázku** – umožňuje vkládat text do obrázku, nastavit font, barvu, velikost, řádkování a další parametry písma
- **Obrázek do obrázku** – umožňuje vložit další obrázek do obrázku, nastavit průhlednost, vodoznak, otočení
- **Konvertovat soubor** – umožňuje konvertovat aktuální soubor na jiný formát, např. JPG, TIF, BMP, nastavit kvalitu, barevnou hloubku, informace o obrázku
- **Konvertovat pro web** – přednastavená nabídka pro konverzi obrázků na webové stránky
- **Hromadný filtr** – přehledné dialogové okno, ve kterém lze nastavovat spoustu parametrů, např. podíl barev, gamma korekci, odstín, sytost, světlost, jas, kontrast

3. fixační část:

- kontrolní otázky - správné pochopení učiva
- samostatná práce - úprava fotografie dle předem zadaných parametrů (fotografie školy)
- hra s fotografiemi – při použití záložky upravit, úprava vyfotografovaných objektů a vlastního portréту

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem, jednotlivé hodnocení žáků

Rady a nápady pro vylepšení:

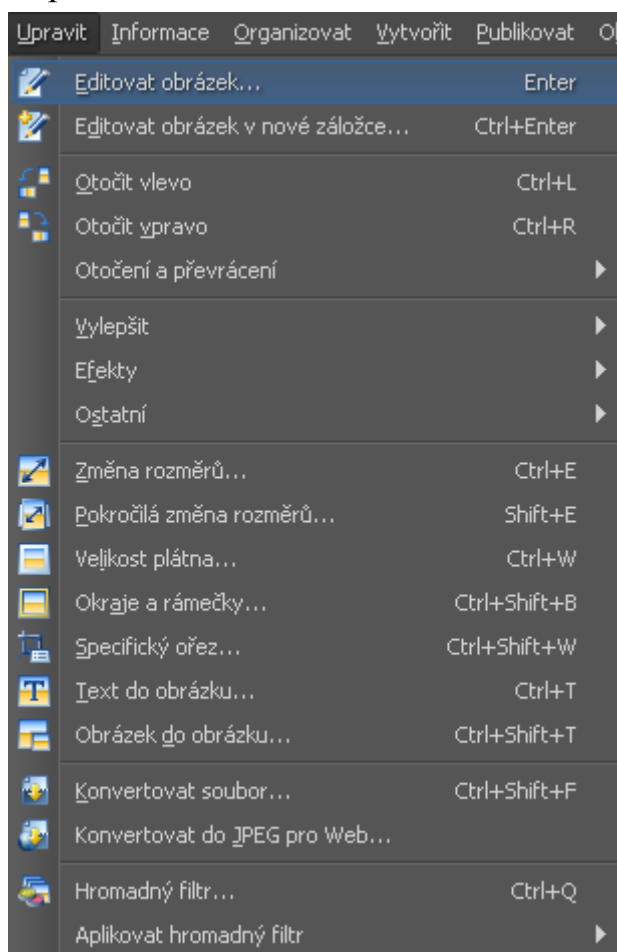
- lze upravovat fotografie rodinných příslušníků
- naskenované staré fotografie – úprava kvality



Poznámky:

Přílohy:

Příloha č. 1: Záložka upravit



Příloha č. 2: Fotografie školy





Číslo materiálu: 15

Tematický celek: Zoner Photo studio

Téma hodiny:

Hra s fotografiemi



Časový rozsah: 4 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- funkce programu „Oříznutí“, „Text“, „Efekty“, „Obálky“
- ořez fotografie, využití různých efektů k úpravě fotografie, vložení textu do fotografie, tematické výřezy fotografií
- hra s fotografiemi

Očekávané výstupy:

- žák z fotoaparátu do PC dokáže stáhnout fotografie, oříznout je
- žák bude umět využívat funkce programu „Efekty“, „Obálky“
- žák bude pomocí těchto funkcí upravovat obrázky, vkládat text do fotografií



Cíle hodiny:

- zpracování a prezentace získaných informací v grafické formě
- hodnocení a porovnávání získaných informací
- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- tvořivé využívání softwarového programu při prezentaci výsledků své práce
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi (ukázka využití v běžném životě)

Organizační forma:

- frontální, individuální, skupinová

Vyučovací metody:

- objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie, dějepis, zeměpis

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- program Zoner Photo studio (počítačová sestava)
- fotoaparát (dle vybavení školy)
- webové odkazy: www.wikipedia.cz, www.atlasceska.cz, www.unesco-media.in.cz
- kniha: Blažková, M: 11 pokladů Čech a Moravy, Albatros, Praha 2002



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- fotografie zámku Litomyšl, poutního kostela Zelená hora u Žďáru nad Sázavou – stavby ukážeme na mapě (památky UNESCO v našem okolí), vyhledávání informací o těchto stavbách, hodnocení jejich významu
- vysvětlení, co je UNESCO, co je Seznam světového přírodního a kulturního dědictví
- další stavby a místa zařazená do seznamu
- motivační rozhovor o těchto místech – zda je žáci navštívili, proč jsou tak unikátní, historie

Fixační část

Objasnění základních pojmů, postupů

- práce s funkcemi programu „Oříznutí“, „Efekty“, „Obálky
- „Oříznutí“ - nástroj k vytvoření výřezu fotografie
- nástroj spustíme z nástrojové lišty – „Oříznutí“
- po stisknutí na tlačítko zadáme tažením myši výřez, po kliknutí pravého tlačítka myši se úkon provede
- program Zoner nabízí v záložce efekty mnoho možností grafických efektů (odstíny šedi, míchání kanálů, barevné tónování, stará fotografie, přidat zrna, exploze, olejomalba, vlny, kresba tužkou, protlačení, detekce hran, negativ, dynamické prahování, poškozená fotografie, textura, mapování tonality)
- funkci vkládání textu do obrázku spustíme přes záložku „Upravit / Text do obrázku“
- otevře se dialogové okno, které nabízí nastavení vkládaného textu
- funkce „Obálky“ slouží k tematickým výřezům z fotografií

Metodická příručka nepovinného předmětu „Využití počítačů v běžném životě 2“

- obálek můžeme vložit několik desítek podle předdefinovaných tvarů
- dále funkce umožňuje rozdělit obrázek na puzzle, k výběru jsou funkce poštovní známka, políčko filmu
- ukázka vzorových úprav fotografií (viz. příloha)

3. fixační část:

- samostatná práce – Památky UNESCO
 - žák si zvolí jednu z 11 kulturních památek UNESCO na našem území
 - o dané památce vyhledá informace v knize M Blažkové, na internetu – popíše její zajímavosti, historii, význam a proč je zařazena do světového dědictví
 - vyhledá fotografie – upraví je pomocí funkcí programu Zoner Photo studio (efekty, obálky, text)
 - vypracuje k dané památce prezentaci

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- Památky UNESCO – prezentace vytvořených prací

Rady a nápady pro vylepšení:



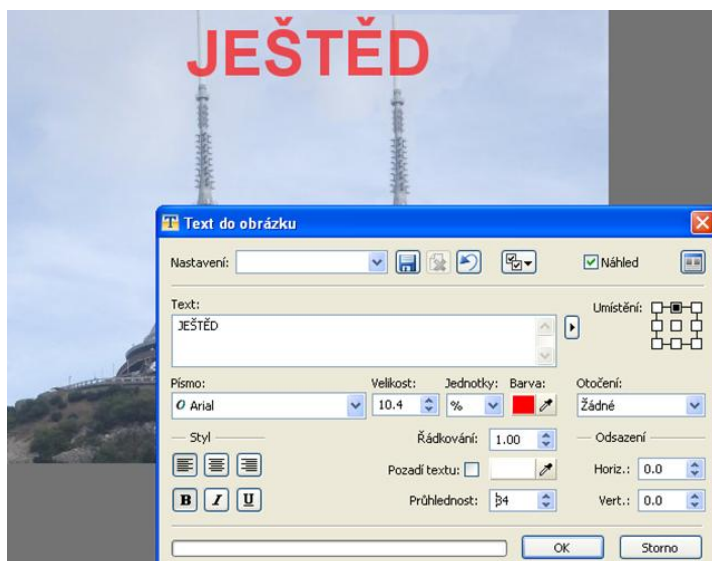
- tématem k zpracování může být i CHKO, přírodní výtvořky UNESCO
- lze vybrat i zajímavou regionální památku (Ležáky, Nové Hrady, hrad Rychmburk)



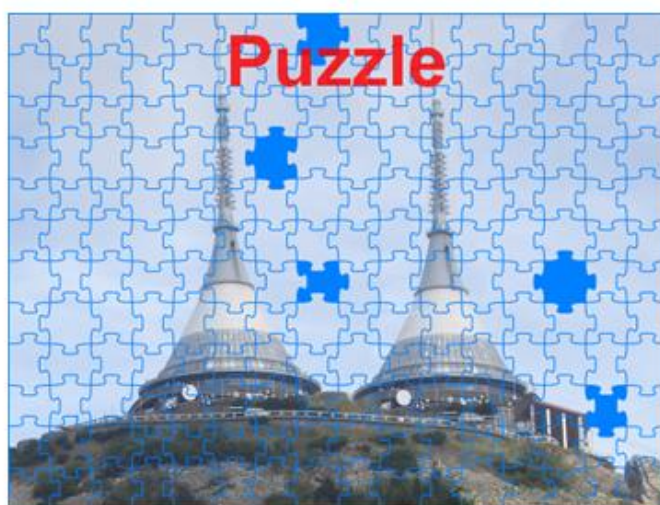
Poznámky:

Přílohy:

Ukázky úpravy fotografií:









Číslo materiálu: 16

Tematický celek: Zoner Photo studio

Téma hodiny: GPS pro fotografie



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- práce se záložkou „Informace“
- zvukové poznámky k fotografii, přiřazení značky, přiřazení GPS informací k fotografii

Očekávané výstupy:

- žák pracuje se záložkou „Informace“
- žák k fotografii přiřadí GPS informace
- žák si nahraje zvukové poznámky k fotografii, přiloží je k fotografii
- žák přiřadí k vybrané fotografii odlišující značku



Cíle hodiny:

- zpracování a prezentace získaných informací v grafické formě
- porovnávání a hodnocení získaných informací
- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- ukázka praktického významu osvojovaných poznatků a jejich využití
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi (ukázka využití v běžném životě)

Organizační forma:

- frontální, individuální, skupinová

Metodická příručka nepovinného předmětu „Využití počítačů v běžném životě 2“

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie, zeměpis

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- program Zoner Photo studio (počítačová sestava)
- fotografie zajímavých míst České republiky (viz. příloha č. 2)



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- fotografie – Ještěd, Prachovské skály, ZOO Liberec – tygr bílý
- vyhledávání informací – analýza informací, vyhodnocení, využití nejvhodnějších (zeměpisné encyklopedie, internet)
- práce s online mapami

Objasnění základních pojmů, postupů

- záložka „Informace“ umožňuje zaznamenání zvukové poznámky k fotografii, přiřazení značky, přiřazení GPS informací k fotografii

Zvukové poznámky k fotografii

- vybereme ve správci fotografii, ke které budeme přiřazovat zvukovou poznámku.
- v menu „Informace / Zvuková poznámka / Upravit“ vyvoláme nabídku „Informace o obrázku“
- zaškrtneme nabídku „Vložená zvuková poznámka“
- po stisknutí tlačítka „Nahrát“ je možné nahrát poznámku přes mikrofon do PC - v menu „Informace/ Zvuková poznámka / Přehrát zvukovou poznámku“ je možné zvukové poznámky přehrávat

Přiřazení značky

- přiřazení značky slouží k označení fotografie
- ve správci vybereme fotografii, ke které budeme přiřazovat značku
- v menu zvolíme „Informace/ Značka“ a vybereme barvu značky
- značku můžeme dodatečně měnit.

Přiřazení GPS informací k fotografii (viz. příloha č. 1)

- ve správci vybereme fotografii, ke které budeme přiřazovat GPS informaci
- v menu zvolíme „Informace / GPS / Přiřadit“ GPS a otevře se okno „Přiřazení GPS údajů“
- na mapě zvolíme umístění fotografie, stiskneme pravé tlačítko myši pro vyvolání nabídky a zvolíme „Získat GPS pozici“, poté stiskneme tlačítko aplikovat, tím určíme souřadnice k dané fotografii

- vyvolání GPS informací u fotografie provedeme přes menu „Informace/ GPS/ Zobrazit GPS informace“

3. fixační část:

- úprava fotografií (Ještěd, Prachovské skály, ZOO Liberec) dle předem zadaných parametrů
- hra s fotografiemi – přiřazování informací, značek a GPS parametrů pro fotografie hradu Rychmburk, vodní nádrže Seč, kostel Podlažice (fotografie žáci vyhledají na internetu, vyberou a zhodnotí svůj výběr)

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem, jednotlivé hodnocení žáků
- prezentace jednotlivých fotografií



Rady a nápady pro vylepšení:

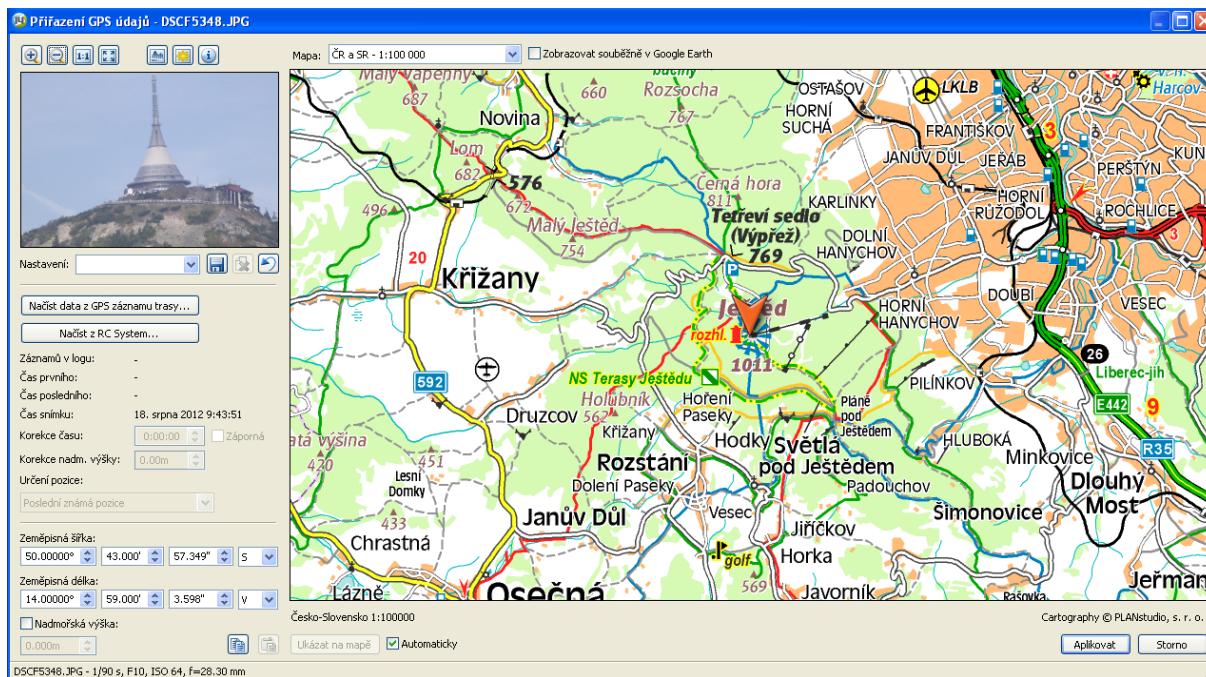
- učitel může zvolit jakákoliv významná místa okolí
- funkci informace a značky můžeme použít i pro odlišení fotografií v PC seznamu
- žáci si kromě fotografie mohou zjistit o místech jiné historické a zeměpisné informace



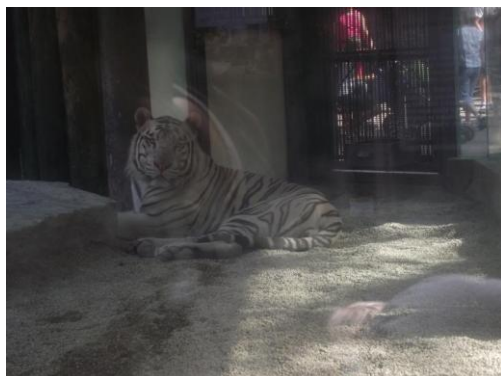
Poznámky:

Přílohy:

Příloha č. 1: Přiřazení GPS údajů



Příloha č. 2: Fotografie zajímavých míst České republiky





Číslo materiálu: 17

Tematický celek: Zoner Photo studio

Téma hodiny: Panoráma



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- funkce panoramatické fotografie
- skládání dílčích záběrů v celek

Očekávané výstupy:

- žák se naučí skládat dílčí fotografie v celek
- žák využívá funkci panoramatické fotografie
- žák vytvoří panoramatickou fotografii lomů Prosetín



Cíle hodiny:

- zpracování a prezentace získaných informací v grafické formě
- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- posilování motivace a zájmu
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi (ukázka využití v běžném životě)

Organizační forma:

- frontální, individuální, skupinová

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- program Zoner Photo studio (počítačová sestava)
- fotoaparát (podle vybavení školy)
- brožura – Šandera, M. – Ulrych, I.: Prachovské skály a okolí Jičína, Vega, Nymburk 2007



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- práce s brožurou Prachovské skály a okolí Jičína - ukázka panoramatických fotografií a jejich účel
- řízený rozhovor – vznik panoramatických fotografií, jejich využití, vznik, přesahy u jednotlivých fotografií
- ukázka panoramatické fotografie Prachovských skal (viz. příloha)

Fixační část

Objasnění základních pojmů, postupů

- funkce „Panorama“ slouží pro složení panoramatické fotografie z několika dílčích záběrů
- záběry by měly být fotografovány s přesahem (navazování)
- po spuštění funkce „Správce/ Vytvořit/ Panoráma“ se otevře okno „Výběr obrázků“, zde označíme fotografie, ze kterých se bude skládat panoramatická fotografie
- po stisknutí tlačítka „Další“ se otevře okno „Seřazení obrázků“, fotografie seřadíme vedle sebe tak, jak bylo foceno panoráma, a potvrdíme - dále se zobrazí okno „Spojení obrázků“, zvolíme tlačítko „Spojit“, potvrdíme
- zobrazí se nabídka „Úprava spojů“, kliknutím do obrázku můžeme identifikovat společné body spojovaných fotografií
- pokud chceme nechat automatickou volbu, potvrdíme, program provede spojení fotografií a umožní před dokončením upravit velikost fotografie
- při potvrzení tlačítkem „Další“ program nabídne buď uložení výsledné fotografie, nebo její otevření v editoru programu

3. fixační část:

- fotografování krajiny pro vytvoření panoramatické fotografie (lomy obce Prosetín)
- vytvoření panoramatické fotografie

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- prezentace jednotlivých panoramatických fotografií – korekce chyb

Rady a nápady pro vylepšení:



- pokud bude žáky bavit, mohou si sami vybírat místa, ze kterých chtějí vytvořit panoramatické fotografie
- můžeme vytvořit sborník fotografií známých míst obce

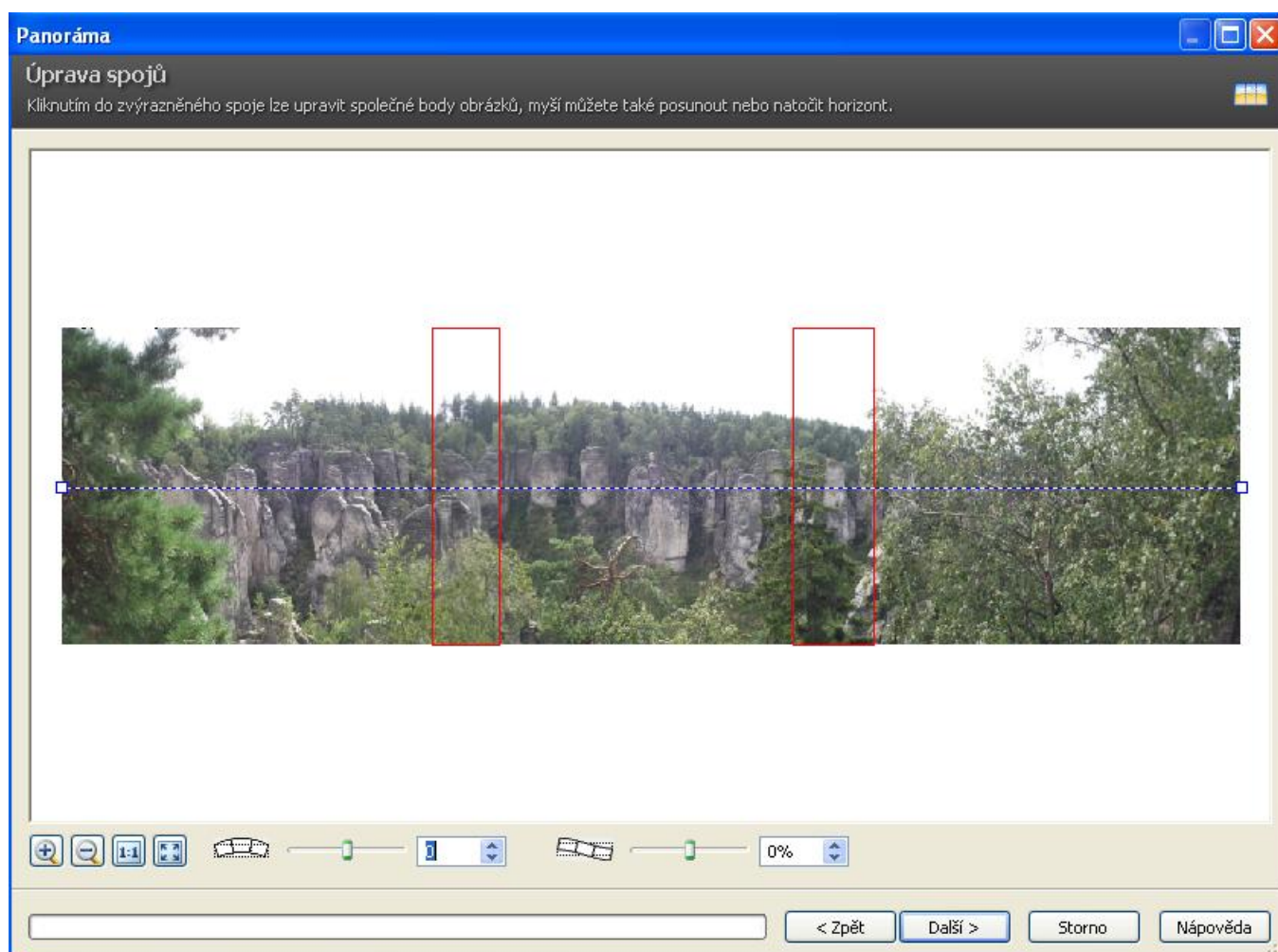


Poznámky:

Přílohy:



Příloha č. 1: Okno pro vytvoření panorámatu





Číslo materiálu: 18

Tematický celek: Zoner Photo studio

Téma hodiny : Pohlednice



Časový rozsah: 4 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- funkce pohlednice
- vytvoření pohlednice z fotografií

Očekávané výstupy:

- žák vybere vhodné fotografie
- žák zjistí potřebné informace, analyzuje je, kriticky hodnotí
- žák využívá funkci pohlednice
- žák vytvoří pohlednici známého místa České republiky



Cíle hodiny:

- smysluplná interpretace a rozlišování informačních zdrojů
- zpracování a prezentace získaných informací v grafické formě
- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- ukázka praktického významu osvojovaných poznatků a jejich využití
- posilování motivace a zájmu
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi (ukázka využití v běžném životě)

Organizační forma:

- frontální, individuální, skupinová

Metodická příručka nepovinného předmětu „Využití počítačů v běžném životě 2“

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie, zeměpis

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:

- program Zoner Photo studio (počítačová sestava)
- pohlednice zajímavých míst České republiky
- encyklopedie, internetové odkazy (www.wikipedia.cz)



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace (1. hodina)

- pohlednice – ukázka, diskuse o funkčnosti pohlednic, o sběratelství, hodnocení kvality pohlednic, výběr nejkrásnějších a nejzajímavějších
- vzbuzení zájmu řešením problému – fotografie oblasti Lužických hor
 - rozpoznání fotografií (název, místo, zeměpisné určení)
 - vyhledání objektů z pohlednic na online mapách
 - zjištění zajímavých informací o vyfotografovaných objektech a krajině
 - další zajímavá místa oblasti Lužických hor
- ukázka pohlednice Lužických hor (viz. příloha)

Fixační část

Objasnění základních pojmů, postupů (2. hodina)

- funkce vytvoří pohlednici ze zadaných fotografií
- před spuštěním funkce označíme v okně „Průzkumník“ fotografie, ze kterých budeme vytvářet pohlednici
- vyvoláme funkci „Pohlednice“ přes správce programu, menu „Vytvořit / Pohlednice“
- po kliknutí na nabídku se otevře dialogové okno „Pohlednice“, kde je zobrazen základní návrh vytvořený ze zvolených fotografií
- na pravé straně dialogového okna jsou možnosti členění pohlednice
- fotografie se dají tažením myši posouvat v rámci zvoleného rozčlenění pohlednice
- u vkládaných obrázků lze měnit umístění (např. oříznutí, roztažení fotografie)
- obrázky se mohou transformovat (otáčení, převrácení, zrcadlení)
- mezi další volby patří: šířka, výška a barva okraje pohlednice
- na rozvrženou pohlednici můžeme použít vzhled barevných, nebo černobílých obálek
- při potvrzení tlačítkem „Další“ program nabídne buď uložení výsledné

fotografie, nebo její otevření v editoru programu

3. fixační část:

- vytvoření pohlednice se zadaných fotografií (Lužické hory, viz. příloha)
- skupinová práce – skupiny po dvou členech, rozdělíme jim oblasti České republiky, vyhledají o ní informace, vyberou nejhezčí fotografie, z fotografií vytvoří pohlednici, budou umět jednotlivá místa popsat a charakterizovat (3. – 4. hod.)

1. skupina: Krkonoše

2. skupina: Jeseníky

3. skupina: Beskydy

4. skupina: Krušné hory

5. skupina: Šumava

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem (pohlednice Lužických hor) – korekce chyb
- prezentace jednotlivých pohlednic - sebehodnocení



Rady a nápady pro vylepšení:

- pokud bude žáky bavit, mohou si sami vybírat místa, ze kterých chtějí vytvořit pohlednice
- můžeme vytvořit pohlednici obce (umístění na webové stránky)

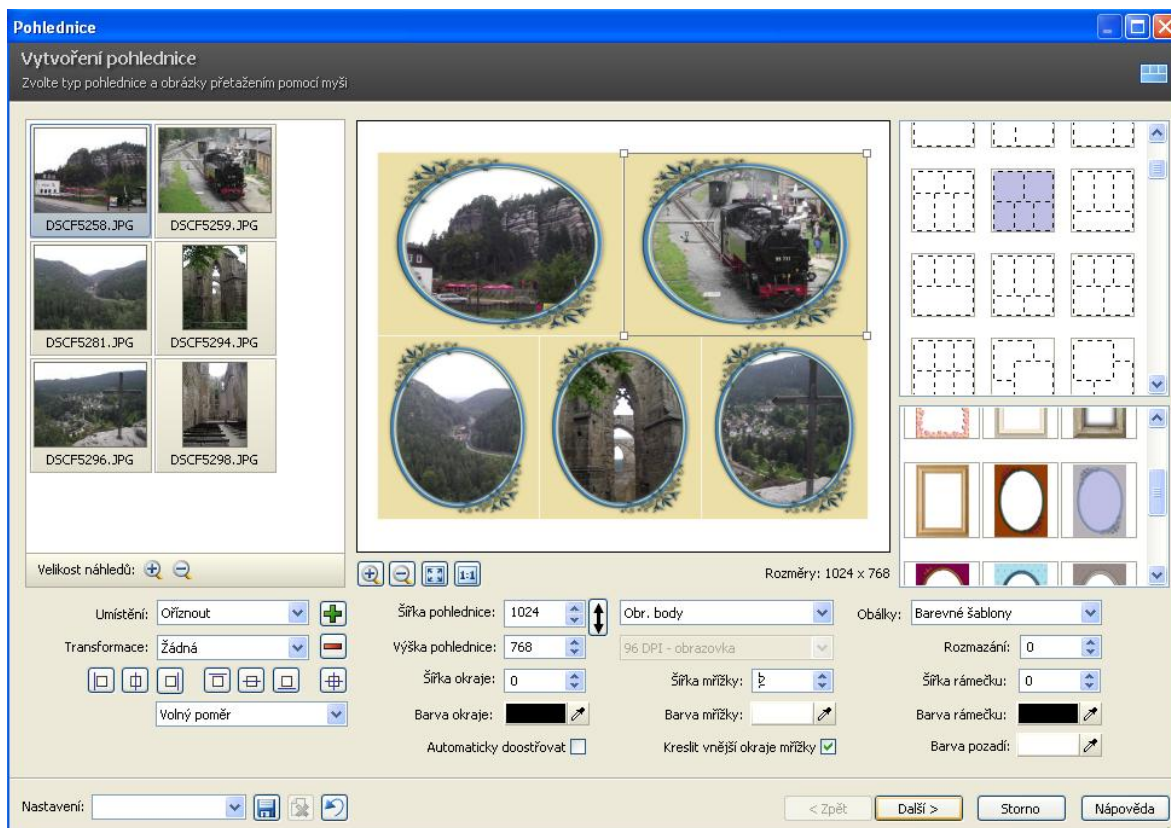


Poznámky:

Přílohy:



Příloha č. 1: Okno pro vytvoření pohlednice



Příloha č. 2: Fotografie Lužických hor pro vytvoření pohlednice







Číslo materiálu: 19

Tematický celek: Zoner Photo studio

Téma hodiny: 3D obrázky



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- funkce tvorby 3D obrázků
- vytvoření stereoskopických obrázků (anaglyfů)

Očekávané výstupy:

- žák vybere vhodný objekt, postavu, krajinu pro tvorbu stereoskopických obrázků
- žák vyfotografuje 2 vhodné obrázky k vytvoření 3D obrázku
- žák vytvoří pomocí funkce 3D stereoskopickou fotografii



Cíle hodiny:

- zpracování a prezentace získaných informací v grafické formě
- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- posilování motivace a zájmu
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi (ukázka využití v běžném životě)

Organizační forma:

- frontální, individuální

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Metodická příručka nepovinného předmětu „Využití počítačů v běžném životě 2“

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:

- program Zoner Photo studio (počítačová sestava)
- fotografie pro vytvoření anaglyfu
- 3D brýle



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- pozorování třídy a spolužáků přes 3D brýle - podrobný popis jednotlivých věcí ve třídě a spolužáků
- volné psaní na téma „Vidím svět v 3D“
- vyprávění, vzájemné sdělování filmových zážitků - srovnávání filmů 3D a ostatního promítání v kinech, zhodnocení pozitiv a negativ

Fixační část

Objasnění základních pojmů, postupů

- funkce slouží k vytvoření stereoskopických obrázků, které jsou vidět jako prostorové pomocí speciálních brýlí s barevnými filtry
- pro vytvoření je potřebné mít vyfocený objekt, alespoň ze dvou různých úhlů
- po spuštění funkce „Správce/ Vytvořit/ 3D obrázky“ se otevře okno „Výběr obrázků“
- označíme fotografie, ze kterých se bude 3D obrázek skládat
- po stisknutí tlačítka „Další“ se otevře okno „Zadání společných bodů“ – můžeme dát hledat společné body automaticky (tlačítko „Najít společné body“)
- kliknutím levého tlačítka myši zadáme nový bod, nebo naopak některý z bodů zrušíme
- po výběru bodů se otevře okno „Vytvoření anaglyfu“
- je možné zvolit typ anaglyfu (černobílý, barevný, polokrevný, optimalizovaný), upravit překryv fotografií
- potvrzením tlačítkem „Další“ program nabídne buď uložení výsledné fotografie, nebo její otevření v editoru programu

3. fixační část:

- vytvoření 3D obrázku se zadaných fotografií podle návodu pedagoga, korekce chyb (viz. příloha)
- výběr objektu, nebo osoby a její fotografování – tvorba stereoskopických obrázků
- obrázky lze spojit do AVI souboru a spustit krátkou prezentaci

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- prezentace jednotlivých 3D obrázků



Rady a nápady pro vylepšení:

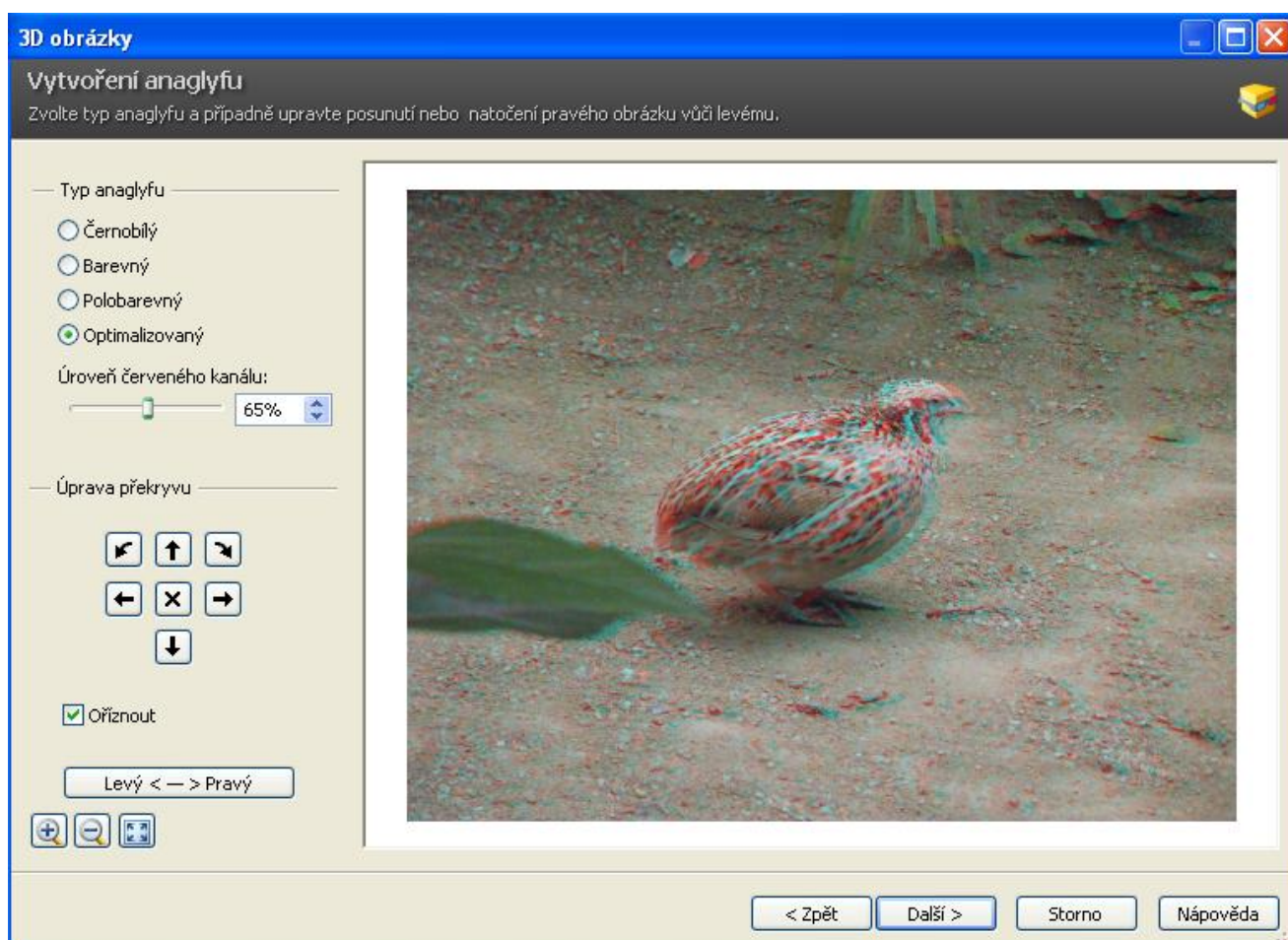
- každý žák si může vytvořit vlastní 3D fotografii
- sestavit scénář pro scénku – 3D obrázky spojit v jednoduchý film



Poznámky:

Přílohy:

Příloha č. 1: Okno pro vytvoření anaglyfu



Příloha č. 2: Fotografie pro vytvoření anaglyfu





Číslo materiálu: 20

Tematický celek: Zoner Photo studio

Téma hodiny: Kalendář



Časový rozsah: 4 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- funkce kalendář
- vytvoření různých kalendářů z fotografií

Očekávané výstupy:

- žák vybere vhodné fotografie
- žák využívá funkci kalendáře
- žák vytvoří kalendář základní školy, rodinný kalendář



Cíle hodiny:

- zpracování a prezentace získaných informací v grafické formě
- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- posilování motivace a zájmu
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi (ukázka využití v běžném životě)

Organizační forma:

- frontální, individuální, skupinová

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- program Zoner Photo studio (počítačová sestava)
- fotogalerie školy, kronika školy
- fotoaparát (podle vybavení školy)
- fotografie Jana Saudka



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace (1. hodina)

- diskuse na téma vánočních a narozeninových dárků
- fotodárky – typy fotodárků, způsob jejich vytváření, firmy zabývající vyvoláváním dárků z fotografií
- vyhledávání různých fotokalandářů na internetu
- osobnost Jana Saudka jako významného fotografa - popis uměleckého díla (Muž a dítě), prezentace o Janu Saudkovi
- fotokalendáře významných osobností (např. modelek, sportovců) – charitativní činnost

Fixační část

Objasnění základních pojmů, postupů (2. hodina)

- před samotným spuštěním funkce „Kalendáře“ zvolíme v okně „Navigátor“ složku s fotografiemi, které chceme pro kalendář použít
- funkci spustíme přes záložku „Správce / Publikovat / Kalendáře“
- otevře se okno „Výběr obrázků“ - zaškrtneme obrázky, které chceme použít pro tvorbu kalendáře (pokud chceme fotografie vybrat hromadně je zde volba „Vybrat vše“)
- přes tlačítko „Další“ se přesuneme na okno „Formát stránky“ – zvolíme si formát stránky, určíme okraje stránky (načíst např. formát a okraje z tiskárny)
- potvrzením se přesuneme na dialogové okno, kde se volí šablona kalendáře, měsíc, rok a první den v týdnu
- v dalším okně volíme parametry kalendáře jako je šířka orámování , barva orámování, popisy dní, jména dní, zobrazení svátků (nastavení lze uložit pro pozdější použití)
- okno „Vložení obrázků“ - pro vložení obrázku je zde volba buď automaticky, program sám umístí obrázky do kalendáře, nebo ručně, pak je možné obrázky přesouvat ručně tažením myši do jednotlivých oken.
- volba „Způsob umístění obrázků“ obsahuje položky oříznout, vsadit, roztáhnout
- okno „Umístěte obrázky do šablony“ - jednotlivé obrázky vsadíme do oken kalendáře

Metodická příručka nepovinného předmětu „Využití počítačů v běžném životě 2“

- při potvrzení tlačítka „Další“ se dostaneme na okno, kde je možné výsledný kalendář tisknout, uložit, exportovat do PDF, nebo otevřít v editoru programu

3. fixační část:

- ze zadaných fotografií si žáci vyzkouší možnosti funkce fotokalendář (viz. příloha)
- skupinová práce – skupiny po dvou členech
 - vyhledají na webových stránkách školy, v kronice školy, nebo v pohlednicích fotografie vhodné pro fotokalendář
 - roztřídí vhodně fotografie a informace podle měsíců
 - v PC fotografie oříznou, změni na požadovanou velikost
 - vytvoří kalendář školy (3. – 4. hod.)
- samostatná práce – rodinný fotokalendář jako dárek

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- prezentace kalendářů



Rady a nápady pro vylepšení:

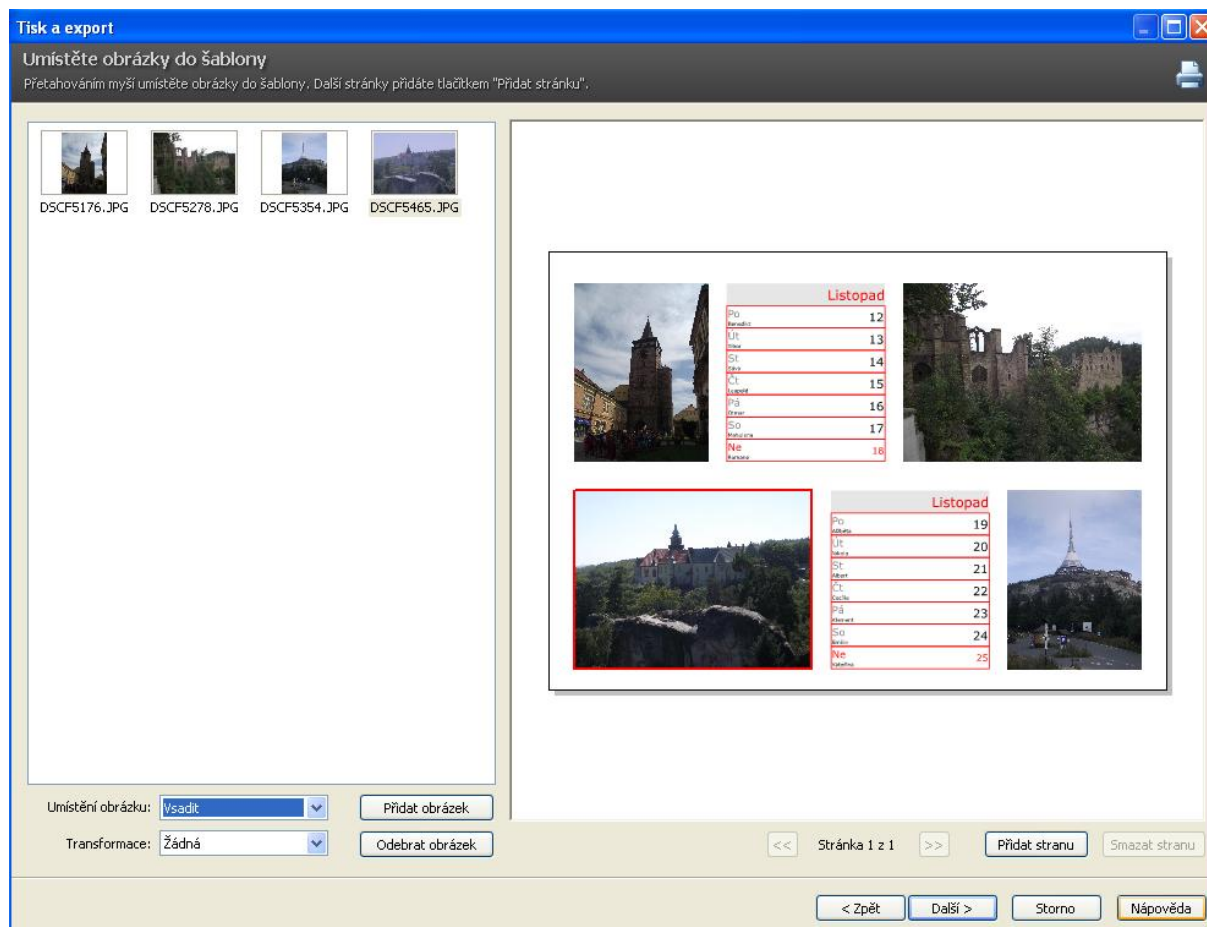
- kalendáře je možné umístit na web, případně vytisknout
- žáci si mohou vytvořit kalendář do třídy (nástěnný, stolní)



Poznámky:

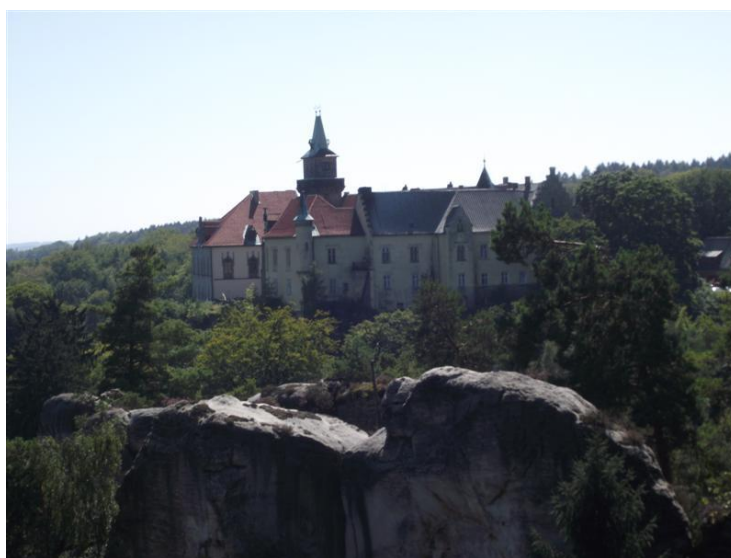
Přílohy:

Příloha č. 1: Okno pro vytvoření kalendáře



Příloha č. 2: Fotografie







Číslo materiálu: 21

Tematický celek: Zoner Photo studio

Téma hodiny: Galerie HTML



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- funkce programu „Vytvořit galerii HTML“
- galerie fotografií na webových stránkách – různé typy galerií
- vytvoření HTML galerie pro aktuální akci školy

Očekávané výstupy:

- žák z fotoaparátu do PC dokáže stáhnout fotografie
- žák bude umět využívat funkci programu „Vytvořit galerii HTML“
- žák vytvoří HTML galerii pro aktuální akci školy, za pomoci pedagoga ji umístí na web



Cíle hodiny:

- zpracování a prezentace získaných informací v grafické formě
- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- porovnává informace a poznatky z většího množství informačních zdrojů
- ukázka praktického významu osvojovaných poznatků a jejich využití
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi (ukázka využití v běžném životě)

Organizační forma:

- frontální, individuální, skupinová

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- program Zoner Photo studio (počítačová sestava)
- fotoaparát (dle vybavení školy)
- soubor fotografií



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- aktuální akce probíhající ve škole – vzájemné sdělování zážitků
- zápis článku na web ve formě reportáže, novinové zprávy (skupinová práce)
- vzorová ukázka HTML galerie (viz. příloha)

Fixační část

Objasnění základních pojmů, postupů

- nejprve v okně „Navigátor“ zvolíme složku s fotografiemi, které chceme pro galerii použít
- funkci HTML galerie spustíme přes záložku „Správce / Publikovat / Vytvořit Galerii HTML“ a otevře se okno „Výběr obrázků“
- zaškrtneme obrázky, které chceme použít pro tvorbu HTML galerie
- pokud chceme obrázky vybrat hromadně, je zde volba „Vybrat vše“, potvrdíme
- v dalším okně „Výběr šablony pro HTML publikování“ si zvolíme šablonu galerie
- v okně „Úprava parametrů šablony“ je možné změnit parametry hlavní stránky, název galerie, nadpis a popis obrázků, počet sloupců a řádků náhledů, velikost obrázků a další nastavení
- po stisknutí tlačítka „Náhled“ se otevře ukázka HTML stránky v internetovém prohlížeči
- stisknutím tlačítka „Další“ se dostaneme na okno „Dokončení HTML publikování“, kde můžeme vytvořenou HTML galerii uložit, nebo prohlédnout v prohlížeči

3. fixační část:

- vytvoření HTML galerie podle návodu a z předem připravených fotografií v souboru – korekce chyb

Metodická příručka nepovinného předmětu „Využití počítačů v běžném životě 2“

- práce s fotoaparátem – stažení fotografií z aktuální akce školy do PC, smazání chybných snímků, ořezávání, zmenšení
- vytvoření HTML galerie z aktuální akce školy

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- prezentace jednotlivých galerií, umístění na web

Rady a nápady pro vylepšení:



- každý žák si může vytvořit vlastní HTML galerií podle svých zájmů
- učitel si připraví několik zpravodajských témat ze světového, nebo domácího dění, žáci vyhledají na internetu fotografie a připraví k dané události HTML galerii

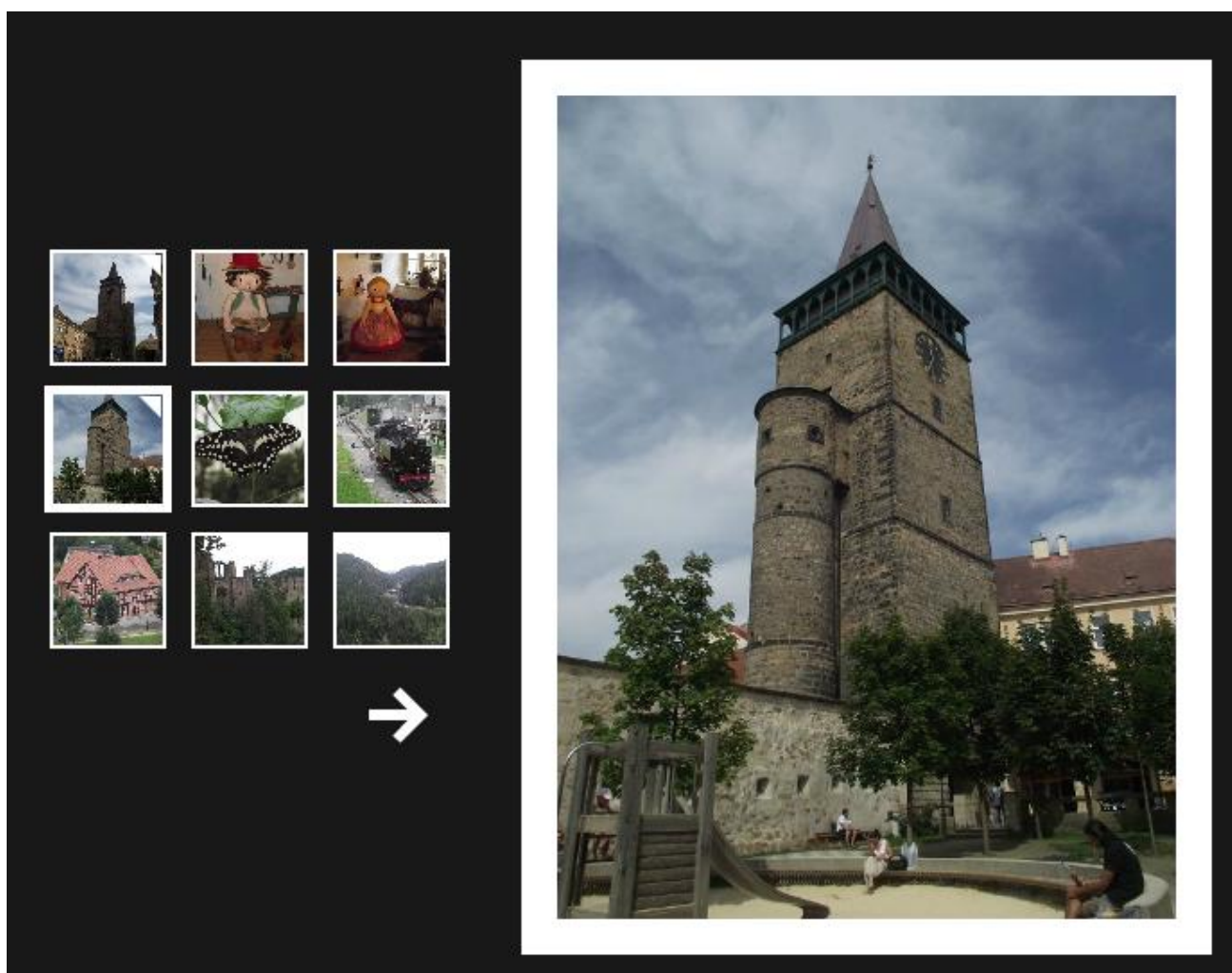


Poznámky:

Přílohy:



Okno pro vytvoření HTML galerie:





Číslo materiálu: 22

Tematický celek: Zoner Photo studio

Téma hodiny: DVD promítání



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- funkce programu „DVD promítání“
- DVD sekvence obrázku, menu pro DVD, zvuk
- DVD prezentace třídy

Očekávané výstupy:

- žák z fotoaparátu do PC dokáže stáhnout fotografie
- žák bude umět využívat funkci programu „DVD promítání“
- žák se naučí udělat DVD ze sekvence obrázků, menu pro DVD, vkládat zvuk do sekvence obrázků
- žák vytvoří DVD prezentaci své třídy



Cíle hodiny:

- zpracování a prezentace získaných informací v grafické formě
- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- tvořivé využívání softwarového programu při prezentaci výsledků své práce
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi (ukázka využití v běžném životě)

Organizační forma:

- frontální, individuální, skupinová

Metodická příručka nepovinného předmětu „Využití počítačů v běžném životě 2“

Vyučovací metody:

- diskuse, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- program Zoner Photo studio (počítačová sestava)
- fotoaparát (dle vybavení školy)
- soubor fotografií
- internetová stránka: www.youtube.com



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- vyhledávání na internetové stránce www.youtube.com – prezentace tříd, svatební prezentace, rodinné oslavy (hodnocení, vyhledávání chyb a nedostatků)
- diskuse o způsobu zpracování fotografických prezentací – důležitý výběr fotografií, textu i hudby, a to podle tématu a účelu
- vzorová ukázka DVD prezentace (viz. příloha)

Fixační část

Objasnění základních pojmů, postupů

- funkce „DVD Promítání“ slouží k prezentaci fotografií na běžných DVD přehrávačích
- spuštění funkce provedeme přes záložku „Správce/Publikovat/DVD Promítání“
- otevře se okno „Nastavení promítání“ – zde volíme parametry obrazu (PAL, NTSC, 4:3, 16:9), pokrytí obrazu, okraj titulků, jméno série, nadpis, obrázek na pozadí a styl menu
- v dialogovém okně „Nastavení obrázků“ můžeme nastavit titulky obrázku, přechodové efekty mezi obrázky, dají se zde přidat soubory fotografií k jednotlivým sériím obrázků
- v dialogovém okně „Nastavení zvuku“ můžeme stisknutím tlačítka další a výběrem zvukového souboru přiřadit jednotlivým sériím obrázků zvukový doprovod (je zde také volba pro sjednocení délky videa a zvuku)
- v posledním dialogovém okně „Dokončení“ můžeme vypálit DVD s hotovým promítáním, nebo uložit jako ISO obraz na disk počítače
- uložené soubory ISO můžeme načíst do programu Daemon tools a prohlédnout si tak výsledné DVD

3. fixační část:

- vytvoření DVD prezentace podle návodu a z předem připravených fotografií - korekce chyb

Metodická příručka nepovinného předmětu „Využití počítačů v běžném životě 2“

- práce ve skupinách – „Prezentace třídy“

- návrh prezentace – vzájemná diskuse a dohoda v rámci skupiny
- výběr zvuku (CD, internetový odkaz) – stažení do PC
- výběr fotografií – vyhledávání v galerii školy, fotografování třídy, fotografie z dětství (skenování do PC, úprava fotografií)
- text – vymýšlení titulků a textů k jednotlivým fotografiím
- vytvoření DVD prezentace

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- jednotlivé prezentace, umístění na internetové stránky [www. youtube.com](http://www.youtube.com) za pomoci pedagoga



Rady a nápady pro vylepšení:

- lze vytvořit DVD prezentaci z výletů, exkurzí, pravidelných školních akcí

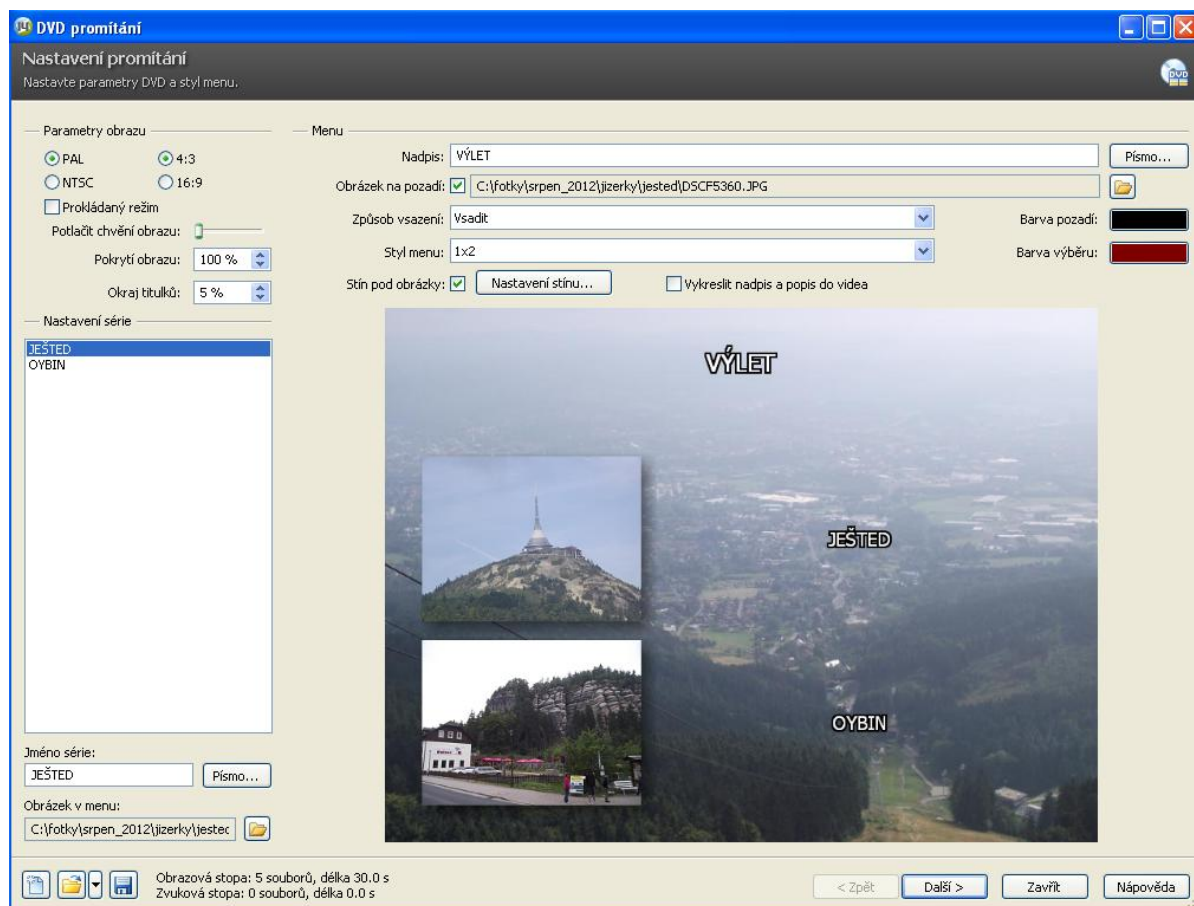


Poznámky:

Přílohy:



Okno pro vytvoření HTML galerie





Číslo materiálu: 23

Tematický celek: Zoner Photo studio

Téma hodiny: Karikatura



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- funkce programu „Deformační mřížka/Volná deformace“
- pokřivení obrazu, nebo vyrovnání pokřivení v obraze
- vlastní karikatura, karikatura známé osobnosti

Očekávané výstupy:

- žák z fotoaparátu do PC dokáže stáhnout fotografie
- žák bude umět využívat funkci programu „Deformační mřížka/Volná deformace“
- žák vytvoří vlastní karikaturu



Cíle hodiny:

- zpracování a prezentace získaných informací v grafické formě
- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- tvořivé využívání softwarového programu při prezentaci výsledků své práce
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi (ukázka využití v běžném životě)

Organizační forma:

- frontální, individuální

Vyučovací metody:

- objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie, výtvarná výchova

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- program Zoner Photo studio (počítačová sestava)
- fotoaparát (dle vybavení školy)
- webové odkazy: [www. česká-karikatura.cz](http://www.česká-karikatura.cz)
- obrazy vytvořené karikaturisty



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- vysvětlení pojmu karikatura, kritika a satira
- obrazy vytvořené karikaturisty - obraz, osoba na obraze a její vlastnosti, porovnávání fotografie a obrazu, vybrané rysy člověka
- kresba uhlím – „Můj idol“
- [www. česká-karikatura.cz](http://www.česká-karikatura.cz) – webová stránka českých karikaturistů, historie, členové, fotogalerie
- ukázka vzorové karikatury vytvořené v programu Zoner Photo studio

Fixační část

Objasnění základních pojmů, postupů

- nástroj deformační mřížka slouží k pokřivení obrazu, nebo vyrovnaní pokřivení v obraze
- v záložce „Správce“ vybereme fotografii, kterou budeme upravovat, a přejdeme na záložku „Editor“
- v levém sloupci ikon najdeme položku „Deformační mřížka“
- po stisknutí tlačítka se nad obrazem vytvoří síť s úchopovými body, pomocí kterých se síť tvaruje
- po stisknutí pravého tlačítka myši se nad obrazem otevře menu, ve kterém můžeme upravit hustotu sítě, nebo stávající síť smazat
- přesouváním úchopových bodů obrázků tvarujeme
- nástroj „Volná deformace“ funguje obdobně jako deformační mřížka s tím rozdílem, že se obrázek deformuje jen pomocí kliknutí a tažením myši

3. fixační část:

- vytvoření karikatury podle návodu a z předem připravené fotografie
- vytvoření vlastní karikatury – aktuální fotografie (žáci se navzájem vyfotografují) a fotografie z dětství
- vyhledání fotografií oblíbeného sportovce, zpěváka, herce, vytvoření jeho karikatury - můžeme porovnat s kresbou ze začátku hodiny

Metodická příručka nepovinného předmětu „Využití počítačů v běžném životě 2“

- šifrování – vytvoření karikatury známé celebrity

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- prezentace karikatur – hádání zašifrovaných osob, lze i formou soutěže

Rady a nápady pro vylepšení:



- tato hodina bude žáky velice bavit – karikaturu můžeme vytvořit z jakékoliv fotografie (rodina, spolužáci apod.)



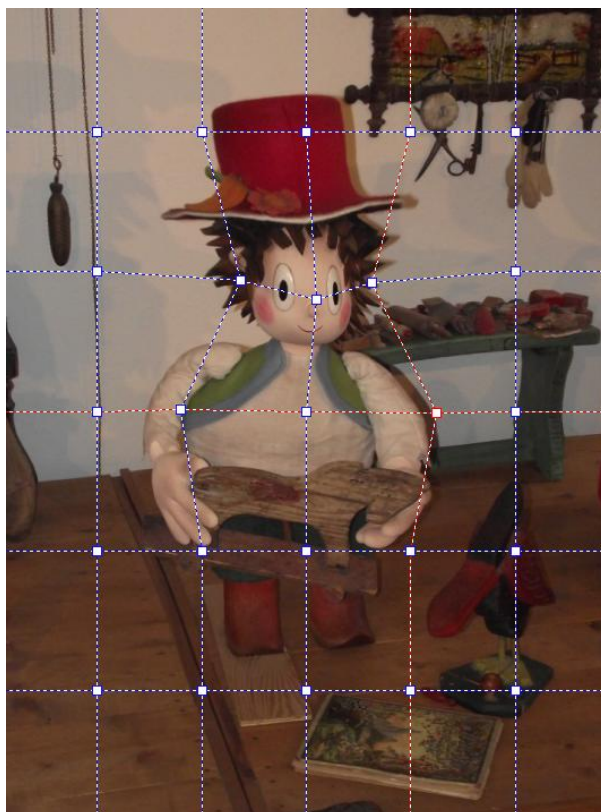
Poznámky:

Přílohy:



Originální a deformovaná fotografie:







Číslo materiálu: 24

Tematický celek: Zoner Photo studio

Téma hodiny: Najdi rozdíly



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- nástroje programu „Změna velikosti“ a „Klonovací razítko“
- změna velikosti fotografie, zakrytí rušivých elementů ve fotografii, nebo naklonování určité části fotografie
- hra s fotografiemi

Očekávané výstupy:

- žák z fotoaparátu do PC dokáže stáhnout fotografie, upravit jejich velikost
- žák bude umět využívat nástroje programu „Změna velikosti“ a „Klonovací razítko“
- žák bude pomocí těchto nástrojů měnit obrázky



Cíle hodiny:

- zpracování a prezentace získaných informací v grafické formě
- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- tvořivé využívání softwarového programu při prezentaci výsledků své práce
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi (ukázka využití v běžném životě)

Organizační forma:

- frontální, individuální, skupinová

Metodická příručka nepovinného předmětu „Využití počítačů v běžném životě 2“

Vyučovací metody:

- objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- program Zoner Photo studio (počítačová sestava)
- fotoaparát (dle vybavení školy)
- webové odkazy: <http://mileycyrusnews.blog.cz/1007/najdi-rozdily-0-1>
- fotografie školy



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- hledání rozdílů ve fotografii
- řešení problému – způsob vzniku této fotografie
- navozující otázky:
 - Najdeš rozdíly v obrázcích?
 - Čím se odlišují obě fotografie?
 - Jsou to dvě fotografie, nebo jedna?
 - Jakým způsobem fotografie vznikly?



- žáci budou v programu Zoner Photo studio vyhledávat funkci, která jim umožní měnit obrázky
- ukázka vzorové fotografie vytvořené v programu Zoner Photo studio (viz. příloha)

Fixační část

Objasnění základních pojmů, postupů

- práce s nástroji programu „Změna velikosti“ a „Klonovací razítko“
- fotografie z digitálního fotoaparátu jsou ve vysoké kvalitě, což je velmi náročné na PC při úpravách a prodlužuje to dobu zpracování
- v záložce „Upravit / Změna rozměrů“ můžeme zmenšit fotografii na

Metodická příručka nepovinného předmětu „Využití počítačů v běžném životě 2“

rozměry vhodné pro úpravy fotografií (např. 1024x768)

- v dialogovém okně „Změna rozměrů“ zadáme požadovanou velikost v pixelech a potvrdíme OK
- „Klonovací razítko“ - přenáší strukturu z vybrané oblasti na jinou
- je vhodné k zakrytí rušivých elementů ve fotografii, nebo naklonování určité části fotografie
- nástroj spustíme z nástrojové lišty „Klonovací razítko“
- kurzorem myši najedeme na místo, které chceme klonovat, zmačkneme klávesu CTRL a klikneme levým tlačítkem myši
- myši označíme místo, na které chceme vložit naklonovanou část obrázku, pohybem myši se obrázek klonuje

3. fixační část:

- vytvoření fotografií s rozdíly podle návodu a z předem připravené fotografie (viz. příloha č. 1)
- fotografie zámku Bojnice (příloha č. 2) - zmenšení fotografie, vytvoření fotografií s rozdíly (ostatní žáci mohou vytvořené rozdíly hledat)
- volné téma - žáci si sami zvolí fotografii, kterou budou měnit (skupina lidí, významná budova, domácí mazlíčci, třídní fotografie, sportovní fotografie apod.)

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- prezentace fotografií



Rady a nápady pro vylepšení:

- vytvořené fotografie můžeme otisknout ve školním časopise



Poznámky:

Přílohy:



Příloha č. 1: Rozdíly ve fotografii



Příloha č. 2: Fotografie zámku Bojnice





Číslo materiálu: 25

Tematický celek: Webové stránky

Téma hodiny: Založení webových stránek



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- internet, webové stránky, druhy domén
- doména 3. řádu www.ic.cz
- založení webových stránek

Očekávané výstupy:

- žák bude znát historii internetu, vysvětlí základní pojmy jako je internet, webové stránky, domény, webarchiv
- žák si založí vlastní webové stránky na doméně 3. řádu



Cíle hodiny:

- poznávání úlohy informací a informačních činností
- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- posilování motivace a zájmu
- podpora názornosti vyučování

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi (ukázka využití v běžném životě)

Organizační forma:

- frontální, individuální

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka, pracovní list, hodnocení

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:

- počítačová sestava s připojením na internet
- dataprojektor



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- prezentace – historie internetu vysvětlení základních pojmů jako např. internet, domény, webové stránky, webarchiv
- vyhledávání jednotlivých typů domén, prohlížení různých typů webových stránek

Fixační část

Objasnění základních pojmů, postupů:

- založení domény 3. řádu na webu www.ic.cz
- do internetového prohlížeče zadáme adresu www.ic.cz
- do kolonky „Jméno domény“ napíšeme název naší webové stránky a vybereme k ní z nabídky příponu, potvrdíme tlačítkem pokračovat

- v dalším okně zadáme základní údaje jako jméno, příjmení, úplnou adresu, telefon, email (mohou být i smyšlené)

- autorizaci registrace provedeme opsáním a odesláním kontrolního kódu

- stránky zařadíme do katalogu podle kategorie

- registraci dokončíme vytvořením hesla

REGISTRACE

Zde doplníte chybějící údaje pro registraci, s následným vytvořením účtu.

Nápověda:
Heslo musí obsahovat nejméně 6 znaků. Ověřování hesel je Case Sensitive, tj. citlivé na velikost písmen. Heslo smí obsahovat písmena ang. abecedy a čísla.

Heslo:

Heslo (ověření):

POKRAČOVAT

1. Ověření domény
2. Zadání údajů
3. Autorizace registrace
4. Zařazení do katalogu
5. Dokončení registrace
6. Konec registrace

- po úspěšném dokončení registrace budou na zadanou emailovou adresu odeslány potřebné informace pro připojení k administraci webu

REGISTRACE

Registrace proběhla úspěšně ...

Na zadanou emailovou adresu Vám byl odeslán e-mail s potřebnými údaji pro připojení.

Nápověda:
Proveďte platbu, na následující údaje. Faktura Vám byla zaslána na zadaný email E-mail si pečlivě uschovejte na bezpečném místě.

Nezapomňte !!!
stránky na Váš nový účet musíte nahrát do 72 hodin, jinak bude tento účet zrušen !!

Děkujeme za registraci,
Team serveru IC.cz

1. Ověření domény
2. Zadání údajů
3. Autorizace registrace
4. Zařazení do katalogu
5. Dokončení registrace
6. Konec registrace

- po opětovném otevření stránek www.ic.cz se můžeme v okně „Log in“ přihlásit do administrace webu.

LOG IN ...

USER :

PASSWORD :

Admin

- kliknutím na položku FTP klient a zadáním přihlašovacích údajů se dostaneme na správu souborů

IC.cz - Administrace

Důležité adresy
Vítejte v administraci vašeho účtu
Důležité adresy
Administrace účtu: <http://user.ic.cz>
Administrace mysql: <http://sqladmin.ic.cz>
Fórum: <http://forum.ic.cz>
Webmail: <http://webmail.ic.cz>

Máte vytvořené následující FTP účty

Hostitel	Uživatelské jméno	Složka
zak007.hustej.net	zak007.hustej.net	

[Přejít k nastavení FTP účtů NEW](#)

POP3 a IMAP údaje na stažení emailů
Pro stažení pošty můžete použít pop3 server nebo IMAP server nebo využít webmail na webmail.ic.cz. SMTP server neposkytujeme, pro odesílání pošty použijte server Vašeho poskytovatele připojení.

Hostitel : zak007.hustej.net
Typ serveru(port): POP3(110), IMAP(143), POP3s(995), IMAPs(993)
Uživatelské jméno : zak007@hustej.net
Heslo : vaše_tajne_heslo

Nastavení
Email
Database Mysql
Database Postgresql
Doména druhého řádu NEW
Standardní služby
Access
Chybové kódy
Reklamní lišta
IC Tools
FTP klient
Statistika
Odhlášení

Váš účet
Typ účtu: normal
Velikost prostoru: 250 MB
Účet založen: 11.10.2012
UIN: 7215295

- vybrané položky je zde možno upravovat

FTP server **webftp**

Uživatelské jméno: ☐ Anonymní

Heslo: ☐ Pasivní režim

Výchozí adresář:

Jazyk: ☐ SSL

Motiv:

FTP mód: ☐ Binary ☒ Automatic

[Vymazat cookies](#) [Admin](#)

Změnit vybrané položky:

Skupina	Práva	Čas změny	Akce
clamav	rw-r--r--	Dec 11 2009	Zobrazit Upravit Otevřít

■■■■■■■■■■ 100% Skript skončil za 2.28 sekund

net2ftp
a web based FTP client

Strom adresářů: root /

Vše	Název	Typ	Velikost	Vlastník	Skupina	Práva	Čas změny
☐	Výše ..						
☒	index.html	HTML soubor	750	zak007.hustej.net	clamav	rw-r--r--	Dec 11 2009

- jednoduchou úpravou základního souboru index.html získáme svoji první stránku

Soubor: /index.html

Stav: Uložení 2012-10-11 20:02:55 v módu FTP_ASCII

```

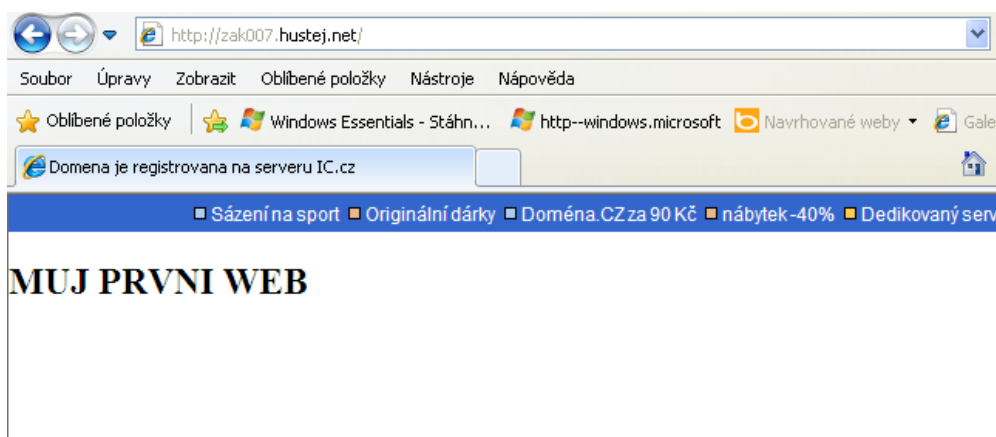
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//IETF//DTD HTML 2.0//EN">
<html>
<head>
<title>Doména je registrována na serveru IC.cz</title>
<meta http-equiv="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=iso-8859-2">
</head>
<body>

<h2>MUJ PRVNI WEB </h2>

<div align="right"><a href="http://www.ic.cz/">
</a></div>
</body>
</html>

```

M
tě 2“



3. fixační část:

- založení vlastních webových stránek za pomoci pedagoga a návodných obrázků
- vlastní webové stránky – samostatné založení webových stránek na doméně 3. řádu (samostatná práce)
- vypracování pracovního listu

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem - korekce chyb během samostatné práce
- vypracování pracovního listu

Rady a nápady pro vylepšení:



- žáci si mohou založit webové stránky třídy, sportovního oddílu, zájmového kroužku



Poznámky:

Pracovní list:

Webové stránky a jejich založení

1. Internet původně vznikl z:

- a) Fidonetu b) Merinetu c) Cesnetu d) Arpanetu

2. Internet je:

- a) univerzální počítačová síť bezpečnostních složek (FBI, CIA, BIS apod.)
b) celosvětová počítačová síť – největší na Zemi
c) spojení biliónů počítačů na celém světě přes e-mailové stránky
d) nekonečné množství informací na několika speciálních místech, kterým se říká internetové servery

3. Mezi správně zapsané internetové adresy nepatří:

- a) www. seznam.cz
b) www. google. cz
c) www. centrum. cz
d) www. tomas.ic.cz

4. Co znamená pojem email:

- a) nátěrová hmota pro kabely na počítače
b) oboustranná komunikace v reálném čase prostřednictvím počítačové sítě
c) elektronická pošta
d) elektronická pošta sloužící výhradně pro přenos textových zpráv

5. Vysvětli pojem WWW:

.....
.....
.....

6. Správně přiřaď:

- | | |
|----------------|---|
| doména 1. řádu | musíme se zaregistrovat, pravidelně platit poplatek |
| doména 2. řádu | musíme se zaregistrovat, nemusíme platit poplatek |
| doména 3. řádu | doména patřící státu |

A diagram consisting of four empty rectangular boxes arranged in a horizontal row. Above the first two boxes, there are two arrows pointing downwards towards them. Above the last two boxes, there are two arrows pointing downwards towards them.

Vyberte si adresu pro Vaši webovou stránku

Jméno domény:

Připravili jsme pro Vás novinky. Jsme jediní zaregistrovatel doménů druhého řádu za samostatně dostanené zdarma i hosting.

Vyberte si jméno Vaší nové stránky

Doména

Služby zdarma:

Užití, nejeno zadány všechny povinné položky.

Zadáni kontaktních údajů, nutné údaje jsou povinné (takto je označen **povinný údaj**). Zadejte provozovatele a poskytovatele těchto údajů razemete v pravidlech používání služeb serveru IC.cz

Nápisová:
V případě e-mailu zadejte platný e-mail, na který vám přijdou informace po zřízení účtu.

Jméno:

Příjmení:

Ulice:

Město:

PSČ:

Telefon:

E-mail:

Země:

Newsletter
(noviny a emaily): ☐

1. Ověření domény
2. Zadáni údajů
3. AutORIZACE registrace
4. Zahrnutí do katalogu
5. Dobrovolná registrace
6. Konec registrace

» REGISTRACE »

Pro zřízení účtu potřebujeme znout, co nejvhodnější kategorii a například stránky vytvoříte obsah stránek.

Tip: Veškeré informace zadání zde budete moci editovat v administraci Vašeho účtu.

Kategorie:

Vyberte kategorii stránek

Vytvořit novou stránku

- Instalace - Obecné
- Instalace - Náboženské
- Instalace - Škola
- Instalace - Věda, instalace a další správa
- Instalace - Studenti a organizace
- Instalace - Inženýři
- Instalace - Ostatní
- Instalace - Náclade
- Instalace - Policie a správa
- Instalace - Hrao a počítačová ochrana
- Internet - TOP stránky a počítače
- Internet - Teda a Vědy
- Internet - Webhosting
- Internet - Reliance na internetu
- Internet - Poskytovatelé připojení
- Internet - Ostatní
- Internet - Ostatní stránky
- Internet - On line publikace

1. Ověření domény
2. Zadáni údajů
3. AutORIZACE registrace
4. Zahrnutí do katalogu
5. Dobrovolná registrace
6. Konec registrace

FTP server webftp

Uživatelské jméno ☐ Anonymní

Heslo ☐ Pasivní režim

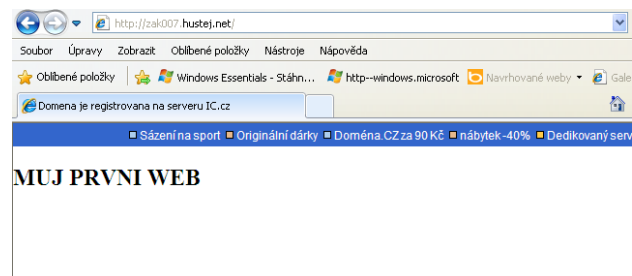
Výchozí adresář

Jazyk

Motiv

FTP mód ☐ Binary ☒ Automatic

[Vymazat cookies](#)
[Admin](#)





Číslo materiálu: 26

Tematický celek: Webové stránky

Téma hodiny : Struktura HTML



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- základní struktura HTML
- párové a nepárové tagy

Očekávané výstupy:

- žák pochopí základní strukturu HTML
- žák bude chápat rozdíl mezi párovým a nepárovým tagem



Cíle hodiny:

- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- podpora názornosti vyučování
- posilování motivace a zájmu
- přispívání k rozvoji profesionální orientace žáků

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi (ukázka využití v běžném životě)

Organizační forma:

- frontální, individuální

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:

- počítačová sestava s připojením na internet
- dataprojektor



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- řešení problému a zodpovězení otázek:
 - Kdy a kde se setkáte s tímto zápisem?
 - Co jednotlivé znaky v závorkách znamenají?

```
<html>
  <head>
    <title>Má první stránka</title>
  </head>

  <body>
    Moje první html stránka
  </body>
</html>
```

Fixační část

Objasnění základních pojmů

- základní struktura HTML

```
<html>
  <head>
    <title>Má první stránka</title>
  </head>

  <body>
    Moje první html stránka
  </body>
</html>
```

- vysvětlení pojmů HTML jazyka

<html> začíná dokument

</html> končí dokument

<head> začíná hlavička

</head> končí hlavička

nezobrazuje se, ale obsahuje některé důležité údaje, například

<title> a **</title>**

<body> vymezuje obsah dokumentu

může se lišit od jména souboru
co je mezi <body> a </body>, se bude zobrazovat
<body> je tag, kterým začíná vlastní tělo dokumentu
tento příklad si můžeme zobrazit v prohlížeči

- párové a nepárové tagy

- <head> je začátek hlavičky a </head> je její konec
- <body> je začátek těla stránky a </body> je konec těla stránky
- je začátek tučného textu a je konec tučného textu

příklad párového tagu – tagy se vyskytují ve párech <aaa> a </aaa>, kde ten první tag něco začíná a druhý něco končí, lomítko v tagu znamená, že jde o uzavírací tag

- je tag pro obrázek a nic jako v HTML neexistuje
-
 je tag pro řádkový zlom, ale nic jako </br> neexistuje

příklad nepárového tagu: vyskytují se ještě tagy nepárové, které uzavírací tag nemají, ty ale nejsou časté

3. fixační část:

- struktura HTML je velmi složitá – žáci si by si měli dané informace poznamenat
- vypracování úkolů a zodpovězení otázek (viz. pracovní list v příloze)
- editaci HTML si žáci vyzkouší na vlastních webových stránkách

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- vypracování pracovního listu

Rady a nápady pro vylepšení:



- žáci si příklad uloží jako prostý text (TXT), soubor přejmenují na HTML, spustí v internetovém prohlížeči



Poznámky:

Pracovní list:

1. Vysvětli následující pojmy:

<head>
<body>
</html>

2. U následujících tagů rozliš, jestli jsou párové, nebo nepárové:

head.....
body.....
img.....
br.....

3. Následující text zapiš na správné místo, jako titulek stránky:

webová stránka 8. třídy, ZŠ a MŠ Prosetín

```
<html>

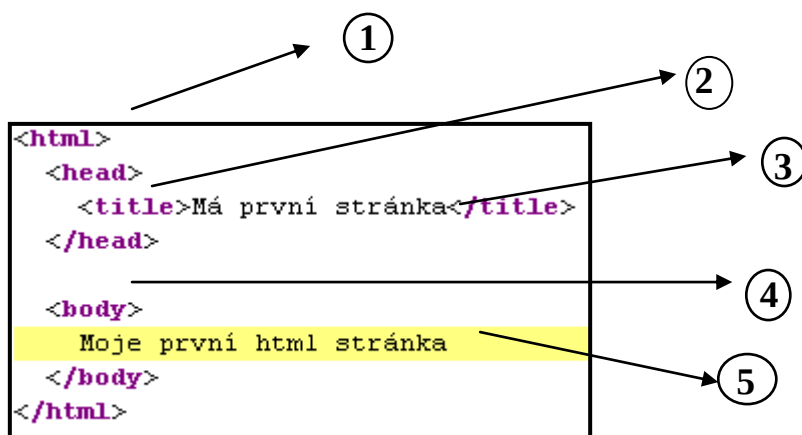
  <head>
    <title>                                </title>

  </head>
  <body>

  </body>

</html>
```

4. Popiš jednotlivé pojmy v následující tabulce:





Číslo materiálu: 27

Tematický celek: Webové stránky

Téma hodiny : Nastavení pozadí



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- nastavení barvy pozadí webových stránek
- nastavení obrázku na pozadí u webových stránek
- atributy background a bgcolor, bgproperties

Očekávané výstupy:

- žák bude umět použít příkazy background a bgcolor, bgproperties
- žák nastaví různé pozadí webových stránek, barvu i obrázek



Cíle hodiny:

- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- podpora názornosti vyučování
- posilování motivace a zájmu
- přispívání k rozvoji profesionální orientace žáků

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi (ukázka využití v běžném životě)

Organizační forma:

- frontální, individuální

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- počítačová sestava s připojením na internet
- dataprojektor
- webové stránky: www.jakpsatweb.cz



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

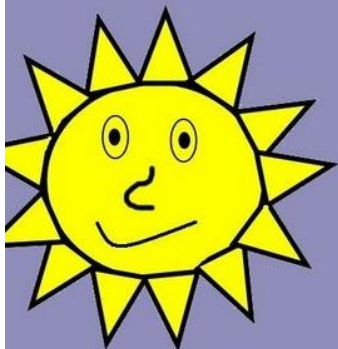
- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- řešení problému a zodpovězení otázek:
 - Co obsahuje pozadí těchto webových stránek?
 - Jakou zkratkou se označuje obrázek?
 - Dokážeš přeložit do angličtiny slova background a bgcolor?
 - Vyjmenuj základní barvy v anglickém jazyce.

vložení obrázku se sluníčkem na pozadí stránek



- řízený rozhovor – pozadí webů, názor žáků na vzhled jednotlivých webových stránek, nastavení pozadí, vyhledávání zajímavých webových stránek a vytvořeného pozadí, rozpoznávání barev a obrázků

Fixační část

Objasnění základních pojmů

Nastavení pozadí

- HTML zápis se týká tagu <body>, protože pozadí vlastně ovlivňuje celé tělo stránky
- nastavení pozadí se dělá pomocí atributů background a bgcolor.

Příklad:

```
<body background="pozadi.gif" bgcolor="black">
```

- stránka s tímto zápisem bude mít na pozadí vykreslený obrázek pozadi.gif
- nesmíme spoléhat na obrázky a vždy přepíšeme i barvu pozadí
- barva se většinou nastavuje tak, aby odpovídala tónování obrázku
- písmo na černém nebo tmavém pozadí bude čitelné, pokud i textu nastavíme barvu

Příklad:

```
<body bgcolor="black" text="white">
```

Zápis bgcolor=black a text=white je Černé pozadí a bílý text

- text bude bílý na černém pozadí
- dalším nastavením se dá zakázat posouvání obrázkového pozadí při rolování stránky

Příklad:

```
<body background="pozadi.gif" bgproperties="fixed">
```

- základní tabulku HTML atributů pozadí obsahuje příloha – žáci si mohou nalepit do sešitu, vložit na svůj email

3. fixační část:

- struktura HTML je velmi složitá – žáci si by si měli dané informace poznamenat
- vypracování úkolů a zodpovězení otázek (viz. pracovní list v příloze)
- nastavování pozadí si žáci vyzkouší na vlastních webových stránkách podle instrukcí učitele (např. nastav bílou stránku, černý text)

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- vypracování pracovního listu

Rady a nápady pro vylepšení:



- pozadí obrázku si žáci mohou předpřipravit v programu Zoner Photo studio – mohou použít několik fotografií, pracují s funkcemi programu, efekty



Poznámky:

Přílohy:

Příloha č. 1: HTML atributy pozadí

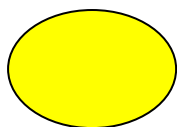
Rekapitulace HTML atributů pozadí		
atribut tagu body	význam	možné hodnoty
background	obrázek na pozadí	URL obrázkového souboru (většinou jméno obrázku)
bgproperties	zákaz rolování / rolování s textem	fixed, scroll
bgcolor	barva pozadí	barva
text	barva textu	barva

Příloha č. 2:

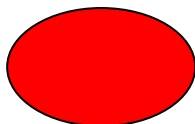
Pracovní list:

1. Zopakuj si anglické barvy. K obrázkům přiřaď z nabídky správný název barvy:

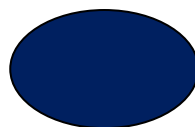
grey, red, green, yellow, white, black, orange. blue



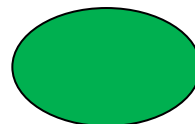
.....



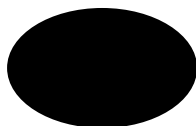
.....



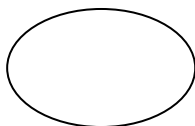
.....



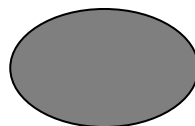
.....



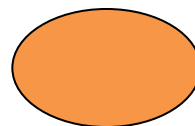
.....



.....



.....



.....

2. Správně přiřaď:

background

bgproperties (fixed)

bgcolor

text

zákaz rolování

barva textu

obrázek na pozadí

barva pozadí

3. Popiš, co je napsáno v jazyce HTML. Jak bude vypadat pozadí?

```
<body background="pozadi.gif" bgcolor="blue">
```

.....
.....

```
<body bgcolor="yellow" text="green">
```

.....
.....

4. Podle následujícího popisu vytvoř pozadí:

- a) pozadí bude obsahovat obrázek na růžové barvě



- b) text bude zelený na černém pozadí



- c) zakažte posouvání obrázkového pozadí



5. Následující obrázek vložte na svou webovou stránku, zakažte jeho posouvání, stránky natónujte do žluté barvy.





Číslo materiálu: 28

Tematický celek: Webové stránky

Téma hodiny : Vkládání odkazů



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- vložení odkazu na stránky, popis odkazu
- vytvoření dvou HTML stránek, které se budou navzájem na sebe odkazovat
- atribut href

Očekávané výstupy:

- žák bude používat příkaz href a tag <a>
- žák vytvoří HTML stránky, které se budou na sebe odkazovat
- žák vloží na svoje webové stránky několik odkazů na různé internetové adresy a pojmenuje je



Cíle hodiny:

- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- podpora názornosti vyučování
- posilování motivace a zájmu
- přispívání k rozvoji profesionální orientace žáků

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi

Organizační forma:

- frontální, individuální

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- počítačová sestava s připojením na internet
- dataprojektor
- webové stránky: www.jakpsatweb.cz
- obrázky:

<http://pixabay.com/cs/lid%C3%A9-fotbal-5%A1%C5%A5astn%C3%BD-kid-d%C4%9Bv%C4%8De-23818/>

www.chytrazena.cz/patero-uzitecnych-tipu-jak-se-pripravit-na-novy-skolni-rok-20377.html



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- zodpovězení otázek:
 - Vyjmenuj nejznámější internetové servery?
 - K čemu se používají internetové odkazy?
 - Jak poznáš na internetové stránce odkaz?
 - K čemu slouží odkazy na internetových stránkách?
- řízený rozhovor – zamyšlení, jakou funkci mají odkazy na webových stránkách

Fixační část

Objasnění základních pojmů

Vytvoření odkazu (motivační obrázek)

vložení odkazu na portál seznam.cz
nastavení černého pozadí a bílého písma
Portál Seznam
po kliknutí se zobrazí portál seznam.cz

- HTML zápis odkazu se zapisuje do tagu <body>
- nastavení klikatelného odkazu se provádí tagem <a> .
- atribut „href“ se používá pro vepsání odkazu do klikatelného tagu

Příklad:

```
<a href="http://www.seznam.cz">Portál Seznam</a>
```

- stránka s tímto zápisem bude mít v těle stránky (body) vepsán odkaz na stránky www.seznam.cz a název odkazu bude Portál Seznam

Příklad:

mojestranky_1

```
<a href="http://www.index2">odkaz na druhou stranu</a>
```

mojestranky_2

```
<a href="http://www.index">odkaz na první stranu</a>
```

- vytvoříme si dvě HTML stránky, pojmenujeme je index a index2
- na stránku index vložíme odkaz na stránku index2, odkaz se bude jmenovat „odkaz na druhou stránku“
- na stránku index2 vložíme odkaz na stránku index, odkaz se bude jmenovat „odkaz na první stránku“
- po klikání na odkazy budeme přecházet mezi jednotlivými stránkami
- na stránky lze v tagu „body“ pro názornost vkládat libovolný text

Toto je odkaz na druhou stránku [odkaz na druhou stranu](#)

3. fixační část:

- struktura HTML je velmi složitá – žáci si by si měli dané informace poznamenat
- vypracování úkolů a zodpovězení otázek (viz. pracovní list v příloze)
- vkládání odkazů si žáci vyzkouší na vlastních webových stránkách podle instrukcí učitele (např. žáci na svých stránkách zadají odkaz na známé webové servery, nebo na svoje podstránky)

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- vypracování pracovního listu



Rady a nápady pro vylepšení:

- žáci si mohou svoje webové stránky doplnit libovolným textem, mohou pro názornost doplnit barvu pozadí, nebo obrázek na pozadí

Přílohy: 

Pracovní list:

1. Uspořádej písmenka a najdeš 4 nejznámější internetové servery.

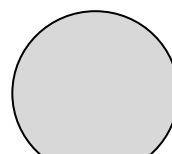
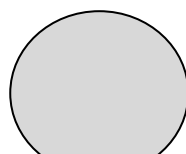
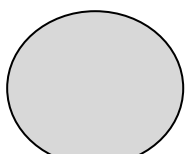
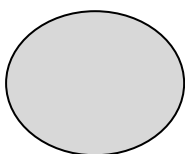
Nakresli jejich znaky:

OGGOEL

EAMSN

MTUECNR

SAALT.....



2. Hypertextový odkaz je:

- a) proces změny tvaru myši z šipky na symbol ruky na internetové stránce
- b) funkce, která umožňuje odeslat vyplněný formulář na server internetu
- c) obvykle modře zbarvené místo na stránce, hypertextový odkaz musí být vždy textový
- d) místo na www stránce, které dokáže přepnout na jakékoliv místo na stránce, na jinou stránku nebo na jiný server v internetu

3. Správně přiřaď:

tag	zápis URL stránky do tagu
href	tag vymezuující tělo stránky
body	klikatelný odkaz

4. Popiš, co je napsáno v jazyce HTML. Jaký text se zobrazí na stránce?

`<a href="http://www.seznam.cz">Portál Seznam</a>`

.....
.....

5. Podle následujícího popisu vytvoř odkaz:

- d) Vytvoř odkaz na webové stránky školy www.zsprosetin.g6.cz



- a) Vytvoř na svém webu stránku index.html a index 2.html a vytvoř odkazy tak, aby se stránky na sebe odkazovaly



6. Vytvoř na svých webových stránkách:

- a) dvě stránky s barevným pozadím a obrázky (využij následující obrázky a vytónuj pozadí do barvy)
- b) obě podstránky nazvi zajímavými názvy
- c) stránky se na sebe budou vzájemně odkazovat
- d) na jedné ze stránek zadejte odkaz na internetovou stránku www.wikipedia.cz





Číslo materiálu: 29

Tematický celek: Webové stránky

Téma hodiny : Vkládání obrázků



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- vložení a umístění obrázku na stránky
- využití obrázku jako odkazu
- zarovnání obrázku na stránce
- šířka a výška obrázku

Očekávané výstupy:

- žák bude umět vložit na webové stránky obrázek
- žák bude umět použít nepárové tag „img“ a zdroj obrázku „src“
- žák vloží, umístí obrázek na webové stránky a použije ho jako odkaz



Cíle hodiny:

- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- podpora názornosti vyučování
- posilování motivace a zájmu
- přispívání k rozvoji profesionální orientace žáků

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi

Organizační forma:

- frontální, individuální

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie, anglický jazyk

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:

- počítačová sestava s připojením na internet
- dataprojektor
- webové stránky: www.jakpsatweb.cz



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- řízený rozhovor
 - obrázky a grafika webových stránek
 - kde všude se používají obrázky na webových stránkách
 - jak poznáme na internetové stránce odkaz v obrázku
 - webové stránky zaměřené na fotografie
- kresba – žáci nakreslí 2 libovolné obrázky v programu „Malování“

Fixační část

Objasnění základních pojmů

Vložení obrázku

- HTML zápis pro vložení se zapisuje do tagu <body>
- vložení obrázku se provádí nepárovým tagem img
- jako atribut pro umístění souboru s obrázkem se používá „src“
- jako atribut pro popis obrázku se používá „alt“
- atribut pro zarovnání obrázku na stránce align , hodnoty atributu (left, right)
- atribut pro velikost zobrazení obrázku na stránkách je width pro šířku a height pro výšku
- parametr align – zarovnání obrázku s okolím (viz. příloha č. 1)

Příklad:

```

```

- příkaz vloží obrázek skola.gif na stránky, obrázek musí být umístěn ve stejném adresáři jako soubor HTML
- obrázek bude vložen na stránky ve velikosti 50 pixelů šířka a 100pixelů výška, zarovnání obrázku bude vpravo
- obrázky školy (viz. příloha č. 2)

Příklad

```

```

- příkaz vloží obrázek skola.gif z absolutní cesty vypsané v odkazu

Vložení obrázku jako odkazu

- HTML zápis odkazu se zapisuje do tagu <body>
- nastavení klikatelného odkazu se provádí tagem <a> .
- atribut pro vepsání odkazu do klikatelného tagu se používá Href
- vložení obrázku se provádí nepárovým tagem img

Příklad

```
<a href="mojestranka.cz"></a>
```

- příkaz vloží na stránky obrázek skola.jpg a zároveň bude obrázek sloužit jako odkaz na stránky „mojestranka.cz“, jako alternativní popis obrázku bude Škola

3. fixační část:

- struktura HTML je velmi složitá – žáci si by si měli dané informace poznamenat
- vypracování úkolů a zodpovězení otázek (viz. pracovní list v příloze)
- vložení připraveného obrázku na vlastní webové stránky (jako obrázek a jako odkaz)

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- vypracování pracovního listu



Rady a nápady pro vylepšení:

- žáci si v programech na malování mohou nakreslit obrázky dle zaměření svých webových stránek, vložit si je na ně
- žáci si mohou svoje webové stránky doplnit libovolným textem, mohou pro názornost doplnit barvu pozadí, nebo obrázek na pozadí



Poznámky:

Přílohy:



Příloha č.1: Zarovnání obrázků s okolím

	align=	Význam	Nahrad'te CSS zápisem
Obtékání obrázku	left	Obrázek je umístěn k levému okraji a obtékán zprava.	float: left;
	right	Obrázek je umístěn k pravému okraji a obtékán zleva.	float: right;
Vertikální umístění obrázku na řádku	top	Vršek obrázku je zarovnán s nejvyšším bodem libovolného objektu řádku.	vertical-align: top;
	texttop	Vršek obrázku je zarovnán s nejvyšším bodem textu (většinou je to totéž, co top).	vertical-align: text-top
	middle	Střed obrázku je zarovnán s účarím písma řádku.	-

Příloha č. 2: Obrázky školy



Příloha č. 3:

Pracovní list:

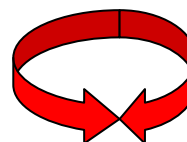
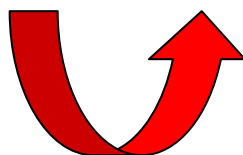
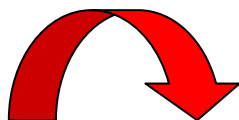
1. Zopakuj z anglického jazyka tyto příkazy:



.....

.....

.....



.....

.....

.....

turn left, turn right, go along, go over, go under, go round

2. Správně přiřaď:

left
right
img
body

tak pro obrázek
tag vymezující tělo stránky
zarovnání obrázku vlevo
zarovnání obrázku vpravo

3. Popiš, co je napsáno v jazyce HTML. Co se zobrazí na stránce?

```

```

.....
.....
.....

4. Podle následujícího popisu vytvoř odkaz:

Vytvoř odkaz tvořený obrázkem školy (škola.jpg) na webové stránky školy www.zsprosetin.g6.cz



5. Následující obrázky umístí na své webové stránky:





Číslo materiálu: 30

Tematický celek: Webové stránky

Téma hodiny : Formátování textu



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- vložení textu na stránky
- změna formátování textu

Očekávané výstupy:

- žák bude umět vložit na webové stránky text
- žák zformátuje vložený text
- žák použije tagy b, i, u, sup, sub, big, s, strike, tt, font, basefont, blink



Cíle hodiny:

- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- podpora názornosti vyučování
- posilování motivace a zájmu
- přispívání k rozvoji profesionální orientace žáků

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi (ukázka využití v běžném životě)

Organizační forma:

- frontální, individuální

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie, český jazyk a literatura

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- počítačová sestava s připojením na internet
- dataprojektor
- webové stránky: www.jakpsatweb.cz, www.wikipedia.cz



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace



- práce ve dvojicích – popsat obrázky, vyhledat rozdíly (shodná technika, rozdílné téma, prolínání výtvarné a jazykové složky)
- kaligramy – báseň, jejíž písmena a slova jsou typograficky uspořádány do vzorce (kubofuturismus, Apollinaire), způsob tvoření kaligramů
- řízený rozhovor – důležitost strukturizace textu, text některých webových stránek, jakým způsobem formátovaný text ovlivní vzhled stránek

Fixační část

Objasnění základních pojmů

Vložení textu

- HTML zápis pro vložení textu se zapisuje do tagu <body>
- formátování textu provádí tagy (viz. příloha č.1)
- pro odřádkování se používá tag „br“

Příklad

toto bude tučný text

<i>tento text bude naspán kurzívou </i>

- příkaz vloží tučný text „toto bude tučný text“
- tag br odřádkuje text

Metodická příručka nepovinného předmětu „Využití počítačů v běžném životě 2“

- příkaz vloží text psaný kurzívou „tento text bude napsán kurzívou“

Příklad

<small>zmenšení písma o jeden stupeň </small>

<small><small>zmenšení písma o dva stupně </small></small>

- příkaz vloží zmenšený text o jeden stupeň „zmenšení písma o jeden stupeň“
- tak br odřádkuje text
- příkaz vloží zmenšený text o dva stupně „zmenšení písma o dva stupně“

3. fixační část:

- struktura HTML je velmi složitá – žáci si by si měli dané informace poznamenat
- vypracování úkolů a zodpovězení otázek (viz. pracovní list v příloze)
- životopis
 - vlastní, strukturovaný
 - formou mluvného cvičení sestavit jednoduchý životopis
 - osnova životopisu, jazykové prostředky, formální stránka
 - funkce životopisu – žádost o zaměstnání, přijímací řízení na střední a vysoké školy
- žáci sestaví svůj životopis, vloží jej na své webové stránky, budou měnit vzhled písma

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- vypracování pracovního listu

Rady a nápady pro vylepšení:



- žáci si mohou svoje webové stránky doplnit libovolným textem, mohou změnit vzhled písma pomocí tagů pro změnu formátování.



Poznámky:

Přílohy:

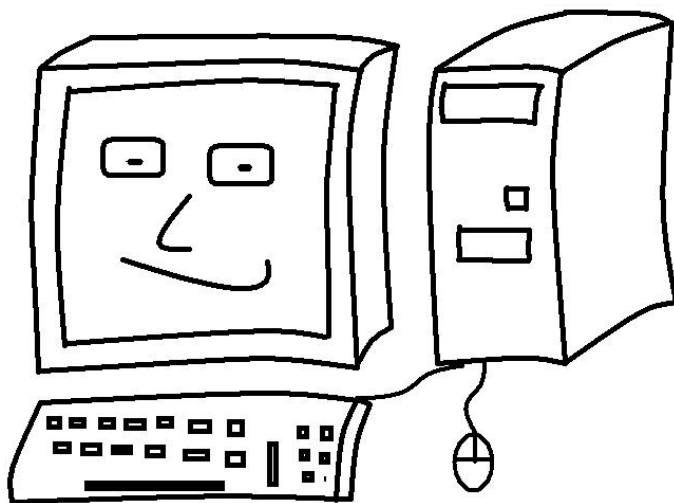
Příloha č. 1: Zarovnání obrázků s okolím

Tag	Význam	Párový	Používat?
b	tučné písmo	ano	ano
i	kurzíva	ano	ano
u	podtržení textu	ano	ne
sub	dolní index	ano	ano
sup	horní index	ano	ano
small	zmenšení textu	ano	
big	zvětšení písma	ano	
s	přeškrtnutý text	ano	ne
strike	přeškrtnutý text	ano	
tt	teletype	ano	strojopis
font	písmo	ano	ne
basefont	základní font	ne	ne
blink	blikání písma	ano	ne

Příloha č. 2:

Pracovní list:

1. Vytvoř na námět následujícího obrázku kaligram:



2. Doplň chybějící informace do strukturovaného životopisu:

Osobní údaje

Jméno a příjmení, titul:

.....

Rozená:

.....

.....:

11. 5. 1997, Chrudim

.....:

vdaná

Národnost:

.....

Státní občanství:

.....

.....:

Prosetín 115, Prosetín, 53976

.....:

+ 420 728 596 487

.....:

novak.j@seznam.cz

Dosažené vzdělání:

.....

.....

.....

.....

.....:

anglický jazyk – aktivně

španělský jazyk – pasivně

(studium)

.....:

skupina A, B, C

Zájmy:

.....

.....

.....

..... :

velmi dobrý

V Prosetíně dne 18. září 2012

.....

3. Správně přiřaď:

b	tag pro písmo psané kurzívou
i	tag pro zmenšené písmo
big	tag pro tučné písmo
small	tag pro blikající písmo
blink	tag pro zvětšené písmo

4. Popiš, co je napsáno v jazyce HTML. Jaký text se zobrazí na stránce?

`<big>< big >jak bude vypadat toto písmo </ big ></ big >`

.....

.....

5. Podle následujícího popisu vytvoř odkaz:

e) Vytvoř tučný blikající text

f) Vytvoř zvětšený text psaný kurzívou

g) Vytvoř přeškrtnutý text



Číslo materiálu: 31

Tematický celek: Webové stránky

Téma hodiny : Bloky



Časový rozsah: 2 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- zarovnání odstavce
- nadpisy
- vodorovná čára

Očekávané výstupy:

- žák bude umět zarovnat odstavec
- žák zvýrazní nadpisy v textech webových stránek
- žák vytvoří vodorovnou čáru



Cíle hodiny:

- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- podpora názornosti vyučování
- posilování motivace a zájmu
- přispívání k rozvoji profesionální orientace žáků

Typ vyučovací hodiny:

- kombinovaná zaměřená na osvojování nových vědomostí a znalostí, využití získaných vědomostí v praxi (ukázka využití v běžném životě)

Organizační forma:

- frontální, individuální

Vyučovací metody:

- řízený rozhovor, objasňování pojmů, praktická ukázka

Metodická příručka nepovinného předmětu „Využití počítačů v běžném životě 2“

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- počítačová sestava s připojením na internet
- dataprojektor
- kniha: J. Werich: Fimfárum
- webové stránky: www.jakpsatweb.cz,
<http://www.youtube.com/watch?v=AlOuG1o9PHw>



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace

- samostatné vyhledávání pojmů, které souvisí s učivem bloků na webových stránkách www.jakpsatweb.cz – align, center, justify, <h>
- zodpovězení otázek:
 - k čemu slouží tyto atributy
 - jakým způsobem jsou zapisovány v HTML jazyce
 - proč je důležitá úprava textu

Fixační část

Objasnění základních pojmů

Zarovnání bloků textu

- HTML zápis pro úpravu bloků textu se zapisuje do tagu <body>
- pro zarovnání bloků se používá tag „p“
- u tagu „p“ se používá pro zarovnání atribut align, zarovnání doleva „left“, doprava „right“, na střed „center“, do bloku „justify“

Příklad

<p align="right">Odstavec zarovnaný doprava.</p>

- příkaz zarovná text „Odstavec zarovnaný doprava“ vpravo

Nadpisy

- HTML zápis pro psaní nadpisů se provádí do tagu <body>
- pro nadpis se používá tag „h“ (heading)
- u tagu „h“ rozlišujeme šest stupňů velikosti

Tag	Stupeň písma	Výchozí velikost	Využití
-----	--------------	------------------	---------

h1	6	24px	Hlavní nadpis stránky
h2	5	18 -19px	Podnadpisy, názvy kapitol
h3	4	16px	Mezinadpisy
h4	3	13px	Důležitější odstavce
h5	2	10px	Malý nadpis
h6	1	9px	Velmi malý nadpis

Příklad

`<h1>Hlavní nadpis </h1>`

`<h3>menší nadpis</h3>`

- příkaz vloží nadpis písmem velikosti 24px „Hlavní nadpis“
- příkaz vloží nadpis písmem velikosti 16px „menší nadpis“

Vodorovná čára

- HTML zápis vodorovné čáry se zapisuje do tagu `<hr>`
- pro vodorovnou čáru se používá tag „hr“ (horizontal rule)
- u tagu „p“ se používají atributy:

Atribut	Význam	Možné hodnoty
width	šířka (horizontálně)	délka nebo procento
size	šířka ve smyslu tloušťky	délka v pixelech
align	zarovnání čáry s nastavenou šířkou	left, center, right
color	barva (pouze v IE)	barva
noshade	čára bude bez stínu	bez hodnoty

Příklad

`<hr width="250" size="5" color="red" align="center" noshade>`

- příkaz zobrazí červenou čáru 250pix dlouhou, 5pix širokou, vycentrovanou, bez stínu
- ukázka HTML jazyka (viz. příloha č. 2)

3. fixační část:

- struktura HTML je velmi složitá – žáci si by si měli dané informace poznamenat
- pohádka Jana Wericha: Chlap, vnuk děd a pes
 - filmové zpracování
<http://www.youtube.com/watch?v=AlOuG1o9PHw>
 - autor Jan Werich (informace o spisovateli a herci, Osvobozené divadlo, četba ukázky z knihy Fimfárum, ukázka filmových rolí, spisovatelské tvorby)
 - rozbor textu (jazykový i kompoziční)
 - vložení textu na webové stránky, úprava textu podle instrukcí (viz. příloha)
- podle zaměření svých webových stránek si žáci vloží zápis a budou ho samostatně upravovat

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem

Rady a nápady pro vylepšení:



- text k dalším úpravám by měl být zvolen s ohledem na zájmy žáků
- HTML jazyk je náročné učivo pro žáky 2. stupně, žáci budou pracovat pomalu a s velkou pomocí



Poznámky:

Příloha č. 1: Text na úpravu do bloků

1. Úsporná pohádka pomocí jednoslabičných slov aneb chvála češtiny
2. Žil kdys kdes chlap.
3. Dá se říct též muž či kmán, jak kdo chce.
4. Já ho zvu chlap.
5. Nu, a on krad, ten chlap.
6. Krad, co moh a kde moh.
7. Zvlášť, když měl hlad.
8. Byl den jak květ, pták pěl, klas zrál a nad vším jas.

- 1) Označ řádek č.1 jako hlavní nadpis H1
- 2) Vlož mezi řádek č.1 a č.2 vodorovnou čáru o délce 800px., tloušťce 5px, barva modrá, zarovnaná vlevo
- 3) Označ řádky 3 a 4 jako podnadpis H2
- 4) Vlož mezi řádek č. 4 a č. 5 vodorovnou čáru o délce 500px., tloušťce 50px, barva červená, zarovnaná na střed
- 5) U řádků 5 a 6 zarovnej odstavec textu vpravo
- 6) U řádků 7 a 8 zarovnej odstavec textu vlevo

Příloha č. 2: HTML jazyk s ukázkou

```
<html>
<head>
<title></title>
</head>
<body>
  <p align="right">p align="right" = Odstavec zarovnaný doprava.</p>
  <p align="left">p align="left" = Odstavec zarovnaný doleva.</p>
  <p align="center">p align="center" = Odstavec zarovnaný na střed.</p>
</body>
</html>
```

p align="right" = Odstavec zarovnaný doprava.

p align="left" = Odstavec zarovnaný doleva.

p align="center" = Odstavec zarovnaný na střed.

```
<html>
<head>
<title></title>
</head>
<body>
  <h1>Hlavní nadpis H1</h1>
  <h2>Podnadpis H2 </h2>
  <h3>Mezinadpis H3</h3>
  <h4>Důležitější odstavce H4</h4>
  <h5>Malý nadpis H5</h5>
  <h6>Velmi malý nadpis H6</h6>
</body>
</html>
```

Hlavní nadpis H1

Podnadpis H2

Mezinadpis H3

Důležitější odstavce H4

Malý nadpis H5

Velmi malý nadpis H6

```
<html>
  <head>
    <title></title>
  </head>
  <body>
    <hr width="250" size="5" color="red" align="left">
    <hr width="500" size="10" color="green" align="right">
    <hr width="750" size="15" color="blue" align="center">

  </body>
</html>
```





Číslo materiálu: 32

Tematický celek: Webové stránky

Téma hodiny : Můj web



Časový rozsah: 4 vyučovací jednotky

Minimální a maximální počet žáků:

- pro tuto vyučovací lekci je vhodné, aby se během výuky do daných aktivit zapojilo minimálně 10 žáků, maximálně pak 15 žáků (podle počtu volných počítačových sestav)



Obsah probírané látky:

- založení webových stránek na doméně 3. řádu
- úprava fotografií pro webové stránky
- vložení upraveného obrázku na pozadí
- nadpis, zarovnání nadpisu, vodorovná čára a její parametry
- text a formátování textu
- vkládání obrázků a odkazů

Očekávané výstupy:

- žák si založí nové webové stránky na doméně 3. řádu
- žák dokáže na základě opakování všech nových, získaných poznatků vytvořit a spravovat své stránky



Cíle hodiny:

- porozumění toku informací (vznik, uložení na médium, přenos, zpracování, praktické využití)
- podpora názornosti vyučování
- posilování motivace a zájmu
- přispívání k rozvoji profesionální orientace žáků

Typ vyučovací hodiny:

- hodina opakovací zaměřená na osvojování nového učiva

Organizační forma:

- frontální, individuální

Vyučovací metody:

- praktická ukázka, samostatná práce

Mezipředmětové vztahy:

- informační a komunikační technologie

Potřebné pomůcky (materiál), zdroje informací:



- počítačová sestava s připojením na internet, program Zoner Photo studio, textový editor
- dataprojektor
- webové stránky: www.ferrariweb.cz



PRŮBĚH HODINY, POSTUP:

1. organizační část:

- kontrola přítomnosti žáků, zápis do TK

2. expoziční část:

Motivace (2 hodiny)

- rozhovor se žáky o obsahu jejich webových stránek, jejich představy o vlastních webových stránkách – jaké materiály, informace, fotografie by měly obsahovat
- diskuse o nebezpečí sociálních sítí, umístování fotografií a osobních údajů na internet, dodržování internetové etiky

Zopakování učiva

- zopakování základního a učiva o webových stránkách, pojmů jazyka HTML
- ilustrační ukázka – webové stránky o automobilu Ferrari (viz. přílohy)
- zopakování postupu při zakládání webových stránek
- za pomoci pedagoga si žáci upraví připravené fotografie, vloží obrázek na pozadí, text, fotografie a odkazy

3. fixační část:

- samostatná práce (2 hodiny):
 - založení webových stránek na zvolené téma (dodržování postupu, volba vhodného názvu)
 - fotografie (vyhledávání, pořízení vlastních fotografií, práce s fotoaparátem, úprava)
 - shromažďování, třídění a analyzování informací (celosvětové sítě, encyklopedie, naučná a odborná literatura)
 - vytvoření textu v textovém editoru a jeho vložení na web
 - formátování textu – nadpisy, řádkování, vodorovná čára, zarovnání textu, styl textu
 - odkazy na další zajímavé stránky k tématu

4. závěrečná část:

- slovní zhodnocení průběhu výukové hodiny učitelem
- prezentace vlastních vytvořených webových stránek

- vzájemné hodnocení, výběr nejlepších stránek podle zvoleného tématu, splnění všech úkolů, vzhledu

Rady a nápady pro vylepšení:



- žáci mohou pracovat i ve skupinách – tématem mohou být webové stránky tříd, zájmových útvarů školy



Poznámky:

Přílohy:



Příloha č 1: Fotografie automobilu Ferrari (fotografie pro úpravu)



Příloha č. 2: Pojmy v HTML kódu pro zopakování učiva

```
<html>
  <head>
    <meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=windows-1250">
    <title>FERRARI</title>
  </head>
  <body>

    <POZADÍ>
    <body background="pozadi.jpg" bgcolor="white">

    <NADPIS>
    <h1 align="center">FERRARI</h1>

    <VODOROVNÁ ČÁRA>
    <hr width="800" size="5" color="red" align="center">

    <ODŘÁDKOVÁNÍ>
    <br>

    <TEXT STRÁNKY - Odstavec zarovnaný vlevo>
    <p align="left">Ferrari je italská automobilová značka,
    která proslula především svými sportovními vozy a účastí
    v automobilových závodech (v počátcích především v závodech Formule 1).
    Firmu založil bývalý automobilový závodník Enzo Ferrari, dnes je
    Ferrari součástí koncernu Fiat. Sídlí v italském městě Maranello.
    V roce 2005 činila produkce téměř 5 000 vozů.
    Nejnovějším modelem je Ferrari F12berlinetta.</p>

    <ODŘÁDKOVÁNÍ>
    <br>

    <VLOŽENÝ OBRÁZEK, ZAROVNANÝ VPRAVO>
    
    

    <ODŘÁDKOVÁNÍ>

    <NADPIS>
    <h3 align="left">ODKAZY NA ZAJÍMAVÉ STRÁNKY:</h3>

    <ODKAZY>
    <a href="http://www.ferrari.com">Oficiální stránky Ferrari</a><br>
    <a href="http://www.czechferrari.cz/">České stránky Ferrari</a><br>
    <a href="http://www.ferrari-owners-club.cz">Stránky českého Ferrari klubu</a><br>
    <a href="http://www.ferrariweb.cz/">Stránky vše o Ferrari</a>
  </body>
</html>
```

Příloha č. 3: Ilustrační ukázka webových stránek

FERRARI

Ferrari je italská automobilová značka, která proslula především svými sportovními vozy a účastí v automobilových závodech (v počátcích především v závodech Formule 1). Firmu založil bývalý automobilový závodník Enzo Ferrari, dnes je Ferrari součástí koncernu Fiat. Sídli v italském městě Maranello. V roce 2005 činila produkce téměř 5 000 vozů. Nejnovějším modelem je Ferrari F12berlinetta.



ODKAZY NA ZAJÍMAVÉ STRÁNKY:

[Oficiální stránky Ferrari](#)

[České stránky Ferrari](#)

[Stránky českého Ferrari klubu](#)

[Stránky vše o Ferrari](#)



Použitá literatura a další zdroje:

BEAN, R.: Jak rozvíjet tvořivost dítěte. Praha: Portál, 1995.

BRDIČKA, B. Difuze technologií ve škole 21. století. Metodický portál: Články [online]. 02. 11. 2009, [cit. 2011-07-21]. Dostupné z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/c//10631/DIFUZE-TECHNOLOGII-VE-SKOLE-21-STOLETI.html>>. ISSN 1802-4785.

ČECHROVÁ, B., SEIFERT, M., VEDRALOVÁ, A.: Nápadník pro výuku dle učebních stylů. www.scio, s.r.o., Praha 2012, s. 7.

Gramotnosti ve vzdělávání. Soubor studií. 1. vydání. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2011. 143 s. [cit. 2011-07-21]. ISBN 978-80-87000-74-8. Dostupné z WWW: http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2011/06/Gramotnosti_ve_vzdelavani_soubor_studii1.pdf.

HOUŠKA, T.: Škola hrou. Praha 1991, Tomáš Houška 1991, s.8, 9, 232.

<http://www.cmis.cz/dum>

Využití počítačů v běžném životě 2 - metodika nepovinného předmětu

Vydáno v rámci realizace projektu Umět a znát víc II,
registrační číslo CZ.1.07/1.1.28/01.0016, na Základní škole
a mateřské škole Prosetín, 539 76, Prosetín 3, roku 2012.

Autoři: Mgr.Ivana Volfová
Mgr. Lucie Frišová

Vydání první



Základní škola a mateřská škola Prosetín

Prosetín 3

539 76 Prosetín

tel.: 469 350 238

e-mail: zsprosetin@tiscali.cz

www.zsprosetin.g6.cz