

Číslo a název šablony	III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT
Číslo didaktického materiálu	EU-OVK-VZ-III/2-ZÁ-111
Druh didaktického materiálu	DUM
Autor	Ing. Renata Zárubová
Jazyk	čeština
Téma sady didaktických materiálů	<i>Úvod do informatiky I</i>
Téma didaktického materiálu	Malování ve Windows – úvod
Vyučovací předmět	Informatika
Cílová skupina (ročník)	žáci ve věku 11–12 let
Úroveň žáků	začátečníci
Časový rozsah	1 vyučovací hodina
Klíčová slova	Program Malování, panel nástrojů, rychlý přístup, pás karet Domů, pás karet Zobrazit, nástroje, kapátko
Anotace	Studenti se seznámí s programem Malování (součást OS Windows), vyzkouší si jednotlivé funkce a nabídky programu.
Použité zdroje	<p>CAFOUREK, Bohdan. <i>Windows 7: kompletní příručka</i>. 1. vyd. Praha: Grada, 2010, 326 s. ISBN 978-80-247-3209-1.</p> <p>ROUBAL, Pavel. <i>Informatika a výpočetní technika pro střední školy, 1. díl</i>. 2. vyd. Brno: Computer Press, 2003, 166 s. ISBN 80-722-6237-8.</p> <p>ROUBAL, Pavel. <i>Informatika a výpočetní technika pro střední školy, 2. díl</i>. 2. vyd. Brno: Computer Press, 2003, 136 s. ISBN 80-722-6292-9.</p> <p>DANNHOFEROVÁ, Jana. <i>1001 tipů a triků pro Microsoft Word 2007-2010</i>. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2011, 408 s. ISBN 978-80-251-3439-9.</p> <p>ROUBAL, Pavel. <i>Počítačová grafika pro úplné začátečníky</i>. 2. vyd. Brno: Computer Press, 2004, 171 s. ISBN 80-722-6896-1.</p>
Typy k metodickému postupu učitele, doporučené výukové metody, způsob hodnocení, typy k individualizované výuce apod.	<p>V pracovním listu je zadání cvičení vycházející z vysvětlené látky a příklad vypracovaného cvičení.</p> <p>Návrh způsobu hodnocení: ohodnocení samostatné práce během hodiny, vypracované cvičení</p>

Metodický list k didaktickému materiálu

Prohlášení autora

Tento materiál je originálním autorským dílem. K vytvoření tohoto didaktického materiálu nebyly použity žádné externí zdroje s výjimkou zdrojů citovaných v metodickém listu.

Fotografie a snímky obrazovek pocházejí od autora.

111. Malování ve Windows

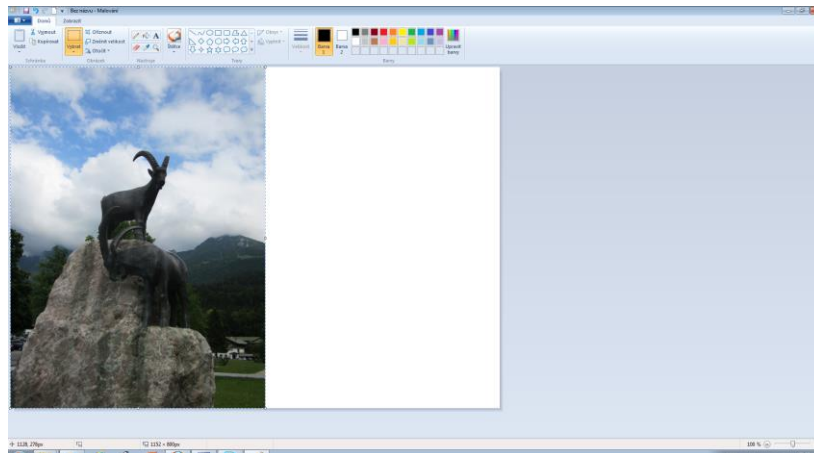
Pracovní list

Cvičení

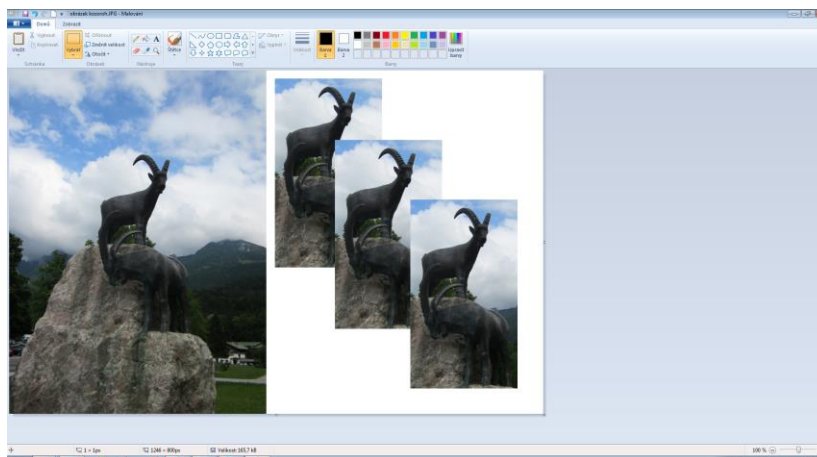
- 1) Prostudujte si dokument Základní seznámení s programem.doc
- 2) Napište dva způsoby, jak můžete spustit program Malování, který je součástí operačního systému Windows 7.
- 3) Spusťte si program Malování a v něm si otevřete soubor **obrázek kozoroh.JPG**. Roztáhněte si z obrázku doprava kreslicí plátno (chyťte myš za čtvereček na středu pravé strany a táhněte myš doprava).
- 4) Vložte okno programu Malování s otevřeným obrázkem. Uložte obrázek do své složky na počítači pod názvem kozoroh 1.jpg.
- 5) Vyberte oba kozorohy. Vybranou část zkopírujte do schránky (Ctrl + C). Třikrát vybranou část zkopírujte do obrázku (Ctrl + V) a posuňte do pravé části tak, aby se obrázky překrývaly. Vložte okno s obrázkem do cvičení. Uložte soubor pod názvem kozoroh 2.jpg
- 6) Otevřete si obrázek kozoroh 1.jpg. Proveďte výřez horního kozorooha – jednou obdélníkový, jednou volný výběr, oba vložte do volného místa vedle původního obrázku. Vybarvěte okolí vložených částí výřezu jinou barvou. Vložte obrázek okna s programem Malování. Uložte soubor pod názvem kozoroh 3.jpg.
- 7) Napište do vybarvené plochy název: Můj kozoroh. Barvu písma si vyberte kapátkem z kozorooha. Vložte výsledný obrázek. Uložte soubor pod názvem kozoroh 4.jpg.
- 8) Hotové cvičení pojmenujte svým příjmením + malování a uložte ho na server do složky Vaší skupiny ve studentech, složky 08b – Základy malování.

Cvičení s řešením

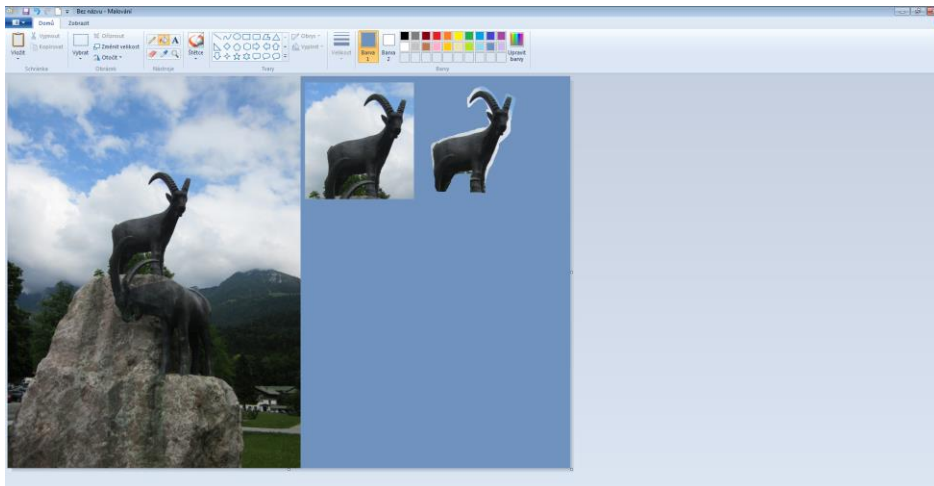
- 1) Prostudujte si dokument Základní seznámení s programem.doc
- 2) Napište dva způsoby, jak můžete spustit program Malování, který je součástí operačního systému Windows 7.
 - ✓ Start / Spustit / mspaint.exe
 - ✓ Start / Všechny programy / Příslušenství / Malování
- 3) Spusťte si program Malování a v něm si otevřete soubor **obrázek kozoroh.JPG**. Roztáhněte si z obrázku doprava kreslicí plátno (chyťte myší za čtvereček na středu pravé strany a táhněte myší doprava).
- 4) Vložte okno programu Malování s otevřeným obrázkem. Uložte obrázek do své složky na počítači pod názvem kozoroh 1.jpg.



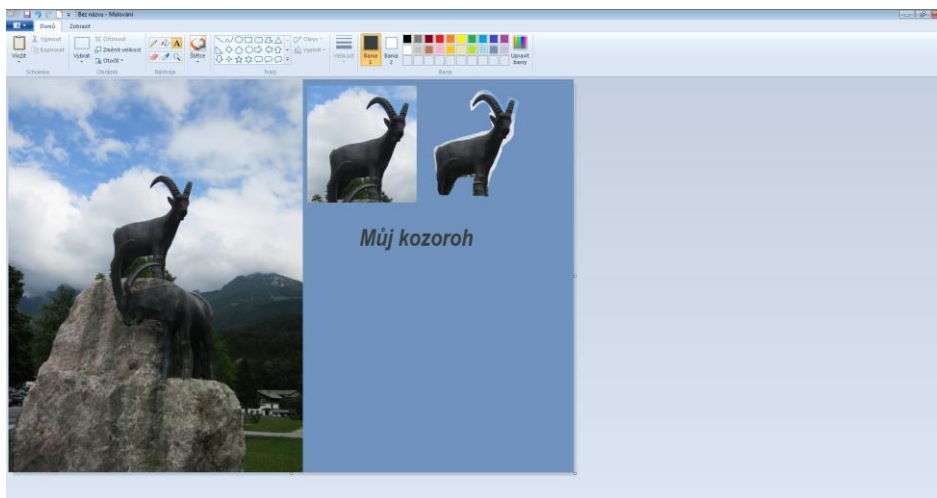
- 5) Vyberte oba kozorohy. Vybranou část zkopírujte do schránky (Ctrl + C). Třikrát vybranou část zkopírujte do obrázku (Ctrl + V) a posuňte do pravé části tak, aby se obrázky překrývaly. Vložte okno s obrázkem do cvičení. Uložte soubor pod názvem kozoroh 2.jpg



- 6) Otevřete si obrázek kozoroh 1.jpg. Provedte výřez horního kozoroha – jednou obdélníkový, jednou volný výběr, oba vložte do volného místa vedle původního obrázku. Vybarvěte okolí vložených částí výřezu jinou barvou. Vložte obrázek okna s programem Malování. Uložte soubor pod názvem kozoroh 3.jpg.



- 7) Napište do vybarvené plochy název: Můj kozoroh. Barvu písma si vyberte kapátkem z kozoroha. Vložte výsledný obrázek. Uložte soubor pod názvem kozoroh 4.jpg.



- 8) Hotové cvičení pojmenujte svým příjmení + malování a uložte ho na server do složky Vaší skupiny ve studentech, složky 08b – Základy malování.