



Názov projektu: Rozvoj prírodovedných predmetov v modernej škole  
Kód ITMS projektu: 26110130140



Agentúra  
Ministerstva školstva, vedy, výskumu a športu SR  
pre štrukturálne fondy EÚ



Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť  
Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ

## TVORBA VESELÉHO PRÍBEHU

**Využitie:** Rozvoj žiackej tvorivosti, základy práce s textovým editorom (základy práce s textom), precvičovanie práce s textovým editorom, kopírovanie a vytváranie nových súborov, ukladanie do pamäte počítača a iného média, ovládanie tlačiarne, práca podľa predlohy, žiacke projekty, medzipredmetové vzťahy.

**Cieľ:** Tvorivo a efektívne pracovať s textovým editorom MS Office 2007, na hodine rozvíjať kreatívne schopnosti a etické cítenie žiakov. Naučiť sa, že pomocou počítača môžem vytvoriť poučný alebo veselý príbeh, ktorý sa dá publikovať. Vedieť, že počítač je prostriedkom na tvorbu rôznych textov, ktoré sa môžu použiť na hodine slovenského jazyka, prípadne cudzieho jazyka.

**Učivo:** Informácie okolo nás – práca s textovým editorom (formátovanie textu, úprava nadpisov, vkladanie a úprava Wordartu, vkladanie obrázkov z Clipartu a internetu, zarovnanie a centrovanie textov, úprava napísaných textov), princípy fungovania informačno-komunikačných technológií (ukladanie informácií na rôzne druhy médií, práca s tlačiarňou), precvičovanie, opakovanie.

**Pomôcky:** Každý žiak má počítač (ďalej PC) s textovým editorom, s pripojením na tlačiareň (pre každého žiaka 1 kancelársky hárok A4), pripojenie na internet (žiak si postupne prezerá obrázky, ktoré sú k dispozícii v cliparte alebo na internete s tým, že niektoré použije vo svojom projekte).

### **Postup:**

Metodický list sa môže využiť ako činnosť na jednohodinovom (prípadne dvojhodinovom) vyučovaní informatiky. Hlavnou činnosťou na vyučovaní je tvorba žiackych projektov.

V hlavnej časti hodiny si precvičíme základy práce s textovým editorom pomocou vytvorenia poučného alebo veselého príbehu (námet na 1 hodinu). Žiaci na vytvorenie príbehu môžu použiť námet z rozprávkových kníh, prípadne z učebnice literatúry. Veľmi kreatívny je postup, ak si žiak poučný alebo veselý príbeh vymyslí (pripraví pred hodinou informatiky).

V záverečnej časti si najlepší žiaci jeden z vytvorených (vlastných) projektov vytlačia na laserovej tlačiarne a uložia si ho aj na svoje vlastné prenosné pamäťové médium.

Námet na vyučovaciu hodinu:

# O levovi, ktorý si nečistil zuby

[Wordart]

Kedysi veľmi dávno, niekde v Afrike, sa narodil malý lev. Čím viac rástol, tým viac mohutnel, silnel a lenivel. Zlenivel až tak, že si už nečistil ani zuby. Stará levica s levom mu dohovárali, aby si čistil zuby, lebo sa mu pokazia a zomrie hladom. Ale mladý lev sa smial : „Mne sa to nestane. Mne sa to určite nestane“. Jedného krásneho dňa mu však začali vypadávať zuby, a takto zub po zube mu pomaly vypadali všetky. Keď už bol lev veľký a štrbavý, tak musel používať protézu. Bol hladný a išiel loviť antilopu. Keď jej zahryzol do krku, antilopa mu utiekla aj s protézou. To preto, lebo nepoužíval fixačný krém COREGA. A hyeny sa mu vysmiali a rýchlo ho zožrali. A odvtedy si všetky levy poriadne čistia zuby. Verte mi, je to pravda.

[Typ písma - Arial 14]



[kreslený lev – vlož z clipartu alebo skopíruj z internetu]

(Práca žiaka E.Spota)

