



evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

**Předmět:** Informatika **roč.:** 6. **č.šab.:** 2 **téma:** Klávesnice, počítač

**Vzdělávací materiál:** prac. list

**Oblast:** informatika - klávesnice, hardware

---

Zdroj obrázku:

[http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Soubor:Personal\\_computer,\\_exploded\\_4.svg&page=1](http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Soubor:Personal_computer,_exploded_4.svg&page=1)

## **OSMISMĚRKA**

R	S	Q	R	B	N	N	B	A	X
D	T	L	E	K	D	D	L	F	B
N	L	F	T	K	C	G	M	P	H
E	A	B	N	D	A	P	G	T	A
R	U	D	E	E	P	N	K	F	E
E	M	O	H	L	S	E	C	I	S
T	S	L	A	E	L	A	T	H	E
E	A	B	E	T	O	I	R	C	G
Z	X	B	Z	E	C	S	L	S	Y
J	P	U	G	P	K	T	V	Z	D

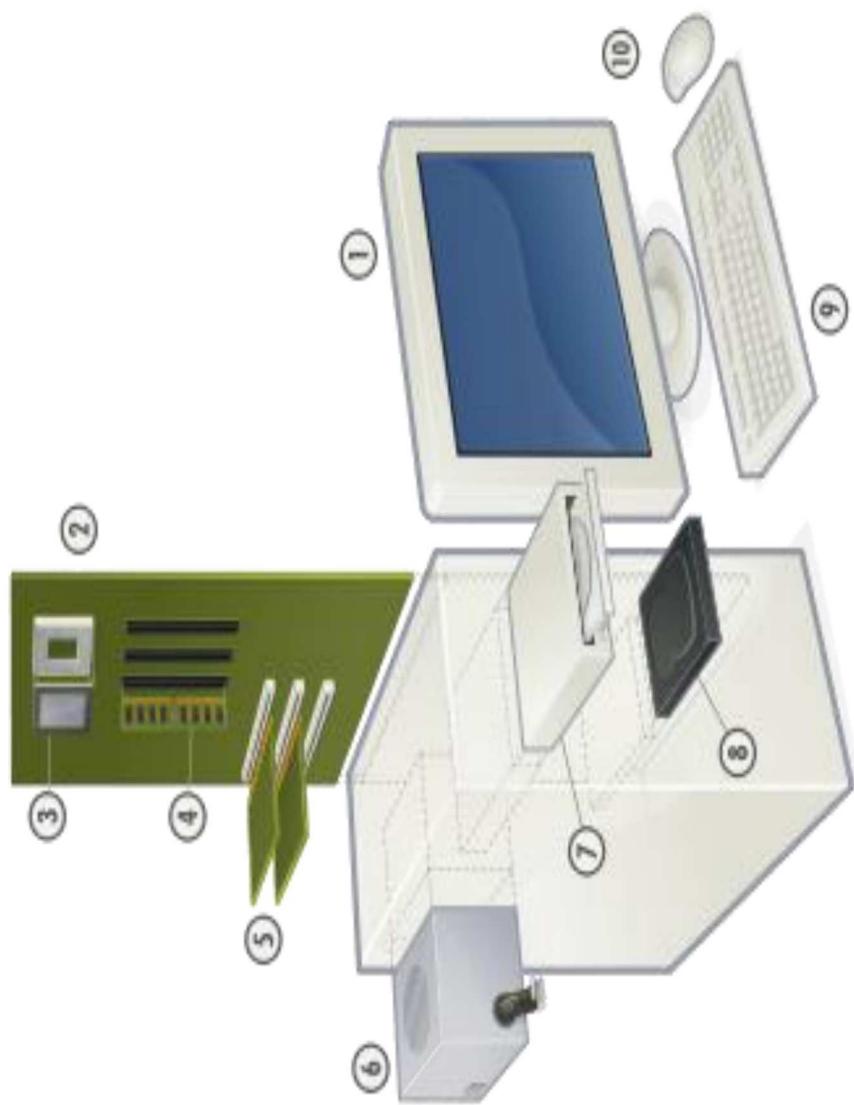
alt	home
capslock	pgdn
ctrl	pgup
delete	schift
end	tab
enter	

## **NAPIŠ ODPOVĚDI**

1. Kterou klávesu použiješ ke smazání písmene vlevo od kurzoru?.....
2. Kterou klávesu trvale stisknu pro zapsání velkých písmen?.....
3. Kterou klávesu stisknu pro odvolání nějaké akce?.....
4. Kterou klávesu stisknu pro napsání jen jednoho velkého písmena?.....
5. Kterou klávesu stisknu pro napsání horního znaku na klávese?.....
6. Která klávesa aktivuje numerickou klávesnici?.....
7. Která klávesa slouží k potvrzení nějaké akce?.....
8. Která klávesa nám vyfotí obrazovku?.....

# STAVBA POČÍTAČE

<b>1</b>	
<b>2</b>	
<b>3</b>	
<b>4</b>	
<b>5</b>	
<b>6</b>	
<b>7</b>	
<b>8</b>	
<b>9</b>	
<b>10</b>	



MONITOR, KLÁVESNICE, OPTICKÁ MECHANIKA, ZÁKLADNÍ DESKA, PEVNÝ DISK, MYŠ,  
PŘÍDAVNÉ KARTY, PROCESOR, ELEKTRICKÝ ZDROJ, OPERAČNÍ PAMĚŤ



**Předmět:** Informatika **roč.:** 6. **č.šab.:** 14 **téma:** WordPad

**Vzdělávací materiál:** pracovní list

**Oblast:** informatika - úpravy textu, kopírování, vkládání obrázku

---

## **1. V editoru WordPad uprav text podle zadání**

- můžeme psát písmem „Arial“, „Courier New“, "Trebuchet MS",
  - můžeme psát písmem o velikosti číslo 16, číslo 10, číslo 24, číslo 15, číslo 72
  - můžeme psát tučně, kurzívou, tučnou kurzívou
  - můžeme psát podtržený text
  - můžeme psát přeškrtnutý text
  - můžeme psát barevný text, a to modrý, červený, žlutý, zelený, hnědý, ...
- ...

Můžeme zarovnat větu vlevo.

Můžeme zarovnat větu na střed.(použití u nadpisů)

Můžeme zarovnat větu vpravo.(použití u podpisu)

## **2. Napište třicetkrát větu.(využij svých znalostí)**

Už nikdy nebudu při hodině matematiky hrát karty, ani kdyby mě přemlouvali.

## **3. Doplň význam ikon**



**4. Vlož aktuální datum \_\_\_\_\_ a čas**

## **5. Úkoly k textu**

- V daném textu přehoďte první odstavec s druhým.
- Změň velikost písma na 12
- V odstavci vždy odsad' první rádek o 1cm
- Vymysli nadpis a zarovnej ho na střed
- V malování nakresli obrázek vztahující se k textu, vystřihni ho a zkopíruj ,obrázek vlož pod text
- Hotový text s obrázkem ulož do nového dokumentu, pojmenuj ho Kolo a pošli jako přílohu učitelce

A tak jsem se včera večer vracel ze školy celý blažený, protože jsem byl desátý. Když se to tatínek dozvěděl, vyvalil oči a řekl: „Tak vida, to se podívejme.“ a maminka mi dala pusu a řekla, že mi tatínek hned koupí pěkné kolo a že je to krásné, udělat tak dobré písemku z počtů. Musím poznámenat, že jsem měl štěstí, protože nás tu písemku psalo jen jedenáct, jelikož všichni ostatní kluci měli chřipku, a jedenáctý byl Kryšpín, který je vždy poslední, ale tomu to nevadí, ten už kolo má.  
Tatínek mi nikdy nechtěl koupit kolo. Pořád říkal, že děti jsou moc neopatrné, že chtějí dělat všechny akrobacie a přitom kolo rozbití a samy si natlučou. Já jsem tatínkovi sliboval, že budu opatrny, a pak jsem plakal a nakonec jsem trucoval a říkal jsem, že uteču z domu, až tatínek konečně řekl, že kolo dostanu, když budu mezi prvními deseti v písemce z počtů.

**Předmět:** Informatika **roč.:** 8 **č.šab.:** 3 **téma:** Hardware

**Vzdělávací materiál:** prac. list

**Učivo:** počítačový hardwer

---

Zadání: Ulož na disk do dokumentů kde jsi si vytvořil svoji složku. Uprav tak, aby k sobě patřil název-obrázek-funkce. Potom upravené pošli zpět v příloze. Do předmětu napiš úkol.

**Zdroje**

<http://www.zstravnik.cz/informatika/hardware/encyklop.htm>

### **Joystick**



je grafické výstupní zařízení počítače Použití je převážně na technické výkresy, které kvůli rozměrům nelze na běžné tiskárně vytisknout

### **Touchpad**



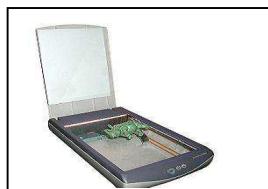
je vstupní zařízení Základním dílem je tyčka upevněná kolmo do vodorovné podložky. Vychýlení tyčky vyvolá odpovídající pohyb objektu na obrazovce.

### **Počítačová myš**



malé polohovací zařízení, které převádí informace o svém pohybu po povrchu plochy (např. desce stolu) do počítače,

### **Tiskárna**



vstupní zařízení umožňující převedení fyzické 2D nebo 3D předlohy do digitální podoby pro další využití, většinou pomocí počítače.

### **Monitor**



je vstupní zařízení běžně používané u notebooků. Jeho účelem je pohybovat kurzorem po obrazovce podle pohybů uživatelského prstu. Jde o náhradu za počítačovou myš.

### **Plotter**



je zařízení, které se používá k dočasnému nebo trvalému uchovávání většího množství dat

### **Scanner,**



je základní výstupní **elektronické** zařízení sloužící k zobrazování textových a grafických informací

### **Pevný disk**



je výstupní zařízení, které slouží k přenosu dat uložených v elektronické podobě na papír nebo jiné médium (fotopapír, kompaktní disk apod.).

### **USB**



je univerzální sériová sběrnice. Moderní způsob připojení periférií k počítači

### **Tablet**



je polohovací zařízení skládající se z pevné podložky s aktivní, zpravidla obdélníkovou či čtvercovou, plochou a z pohyblivého snímacího zařízení v podobě bezdrátového pera nebo tak zvaného puku

**Monitor**

je základní výstupní **elektronické** zařízení sloužící k zobrazování textových a grafických informací

**Pevný disk**

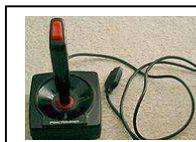
je zařízení, které se používá k dočasnému nebo trvalému uchovávání většího množství dat

**Počítačová myš**

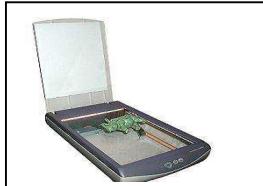
malé polohovací zařízení, které převádí informace o svém pohybu po povrchu plochy (např. desce stolu) do počítače,

**Touchpad**

je vstupní zařízení běžně používané u notebooků. Jeho účelem je pohybovat kurzorem po obrazovce podle pohybů uživatelskou prstu. Jde o náhradu za počítačovou myš.

**Joystick**

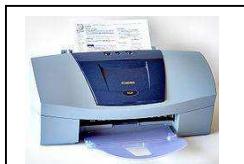
je vstupní zařízení. Základním dílem je tyčka upevněná kolmo do vodorovné podložky. Vychýlení tyčky vyvolá odpovídající pohyb objektu na obrazovce.

**Scanner**

vstupní zařízení umožňující převedení fyzické 2D nebo 3D předlohy do digitální podoby pro další využití, většinou pomocí počítače.

**Plotter**

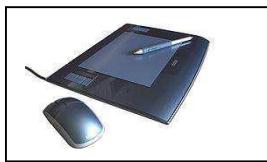
je grafické výstupní zařízení počítače. Použití je převážně na technické výkresy, které kvůli rozměrům nelze na běžné tiskárny vytisknout

**Tiskárna**

je výstupní zařízení, které slouží k přenosu dat uložených v elektronické podobě na papír nebo jiné médium (fotopapír, kompaktní disk apod.).

**USB**

je univerzální sériová sběrnice. Moderní způsob připojení periférii k počítači

**Tablet**

je polohovací zařízení skládající se z pevné podložky s aktivní, zpravidla obdélníkovou či čtvercovou, plochou a z pohyblivého snímacího zařízení v podobě bezdrátového pera nebo tak zvaného puku

Najdi deset pojmu týkajících se počítačů.

H	Z	Q	R	W	A	M	D	A	S	V	G
F	O	M	B	W	R	T	P	N	R	D	O
S	X	Y	C	Q	E	R	L	E	E	Z	B
T	E	S	Q	E	M	E	O	C	T	T	K
P	T	T	W	R	A	N	T	I	T	E	F
O	I	R	E	O	K	N	T	N	W	B	N
E	S	A	Z	T	A	A	E	S	I	L	F
B	K	C	M	I	V	C	R	E	F	E	J
X	A	B	Y	N	O	S	K	V	I	T	I
S	R	A	K	O	B	E	K	A	W	H	B
L	N	L	N	M	E	S	N	L	R	Q	N
K	A	L	J	Q	W	W	M	K	Z	J	U

**Předmět:** Informatika **roč.:** 6 **č.sab.:** 17 **téma:** opakování

**Vzdělávací materiál:** pracovní list

**Učivo:** Hardware

**Jméno:** Jiřina Řehořová

**Datum:** 17.10.2011

---

Zdroj:

<http://www.zstravnik.cz/informatika/hardware/encyklop.htm>

# 1) Popiš co je

HARDWER.....

.....

.....

SOFTWARE.....

.....

ZÁKLADNÍ POČÍTAČOVÁ SESTAVA.....

.....

.....

## 2) Spoj obrázek a správný text



„pákový ovladač“ , vychýlení tyčky vyvolá odpovídající pohyb objektu na obrazovce.



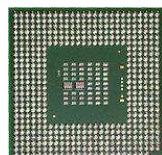
základní výstupní elektronické zařízení sloužící k zobrazování textových a grafických informací.



vstupní zařízení umožňující převedení papírové předlohy do digitální podoby



výstupní zařízení, které slouží k přenosu dat uložených v elektronické podobě na papír nebo jiné médium



vstupní zařízení, které slouží k psaní textu a ovládání počítačových programů



„mozek počítače“, provádí operace s daty

# 1) Popiš co je

---

HARDWER.....

.....

SOFTWARE.....

.....

ZÁKLADNÍ POČÍTAČOVÁ SESTAVA.....

.....

# 2) Spoj obrázek a správný název



TISKÁRNA



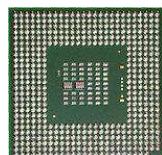
SCANNER



PROCESOR



JOYSTICK



TISKÁRNA



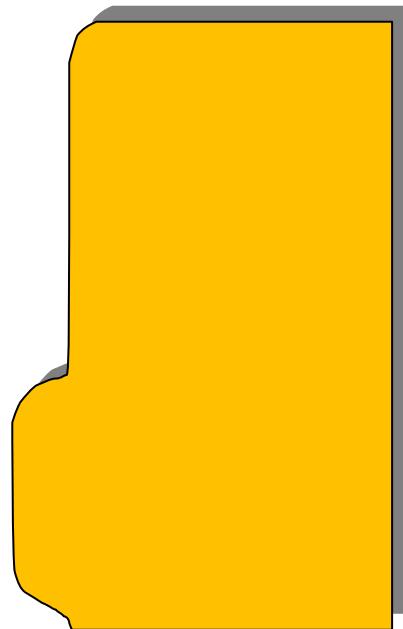
MONITOR



Předmět: Informatika roč.: 7 č.sab.: 18 téma: soubory a složky  
Vzdělávací materiál: prezentace  
Učivo: práce se soubory  
Vypracoval: Jiřina Řehořová  
Datum: říjen

# SLOŽKA, ADRESÁŘ, Soubor

**SLOŽKA**-slouží k utřídění dat  
**složka=adresář**

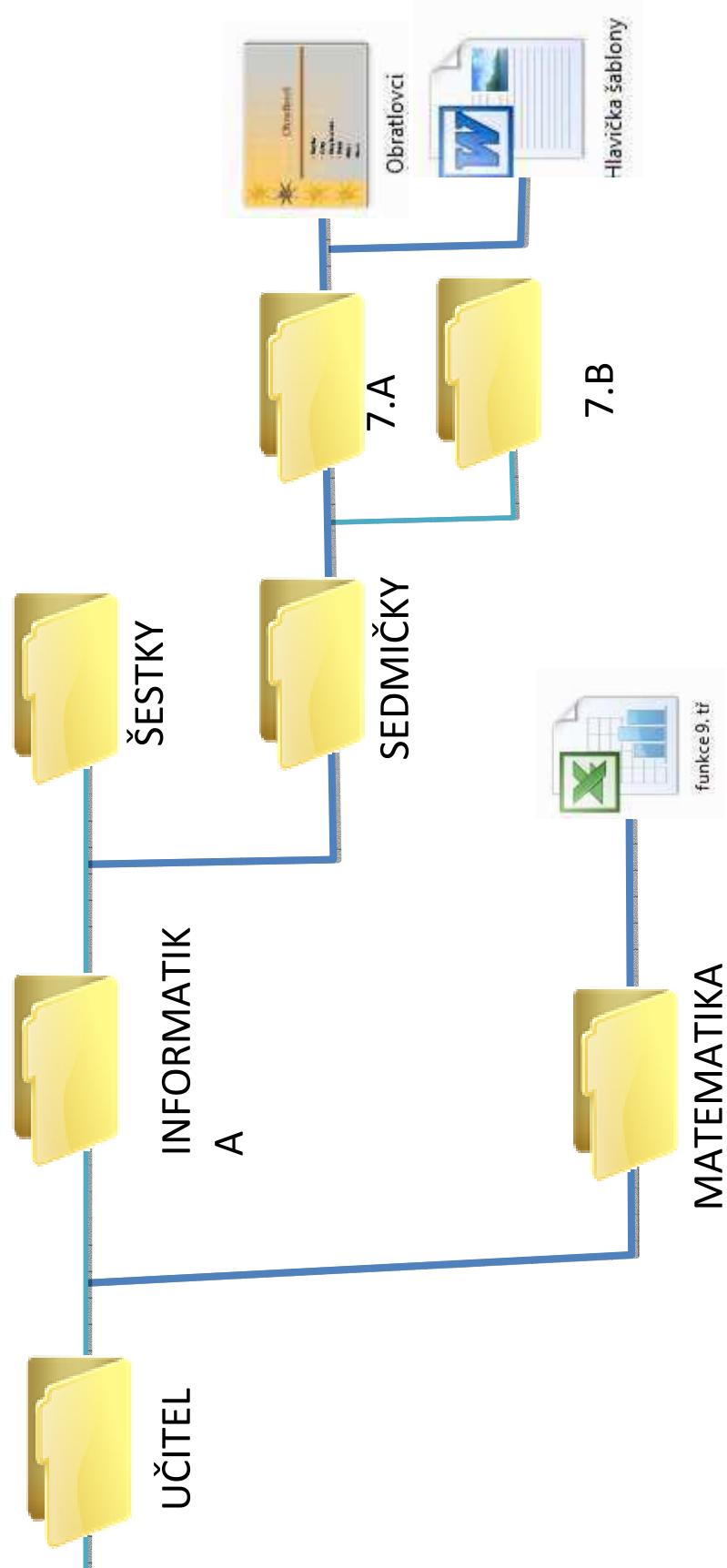


# VYTVOŘENÍ SLOŽKY

- 1.Klepneme pravým tlačítkem myši na místo, kde chceme složku vytvořit
- 2.Z rozevřené nabídky vybereme příkaz **Nový- Složka**
- 3.Zvolíme vhodný název u vytvořené složky

# STROMOVÁ STRUKTURA

DISK C



# SOUBOR



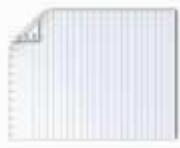
kuchyň.jpg

název souboru

může obsahovat až 256 znaků,  
mezery, háčky  
nesmí obsahovat ?, :, /, "

přípona-charakterizuje jeho tip

tečka



Textový soubor  
**-txt**



Digitální zvuk  
**-mp3, wav**



Digitální video  
**-mpg, avi**



Textový dokument  
**-doc, docx**



Tabulkový dokument  
**-xls, xlsx**



Obrázek, fotografie  
**-jpg, gif, tif, png, bmp**



Soubor internetové stránky  
**-html**

# **ÚKOL**

Na ploše ve složce **NA ULOŽENÍ - 7.ROČNÍK-7.A(7.B)**  
vytvořte složku se svým jménem a v ní složky  
**OBRÁZKY a ÚKOLY PRO UČITELKU**

**Předmět:** Informatika **roč.:9** **č.sab.: 6** **téma:** Sloupce, Iniciála, Textové pole \_\_\_\_\_

**Vzdělávací materiál:** prac. list

**Oblast:** informatika - sloupce, textové pole

---

## **SLOUPCE, INICIÁLA, TEXTOVÉ POLE**

- 1.** Označ text a v hlavní nabídce zadej **Formát-Sloupce –Dva**
- 2.** Pomocí **Textového pole** napiš nadpis doprostřed mezi oba sloupce. Textové pole ohraničte a použijte barvu výplně a změňte pozici.
- 3.** Postavte se na první znak v odstavci a v hlavní nabídce dejte **Formát-Iniciála**.
- 4.** Vše modré smaž, ulož a pošli zpět.

K hrobu Harryho Pottera

Harry Potter je mrtvý. Leč ne ten, který vystudoval čarodějnou školu v Bradavicích. Tenhle Harry Potter není jen virtuální postavou z pera britské spisovatelky J.K. Rowlingové. Býval britským vojákem a byl zabit v roce 1939. Jeho shoda jména s obrýleným čarodějem mu zajistila zájem turistů, kteří k jeho hrobu putují do izraelského města Ramla, napsala agentura AP.

Ramla si nevede statistiku, kolik turistů už navštívilo hrob na místním britském vojenském hřbitově. Podle turistických průvodců i městských činitelů se ale rozhodně stal jednou z atrakcí tohoto města ležícího asi 18 kilometrů východně od Tel Avivu, kam turisté putují převážně za archeologickými památkami.

"S Harrym Potterem známým z knih tu žádná spojitost není, ale to jméno tábne," řekl průvodce Ron Peled, který už k hrobu vojáka Pottera zavedl desítky turistických skupin.

Vojín Harry Potter se narodil v blízkosti anglického Birminghamu a do britské armády vstoupil v roce 1938. Podle webových stránek jeho regimentu dorazil do tehdy britské Palestiny koncem téhož roku a v roce 1939 byl zabit při střetu s ozbrojenou skupinou. Bylo mu 19 let.

## Řešení:

**H**arry Potter je mrtvý. Leč ne ten, který vystudoval čarodějnou školu v Bradavicích. Tenhle Harry Potter není jen virtuální postavou z pera britské spisovatelky J.K. Rowlingové. Býval britským vojákem a byl zabit v roce 1939. Jeho shoda jména s obrýleným čarodějem mu zajistila zájem turistů, kteří k jeho hrobu putují do izraelského města Ramla, napsala agentura AP.

Ramla si nevede statistiku, kolik turistů už navštívilo hrob na místním britském vojenském hřbitově. Podle turistických průvodců i městských činitelů se ale rozhodně stal jednou z atrakcí tohoto města ležícího asi 18

kilometrů východně od Tel Avivu, kam turisté putují převážně za archeologickými památkami.

"S Harrym Potterem známým z knih tu žádná spojitost není, ale to jméno táhne," řekl průvodce Ron Peled, který už k hrobu vojáka Pottera zavedl desítky turistických skupin.

### K hrobu Harryho Pottera

Vojín Harry Potter se narodil v blízkosti anglického Birminghamu a do britské armády vstoupil v roce 1938. Podle webových stránek jeho regimentu dorazil do tehdy britské Palestiny koncem téhož roku a v roce 1939 byl zabit při střetu s ozbrojenou skupinou. Bylo mu 19 let.



# E-MAIL

Předmět: Informatika roč.: 6 č.sab.: 5 téma: E-mail \_\_\_\_\_

Vzdělávací materiál: prezentace

Učivo: založení adresy, odesílání zpráv

- „**ímejí**“ – elektronická pošta. Přenos zpráv mezi počítači, zprostředkováný poštovními servery a klienty. Uživatel na svém počítači připraví zprávu, která může obsahovat text, ale i libovolné přílohy (např. obrázek, video, zvuk), opatří ji adresou nebo adresami zamýšlených příjemců a odesle ji prostřednictvím poštovního programu (poštovního klienta) na poštovní server (mailserver), který podle adres příjemců dopraví zprávu na příslušné poštovní servery, odkud si ji do svého počítače stáhnou opět pomocí poštovního klienta příjemci.
- Výhodou elektronické pošty je rychlosť a operativnost v případě většího počtu zamýšlených příjemců.
- Nevýhodou je časté zneužívání elektronické pošty nevyžádanými zprávami (**spam**).

# SPAM

- Nevyžádaná elektronická pošta, zasílaná proti vůli adresáta z různých důvodů (nevyžádaná nabídka zboží, služeb, snaha uškodit zavírovanou přílohou apod.) na adresy elektronické pošty
- Slovo spam znamená v anglickém jazyce prejt, použito bylo zřejmě pro podobnost směsi různorodých nevyžádaných zpráv ve schránce elektronické pošty a řeznické směsi do jitřnic.

**koník24@posta.cz**

Uživatelské jméno

Adresa poštovního serveru, kde  
mám svoji schránku

# Psaní zprávy

- **Komu**-adresát- je nutné zapsat přesně, bez mezer a překlepů
- **Předmět**- informace o obsahu zprávy, může upoutat adresátovu pozornost
- **Text zprávy**- libovolně dlouhý, nezapomeňte se podepsat

## CO MOHU SE ZPRÁVOU DĚLAT

- Pořádně si ji přečíst
- Odpovědět
- Poslat dál
- Odstranit
- Vytisknou, kopírovat
- Přidat odesílatele do adresáře

Napiš na lísteček svou adresu a dej  
jí učiteli, ten je znova rozdá.

Napiš zprávu na adresu, kterou jsi  
obdržel.

**Předmět:** \_\_ Informatika \_\_ **roč.:** \_\_ 6. \_\_ **č.šab.:** \_\_ 19 \_\_ **téma:** \_\_ klávesnice \_\_\_\_\_

**Vzdělávací materiál:** pracovní listy

**Učivo:** tlačítka klávesnice

**Jméno:** Jiřina Řehořová

**Datum:** listopad

---

Zdroje:

<http://www.oiepoie.nl/windows/windows-keyboard/>

Spojíme jednotlivá tlačítka se správným popiskem.



Potvrzení příkazu



Přepínání velkých a malých písmen



Přepíná trvale na velká písmena



Maže znak vpravo od kurzoru



Mazání znaku vlevo od kurzoru



Posunutí textu o jednu obrazovky nahoru



Přesune kurzor na začátek dokumentu



Odvolání posledního příkazu



Vyfocení obsahu monitoru



Zapne numerickou klávesnici

**Předmět:** \_\_ Informatika \_\_ **roč.:** \_\_ 5. \_\_ **č.šab.:** \_\_ 20 \_\_ **téma:** \_\_ klávesnice \_\_\_\_\_

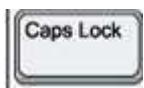
**Vzdělávací materiál:** pracovní listy

**Učivo:** tlačítka klávesnice

**Jméno:** Jiřina Řehořová

**Datum:** listopad

---



Potvrzení příkazu



Přepínání velkých a malých písmen



Přepíná trvale na velká písmena



Maže znak v pravo od kurzoru



Mazání znaku v levo od kurzoru



Posunutí textu o jednu obrazovky nahoru



Přesune kurzor na začátek dokumentu



Odvolání posledního příkazu



Vyfocení obsahu monitoru



Zapne numerickou klávesnici

Předmět: Informatika roč.: 6. č.sab.: 22 téma: internet

**Vzdělávací materiál:** prezentace

**Učivo:** vysvětlení pojmu

**Jméno:** Jiřina Řehořová

**Datum:** leden

**Zdroje:**

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Internet>

# INTERNET

celosvětový systém navzájem  
propojených počítačových sítí

# SLUŽBY INTERNETU

WWW (CELOSVĚTOVÁ SÍŤ, PAVUČINA)

E-MEIL

PŘÍMÁ KOMUNIKACE(ICQ)

TELEFONOVÁNÍ(SKYPE)

PŘENOS A SDÍLENÍ SOUBORŮ

ONLINE HRY

PŘIPOJENÍ KE VZDÁLENÉMU POČÍTAČI



# PROHLÍŽEČE

GOOGLE CHROME



Google Chrome



MOZILLA FIREFOX



WINDOWS INTERNET EXPLORER

# VYHLEDÁVAC

služba, která umožňuje  
na Internetu najít webové stránky,  
které obsahují požadované informace

SEZNAM.CZ

CENTRUM.CZ

ATLAS.CZ

VOLNY.CZ

GOOGLE.CZ

# METODY VYHLEDÁVÁNÍ

- POMOCÍ INTERNETOVÉ ADRESY ( zadává se do adresního řádku internetového prohlížeče.Nejšou povoleny háčky, čárky a mezery.Pokud adresu neznáme, lze ji v některých případech logicky odvodit.)
- NEZNÁME-LI ADRESU - katalogový vyhledávač –odkazy jsou tříděny podle témat
  - fulltextový vyhledávač-pomocí klíčových slov

# PROHLÉDNI SI TYTO STRÁNKY

- [www.detskestranky.cz](http://www.detskestranky.cz)
- [www.hrad.cz](http://www.hrad.cz)
- [www.zakladniskoly.cz](http://www.zakladniskoly.cz)
- [www.alik.cz](#)
- [www.rozhlas.cz/spektrum/hry](#)

Předmět: INFORMATIKA roč.: 6 č.sab.:23 téma: bezpečnost na internetu

Vzdělávací materiál: prezentace

Uživo: internet

Jméno: Jiřina Řehořová

Datum: únor

Použitý materiál

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=PnPAwq5IRwE](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=PnPAwq5IRwE)  
[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=\\_ITgiYloRc](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=_ITgiYloRc)  
[http://www.youtube.com/watch?v=22gUYhzG3ll&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=22gUYhzG3ll&feature=player_embedded)  
<http://www.bezpecnyinternet.cz/deti/rady-pro-tebe/test.aspx>  
<http://www.bezpecnyinternet.cz/zacatecnik/e-mail/test.aspx>

# BAZPEČNOST NA INTERNETU

Nedávej nikomu adresu ani telefon. Nevíš, kdo se skrývá za monitorem na druhé straně.



Neposílej nikomu, koho neznáš, svou fotografií a už vůbec ne intimní. Svou intimní fotku neposílej ani kamarádovi nebo kamarádce - nikdy nevíš, co s ní může někdy udělat



[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=PnPAwq5IRwE](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=PnPAwq5IRwE)



Udržuj hesla (k e-mailu i jiné) v tajnosti, nesdílej je ani blízkému kamarádovi.

Nikdy neodpovídej na neslušné, hrubé nebo vulgární maily a vzkazy. Ignoruj je.



Nedomlouvej si schůzku přes internet, aniž bys o tom řekl někomu jinému.





**Pokud naraziš na obrázek, video nebo e-mail, který tě šokuje, opust' webovou stránku.**



**Svěř se dospělému, pokud tě stránky nebo něčí vzkazy uvedou do rozpaků, nebo tě dokonce vyděsí.**

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=\\_ITgjYlojRc](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=_ITgjYlojRc)



**Nedej šanci virům. Neotevírej přílohu zprávy, která přišla z neznámé adresy.**



**Nevěř každé informaci, kterou na internetu získáš.**



**Když se s někým nechceš bavit, nebab se.**

[http://www.youtube.com/watch?v=22gUYhzG3il&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=22gUYhzG3il&feature=player_embedded)

<http://www.bezpecnyinternet.cz/deti/rady-pro-tebe/test.aspx>

## Phishing

- tj. rybaření. Přeneseně můžeme říct, že útočník hodí návnadu a čeká, než se uživatel (oběť) „chytí“.
- snahou získat citlivé údaje (přihlašovací údaje, hesla, čísla kreditních karet).
- principem těchto zpráv je věrohodné napodobení oficiální žádosti banky nebo podobné instituce a vynutit si od adresáta jeho přihlašovací údaje na odkazované stránce. Po zadání údajů oběti útočník získává přihlašovací údaje. Velkým problémem phishingu je to, že podvržené stránky jsou velmi věrohodné a těžko rozeznateLNÉ. Mějte vždy aktuální antivirový program.

<http://www.bezpecnyinternet.cz/zacatecnik/e-mail/test.aspx>

## Spam

Spam je masově odesílaná nevyžádaná elektronická pošta, tedy e-mail odeslaný na obrovské množství e-mailových schránek. Nejedná se o žádnou cílenou reklamu na vytípovaný okruh lidí, ale o masové rozesílání dané zprávy (reklamy) komukoli.

**Bezpečné domény**

Doména je součástí adresy, kterou vypisujete do Vašeho prohlížeče internetu a v rámci českého internetu obvykle končí písmeny „.cz“.

Hlavní nebezpečí spočívá v tom, že podvodník Vás obvykle přesměruje na stránky, které budou vizuálně k nerozeznání od Vaší původně zamýšlené stránky. Zde již dobrovolně vložíte Vaše přihlašovací údaje k emailu nebo bankovnímu účtu a ty obratem získá podvodník. Vy jako uživatel nemáte šanci zrakem poznat, že se nacházíte na jiném webu – dokonce i řádku s webovou adresou bude identická jako originální stránka!

Řešením je technologie DNSSEC, kterou musí zavést poskytovatelé webových služeb (webových stránek, které navštěvujete) a současně také Váš poskytovatel internetu.

<http://bezpecnedomeny.cz/>

<http://www.bezpecnyinternet.cz/zacatecnik/prochazeni-webu/test.aspx>

**Předmět:** Informatika **roč.:** 5. **č.šab.:** 25 **téma:** Internet \_\_\_\_\_

**Vzdělávací materiál:** pracovní listy

**Učivo:** bezpečí na Internetu

**Jméno:** Jiřina Řehořová

**Datum:** únor

---

Žáci si vytvoří fiktivní uživatelský profil a uvědomí si, které údaje o sobě mohou uveřejnit a které ne.

Použité materiály:

<http://www.obrazky.cz/detail?q=fotky&offset=361&limit=20&bUrlPar=filter%3D1&resNum=378&ref>  
[www.saferinternet.cz](http://www.saferinternet.cz)

## JAK SE PREZENTUJÍ NA INTERNETU

Tyto údaje se zadávají při registraci na sociálních sítích. Teď si vymysli jednu fiktivní osobu a vyplň tabulku vymyšlenými údaji. Červeně vyplň ty údaje, které by si ty určitě neuváděl nebo by ses poradil s rodiči, zda je vhodné je sdělovat.



POHĽAVÍ	
DATUM NAROZENÍ	
RODIŠTĚ	
ADRESA	
PSČ	
E-MAIL	
VZTAH	
HLEDÁM (VZTAH, PŘÁTELSTVÍ..)	
ZÁJMY	
OBLÍBENÁ HUDA	
OBLÍBENÉ FILMY	

MOBILNÍ TELEFON	
PEVNÁ LINKA	
ŠKOLA	
ZAMĚSTNÁNÍ	
VÝŠKA	
POSTAVA	
BARVA OČÍ	
BARVA VLASŮ	
SEXUÁLNÍ ORIENTACE	
S KÝM BYDLÍM	
POLITICKÉ NÁZORY	
JMÉNO MATKY	
JMÉNO OTCE	
POVOLÁNÍ OTCE	

Představ si, že osoba, kterou jsi vymyslel, dá všechny informace na Internet.

Co se může stát ?

.....

.....

.....

.....

.....

**Předmět** \_\_ Informatika \_\_ **roč.**: \_6.\_ **č.šab.**:\_\_26\_\_ **téma:**\_\_ vyhledávání na Internetu\_\_\_\_\_

**Vzdělávací materiál:** pracovní listy

**Učivo:** Internet

**Jméno:** Jiřina Řehořová

**Datum:** únor

---

<http://www.obrazky.cz/detail?q=mapa%20afriky&offset=41&limit=20&bUrlPar=filter%3D1&resNum=1>

<http://www.obrazky.cz/detail?q=mapa%20evropy&offset=1&limit=20&bUrlPar=filter%3D1&resNum=1>

Úkoly:

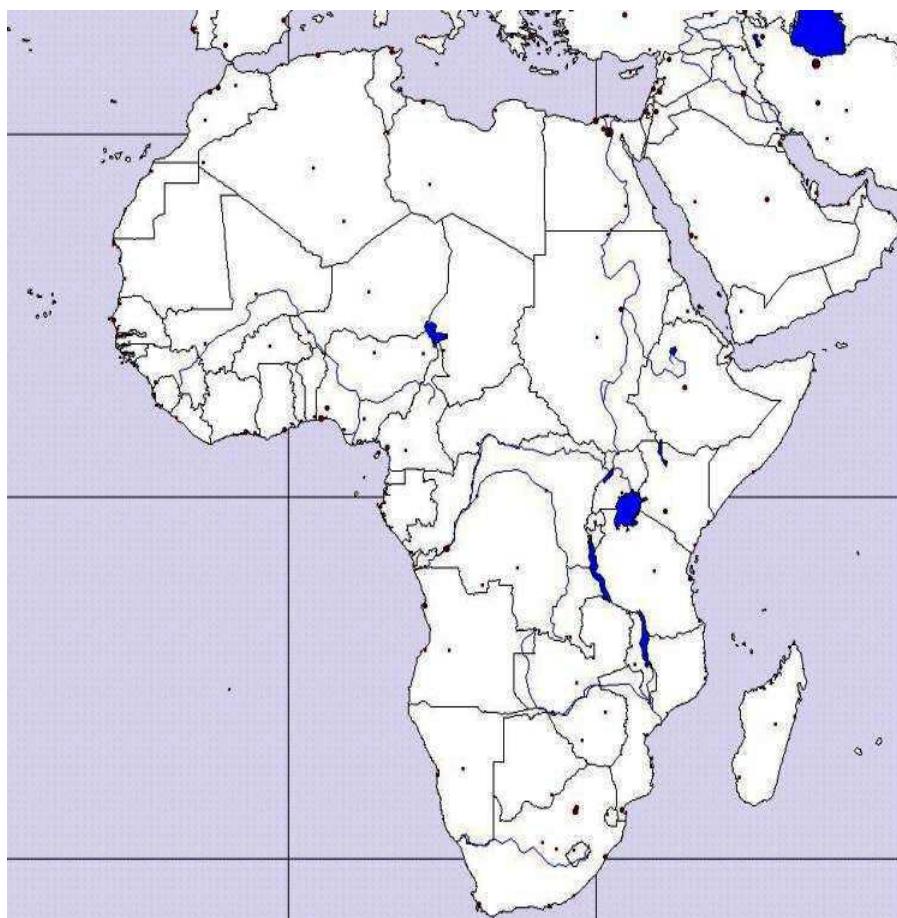
Právě jsi otevřel přílohu ke svému e-mailu. Tento soubor si ulož pod jménem **Internet**. Ulož ho do své složky- **Na uložení –šestý ročník-třída –jméno- úkoly**.

Vyhledej a doplň zadané úkoly. Po dokončení pošli soubor jako přílohu na [rehorova@volny.cz](mailto:rehorova@volny.cz).

1. Vyhledej, jaký film hrají v Multikině CineStar v Českých Budějovicích v úterý 21.2.2012 v 18:45, napiš jeho jméno

- 2 . Vyhledej, v kolik hodin jede 21.2.2012 po 15:00 hod autobus z Týna nad Vltavou do Prahy a nemusí se přestupovat.

3. Vyhledej na Internetu a pak přiřaď do mapy Afriky tyto hlavní města



4. Vyhledej na Internetu a pak přiřaď státy v Evropě. Najdi hlavní města.

UKRAJINA

PORUGALSKO

BULHARSKO



Předmět: Informatika roč.: 9 č.sab.: 15 téma: matematika

Vzdělávací materiál: pracovní list

Oblast: matematika - ze zadaných hodnot sestrojí graf

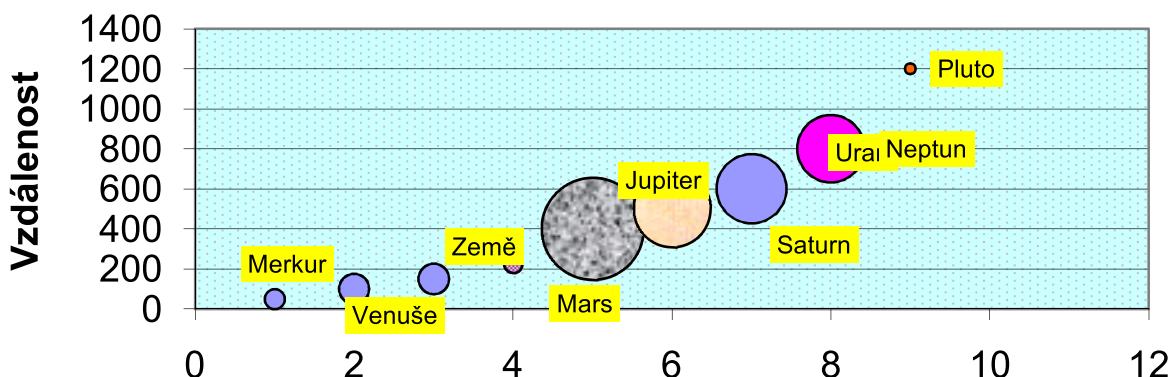
**Zadání:** ze zadaných údajů sestrojte graf, který bude zohledňovat velikost planet a současně jejich vzdálenost od Slunce.  
jednotlivé planety vybarvěte a doplňte popiskou

**Postup:** použijte graf bublinový  
pojmenujte osu Y Vzdálenost  
na ose X stanovte počátek grafu na 0  
jednotlivé planety označte různou barvou

## Planety

Planeta	Vzdálenos	Průměr
Merkur	48	5 000
Venuše	99	11 900
Země	150	12 600
Mars	225	6 000
Jupiter	400	147 000
Saturn	500	85 000
Uran	600	65 000
Neptun	800	60 000
Pluto	1200	1 500

## Vzdálenost a velikost planet /průměr/



Předmět: Matematika roč.: 9. č.sab.: 16 téma: Tabulkový kalkulátor

Vzdělávací materiál: pracovní list

Oblast: matematika - matematické výpočty, grafy,

**Úloha:**

vypočtěte spotřebu tepla v jednotlivých měsících

vytvořte graf z hodnot: **měsíc, spotřeba a spotř. po zateplení** vyberte nejvhodnější zobrazení

vypočtěte cenu tepla v jednotlivých měsících

vypočtěte celkovou částku v Kč za topné období

vypočtěte úsporu spotřeby v %

**Zadání:**

Měsíc	září	říjen	listopad	prosinec	leden	únor	březen	duben	květen	červen	červenec
stav měřidla k 1.	1397	1435	1512	1644	1782	1929	2038	2143	2202	2214	2214
Spotřeba											
cena v jedn. Měs.											

Spotř. po zateplení	8	39	46	90	64	82	47	17	3		
---------------------	---	----	----	----	----	----	----	----	---	--	--

**cenu tepla vypočteme:** spotřeba za měsíc \* 3,6 \* 388Kč

$$= 13 \cdot 3,6 \cdot 388$$

CELKEM v Kč	0
-------------	---

Spotřeb.	07-08		0
	10-11		
Úspora			%

## Řešení

### Zadání:

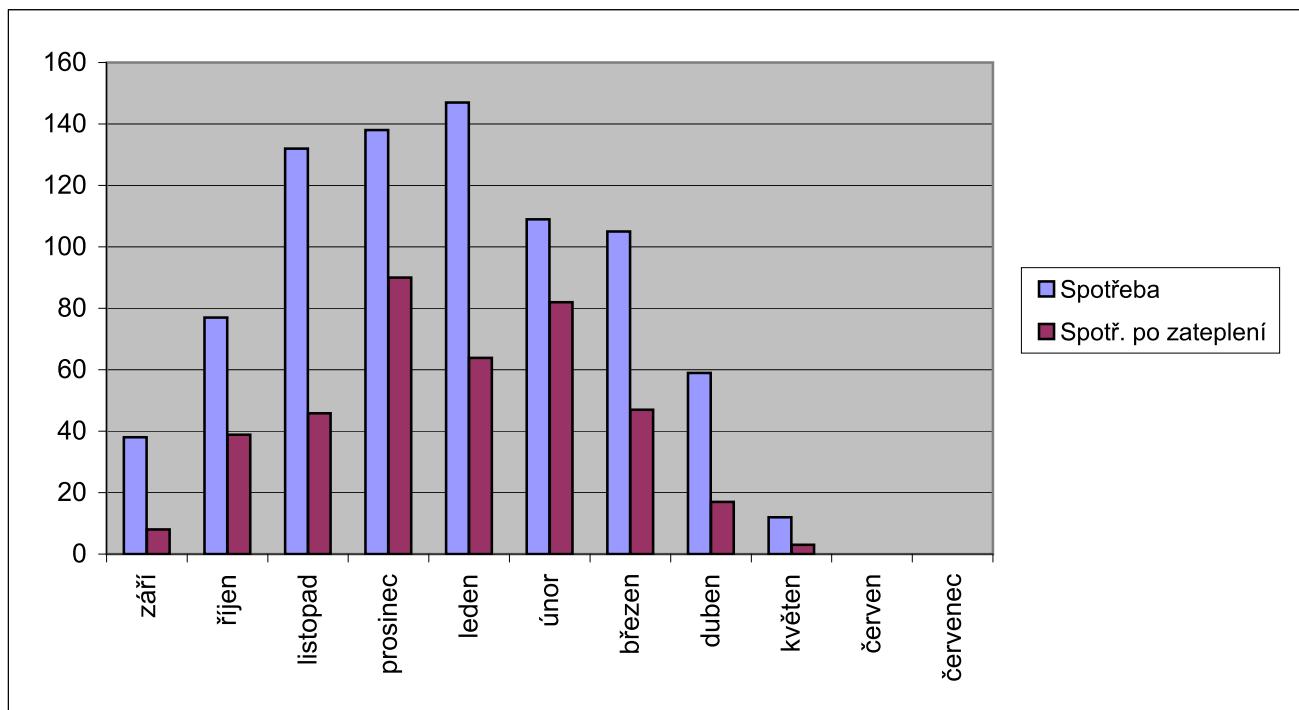
Měsíc	září	říjen	listopad	prosinec	leden	únor	březen	duben	květen	červen	červenec
stav měřidla k 1.	1397	1435	1512	1644	1782	1929	2038	2143	2202	2214	2214
Spotřeba	38	77	132	138	147	109	105	59	12	0	
cena v jedn. měs	53078	107554	184378	192758	205330	152251	146664	82411	16762	0	

Spotř. po zateplení	8	39	46	90	64	82	47	17	3		
---------------------	---	----	----	----	----	----	----	----	---	--	--

**cenu teplaypočteme:** spotřeba za měsíc \* 3,6 \* 388Kč  
 $= c13 * 3,6 * 388$

CELKEM v Kč 1141186

Spotřeb:	07-08		817
	10-11		396
Úspora			48,41 %



c



Předmět: Informatika  
roč.: 5.  
č.šab.: 30  
téma: Malování

Vzdělávací materiál: prezentace

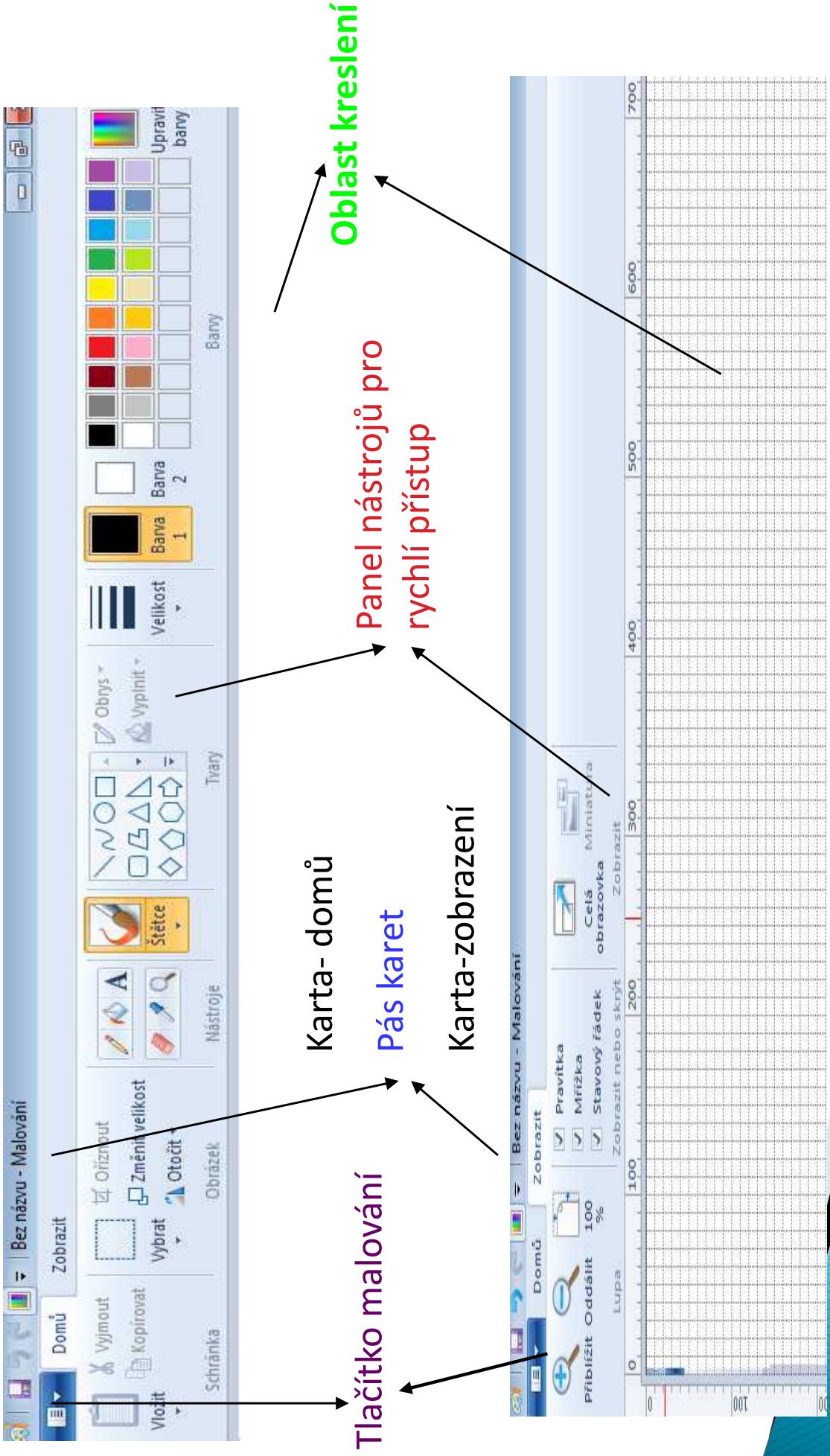
Učivo: nástroje v malování

Jméno: Jiřina Řehořová

Datum: květen

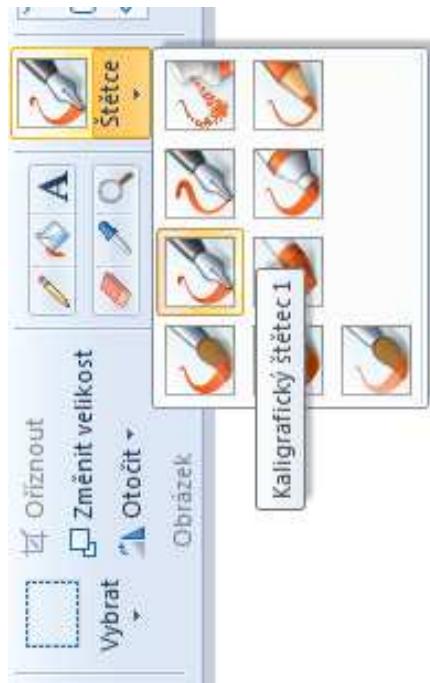
# MALOVÁNÍ

# Prostředí



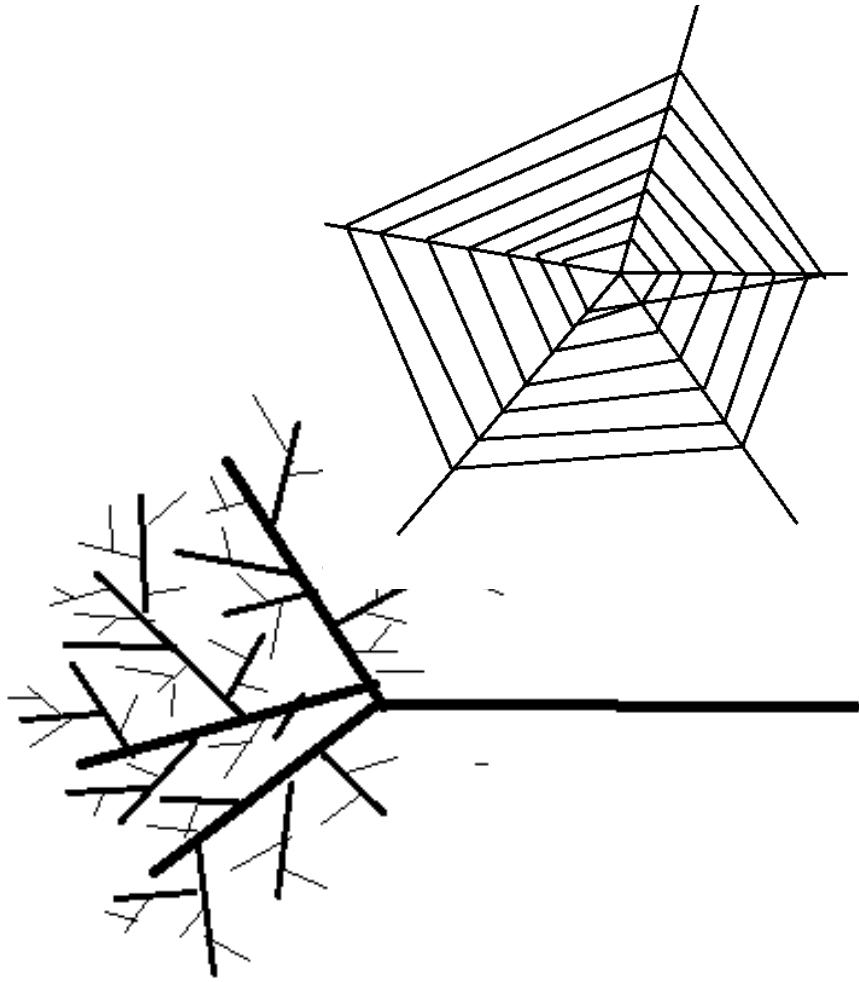
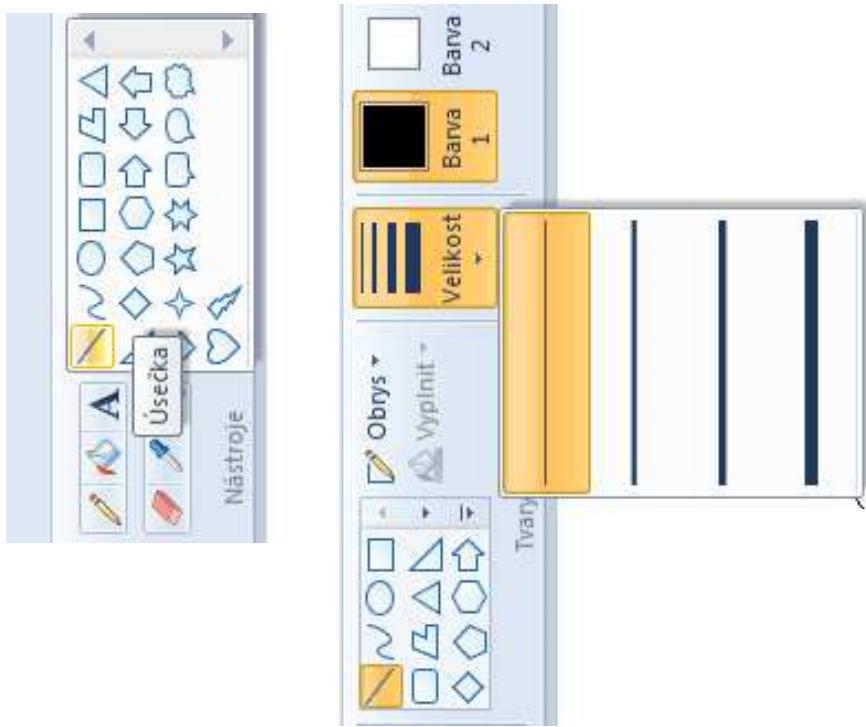
# Nástroj ŠTĚTEC

Vyber Kaligrafický štětec a vymysli svoje písmo.



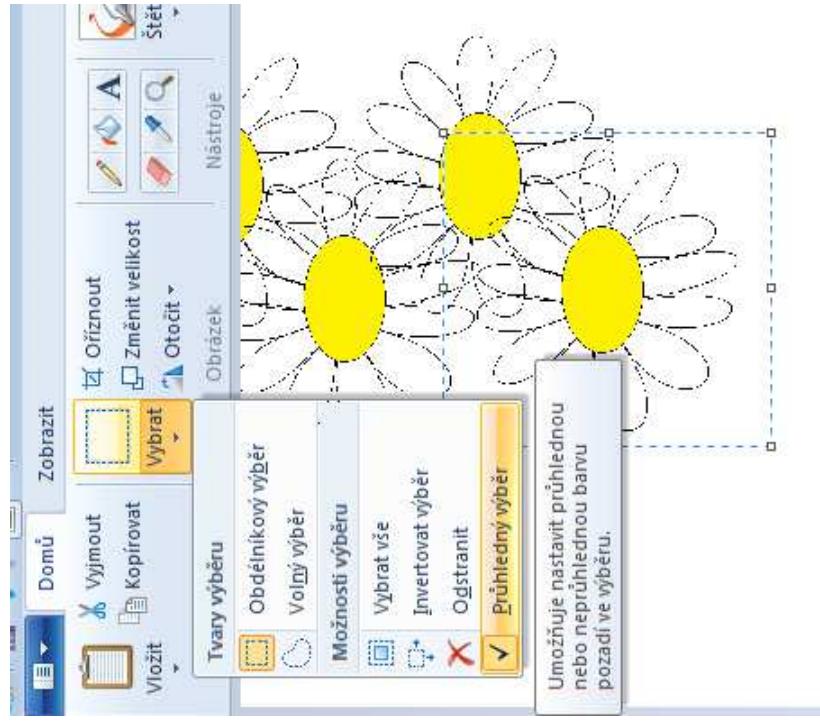
# Nástroj ÚSEČKA

Pomocí nástroje Tvary- úsečka a pomocí různých velikostí úseček nakresli strom a pavučinu.

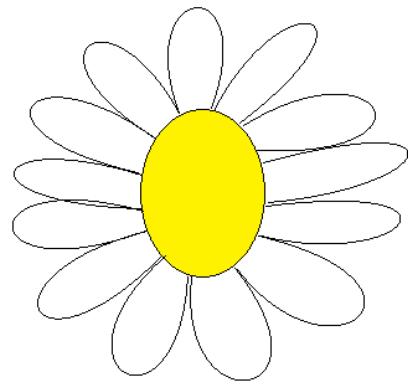
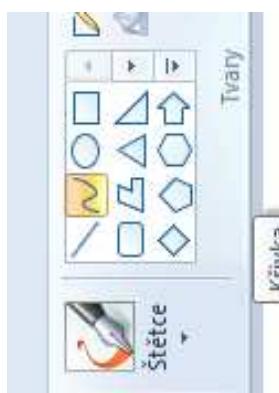
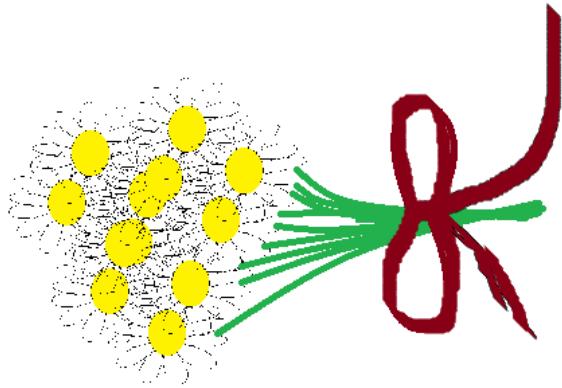


# Nástroj KŘIVKA

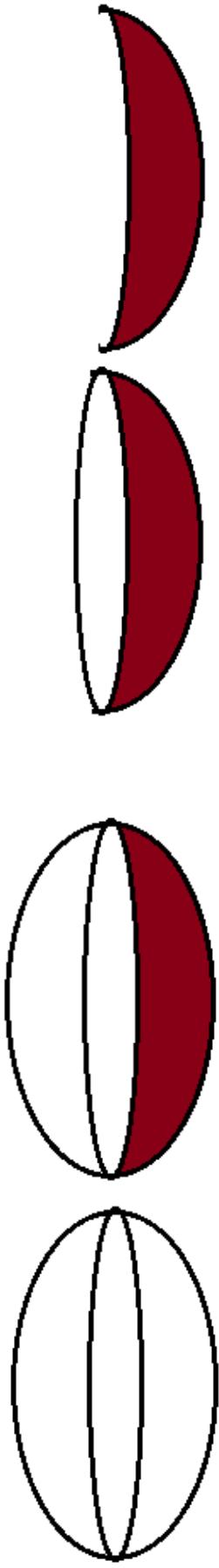
Pomocí nástroje křivka nakresli jednotlivé lístky kopretiny.



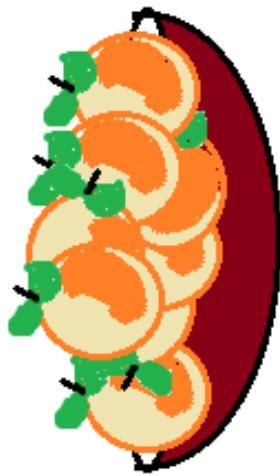
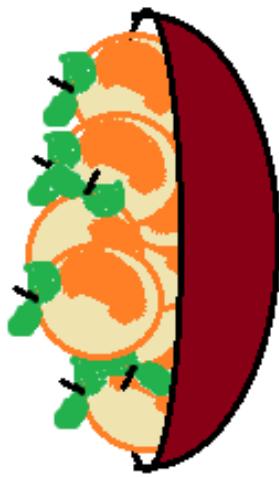
Pomocí nástroje výběr, kopírování a vkládání nakresli podobný svazek květin.



# Míška s pomerančí



Zde máš nakreslený postup jak nakreslit míšku a v ní pomeranče. Jsou zde využity kromě tvarů, výběru, výběru, kopírování také otáčení a překlopení.



**Předmět:** Informatika **roč.:** 6. **č.šab.:** 11 **téma:** Malování

**Vzdělávací materiál:** pracovní list - kopírování, přesouvání objektů

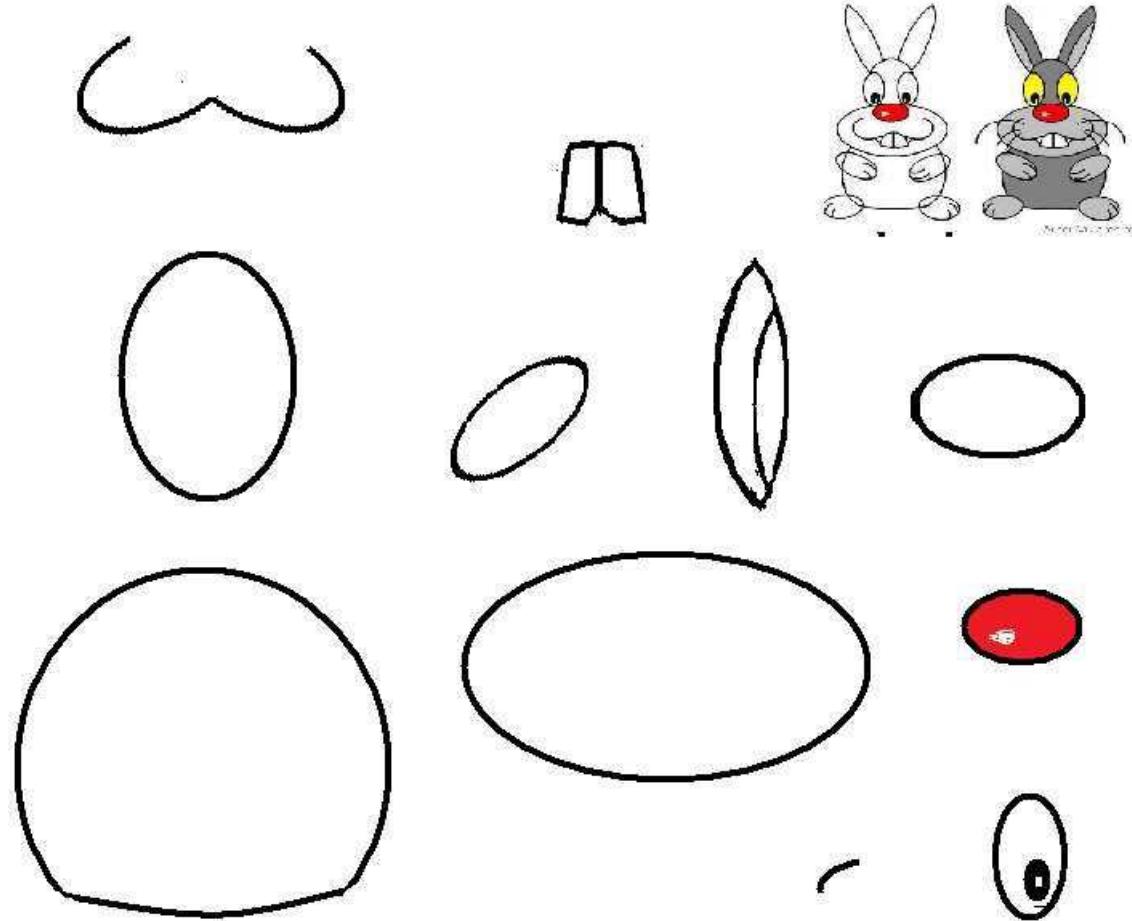
**Oblast výtvarná výchova:**

---

**Úkol:**

- 1) daný soubor si ulož na disk do své složky
- 2) sestav z připravených částí králíka, použij funkci přesouvání objektů, kopírování, zkosení (uší o  $15^0$ ), překlopení, vybarvování
- 3) hotový obrázek ulož a pošli vyučujícímu

zdroj: [www.rvp.cz](http://www.rvp.cz)



Předmět: Informatika roč.: 6. č.šab.: 13 téma: Vektorová grafika

Vzdělávací materiál: prezentace – pracovní list

Oblast: výtvarná výchova

---

### Úkol:

- 1) daný soubor si ulož na disk do své složky
- 2) sestav z připravených částí krávu, použij funkci přesouvání objektů, kopírování, zkosení, překlopení, vybarvování
- 3) hotový obrázek ulož a pošli vyučujícímu

zdroj: [www.rvp.cz](http://www.rvp.cz)



**Předmět:** \_\_Informatika\_\_ **roč.:** \_\_6.\_\_ **č.šab.:** \_\_29\_\_ **téma:** \_\_Malování\_\_\_\_\_

**Vzdělávací materiál:** pracovní listy

**Učivo:** opakování

**Jméno:** Jiřina Řehořová

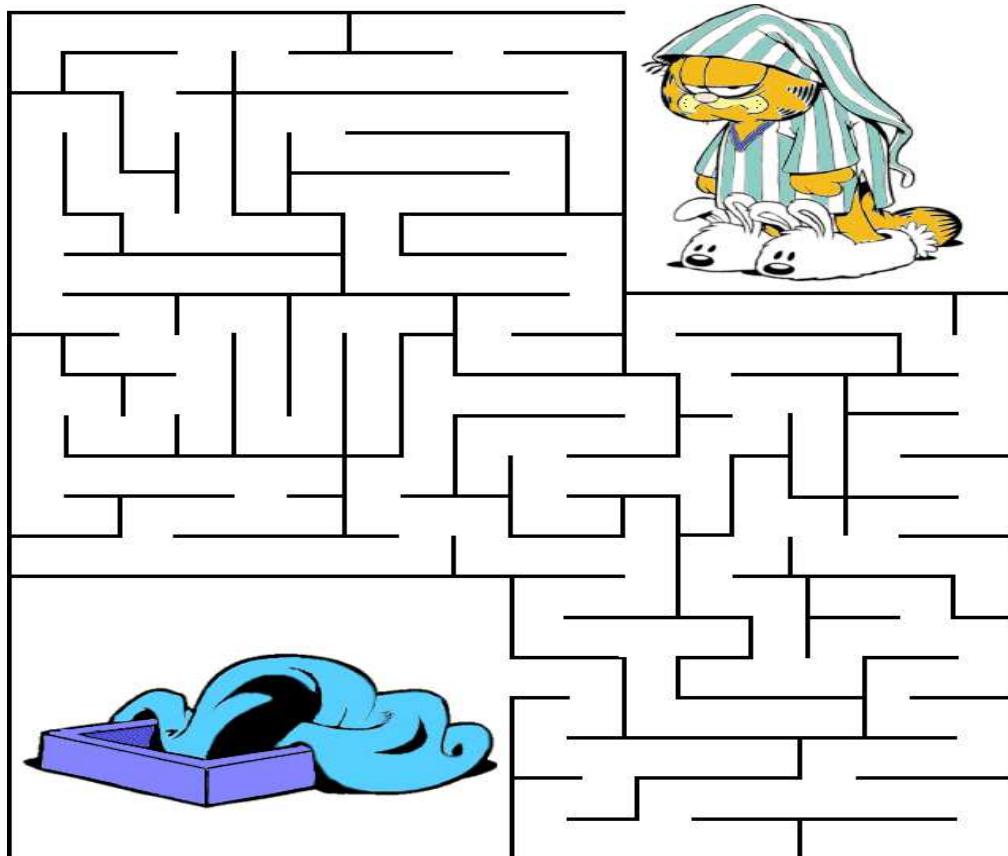
**Datum:** duben

---

[http://www.google.cz/imgres?imgurl=http://files.kocky-pro.webnode.cz/200000103-3b8a13d7e3/bludiste1.gif&imgrefurl=http://kocky-pro.webnode.cz/products/kocou-garfield-bludiste/&h=748&w=637&sz=39&tbnid=jsahmorJoZoFDM:&tbnh=90&tbnw=77&prev=/search%3Fq%3Dbludi%25C5%25A1t%25C4%259B%26tbo%3Du&zoom=1&q=bludi%C5%A1t%C4%9B&docid=ZxVff6ltaaryhM&hl=cs&sa=X&ei=Dit4T\\_PSIseJhQeHruGRDQ&sqi=2&ved=0CFYQ9QEwBA&dur=2928](http://www.google.cz/imgres?imgurl=http://files.kocky-pro.webnode.cz/200000103-3b8a13d7e3/bludiste1.gif&imgrefurl=http://kocky-pro.webnode.cz/products/kocou-garfield-bludiste/&h=748&w=637&sz=39&tbnid=jsahmorJoZoFDM:&tbnh=90&tbnw=77&prev=/search%3Fq%3Dbludi%25C5%25A1t%25C4%259B%26tbo%3Du&zoom=1&q=bludi%C5%A1t%C4%9B&docid=ZxVff6ltaaryhM&hl=cs&sa=X&ei=Dit4T_PSIseJhQeHruGRDQ&sqi=2&ved=0CFYQ9QEwBA&dur=2928)

## Zadání

- A.** Zkopírujte si obrázek a vložte si ho do programu Malování.



## Úkoly

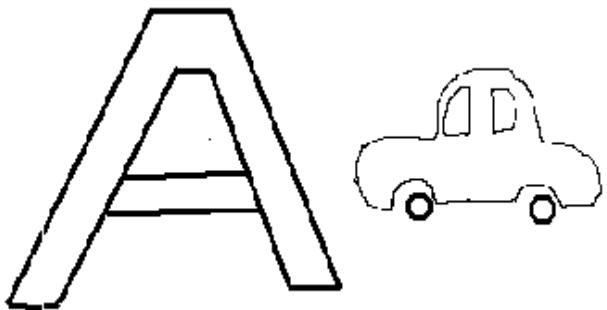
Pomozte se kocourovi dostat do pelíšku. Pokuste se při cestě nedotknout stěny bludiště.

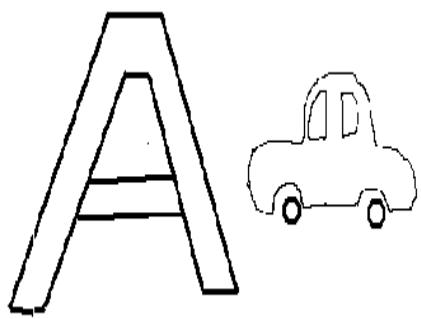
1. Nejprve při hledání cesty použijte nástroj tužka. Obrázek uložte pod jménem **bludiste1** do své složky kde si vytvoříte podsložku **Bludiště**.
2. Opět si otevřete původní obrázek a při hledání cesty použijte nástroj úsečka. Zvolte si jinou barvu. Poté obrázek uložte pod jménem **bludiste2**.

- B.** Připravme si pomůcku – omalovánky s českou abecedou. V programu Malování vytvoříme obrázky, které budou obsahovat písmeno s obrázkem (například K – květina, A – auto). Obrázky sestavíme dohromady do omalovánek.

Postup:

- 1) Spusťte si program Malování.
- 2) Nakreslete písmeno a k němu obrázek.
- 3) Obrázek nevybarvujte, bude černobílý.
- 4) Vystřihněte ho a zkopírujte.
- 5) Obrázek vložte do připravené tabulky.(NaUložení-J Řehořová- pro šestky- Tabulka omalovánky)  
Soubor si nejprve ulož do své složky.
- 6) Hotové omalovánky vytiskneme.
- 7) Při tvorbě obrázků používejte hlavně nástroj tužka, štětec a úsečka a vyberte si černou barvu.





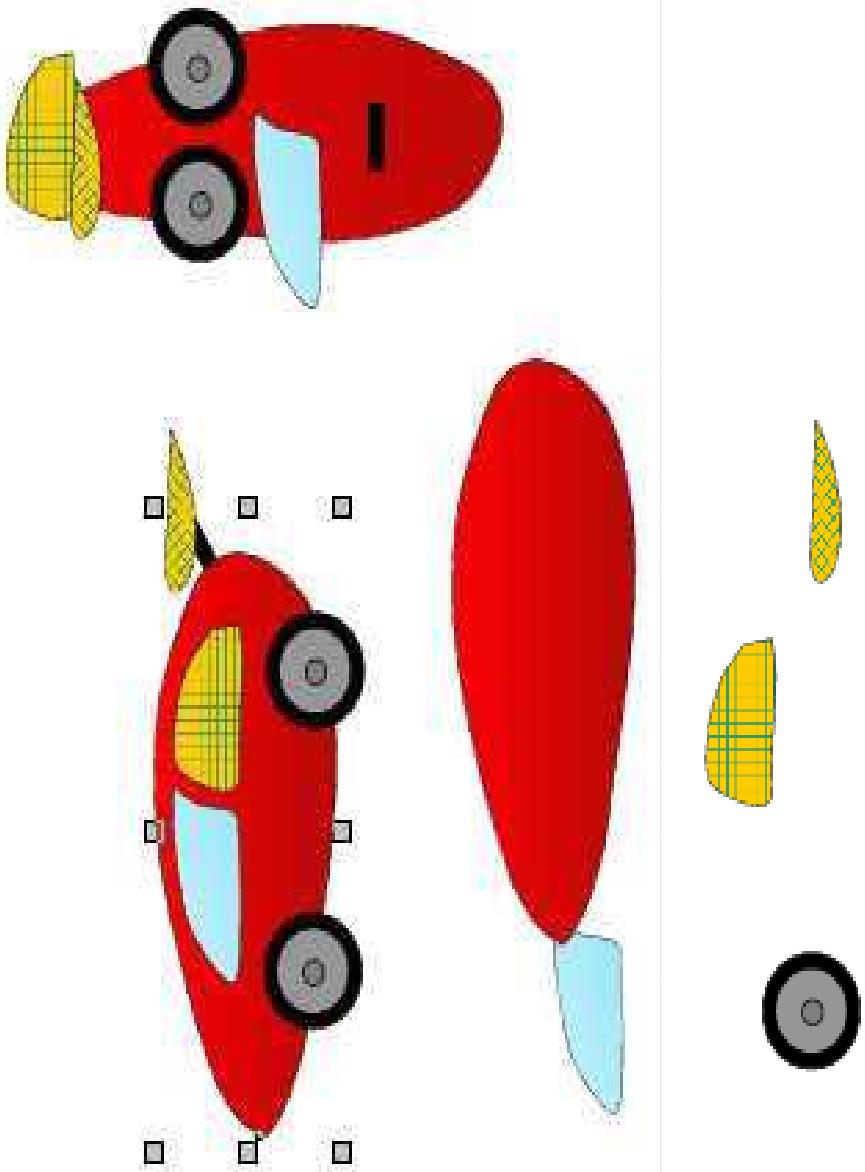


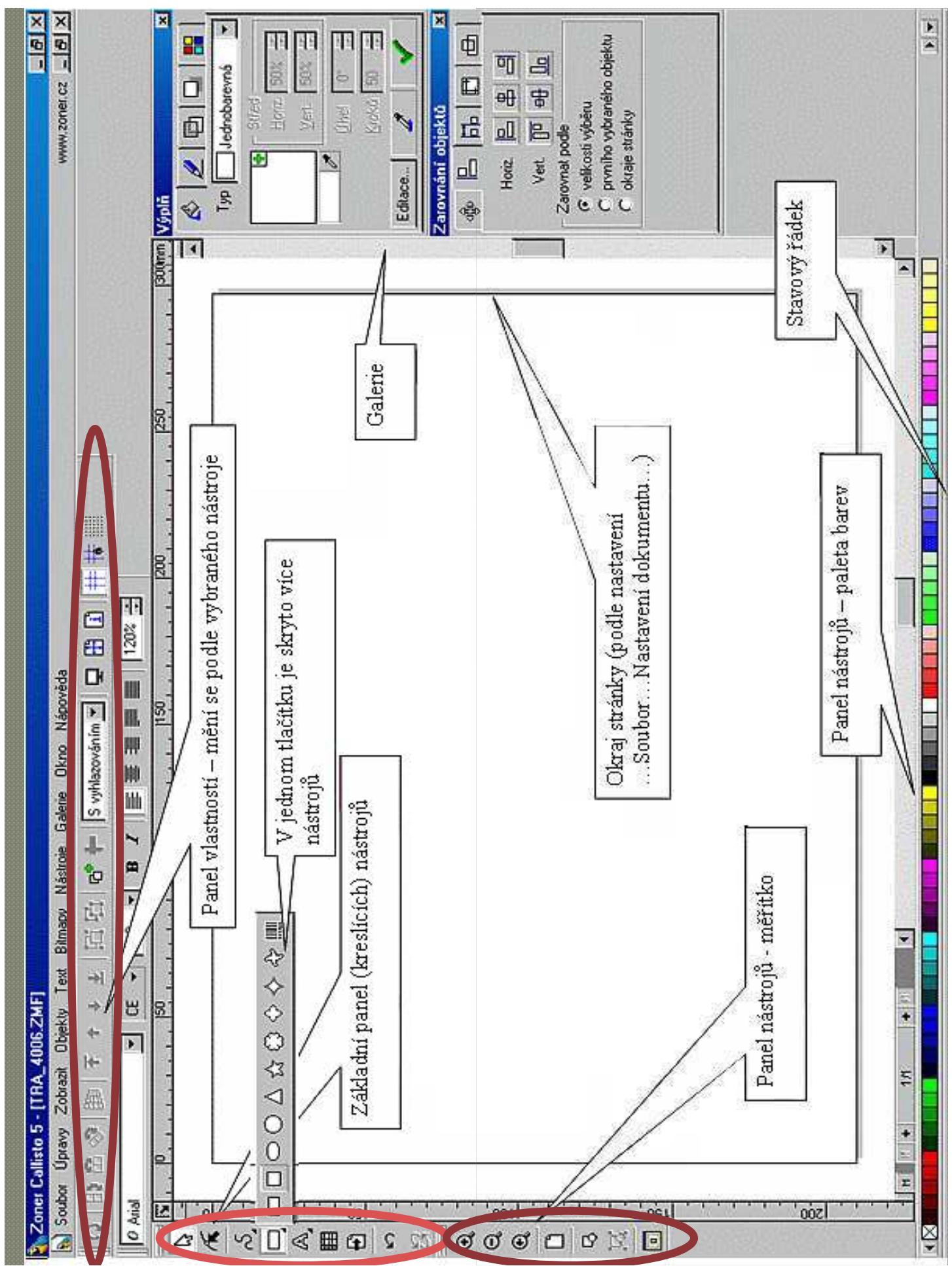
# Kreslíme vektorovou grafíku v programu Zoner Callisto

Předmět: Informatika    roč.: 8    č.sab.: 4    téma: Zoner Callisto  
Vzdělávací materiál: prezentace  
Oblast: výtvarná výchova - seznámení s programem, opakování základních funkcí

- Obrázek v podstatě skládáme z jednotlivých jednoduchých tvarů - obdélníků, čtverců, křivek, úseček, textu atd.
- Jeho tvorba je náročná na trpělivost, ale výsledkem je obrázek, který můžeme libovolně zvětšovat či zmenšovat bez ztráty kvality.
  - Nelze použít pro digitální fotografie.
  - Vektorové editory se velmi často používají pro návrh a tvorbu drobných dokumentů - letáků, vizitek, plakátů, titulních stránek časopisů atd.

Ukázka

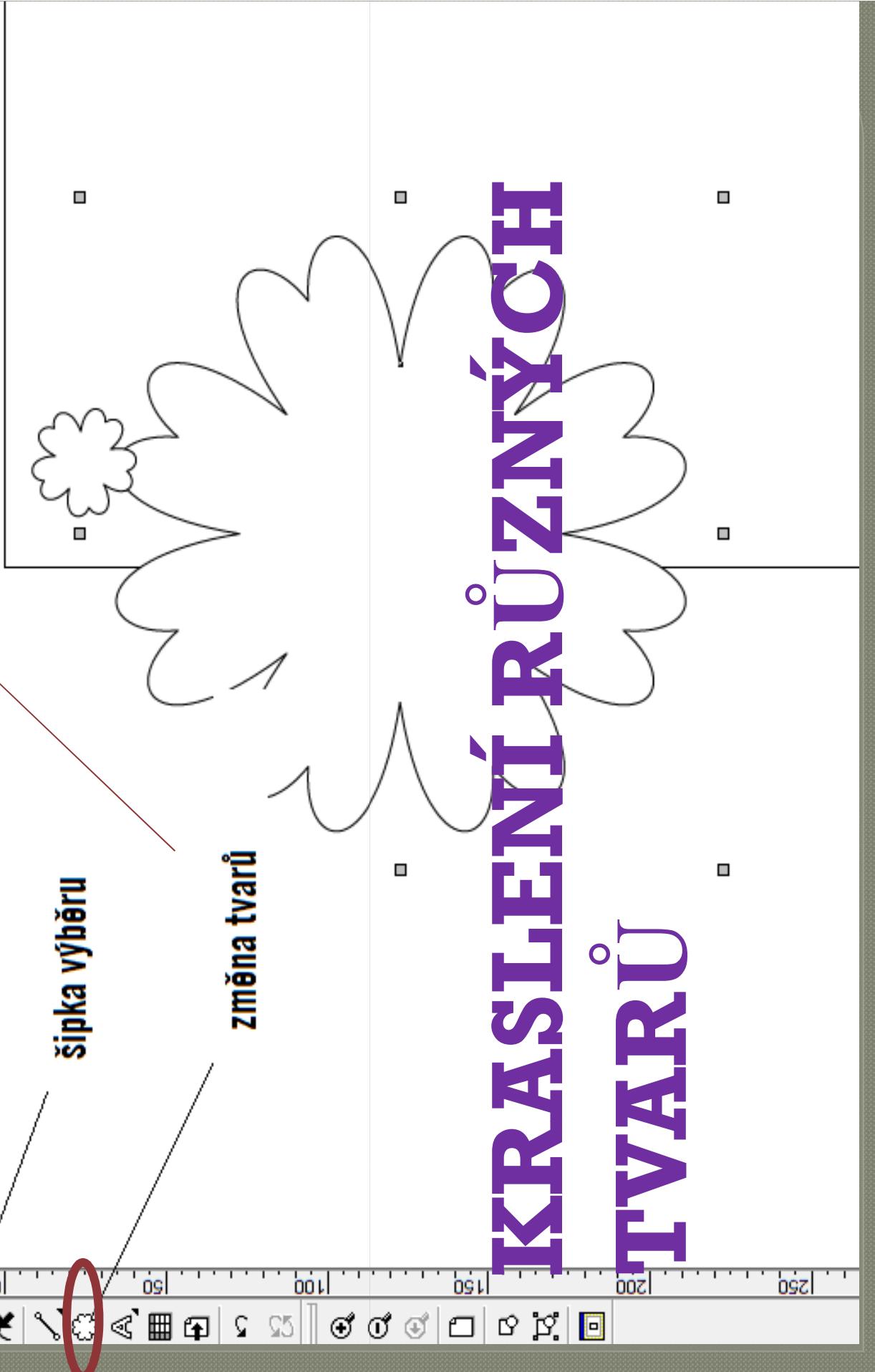




# KRÁSTENÍ RŮZNÝCH TVARŮ

změna tvaru

šípka výběru

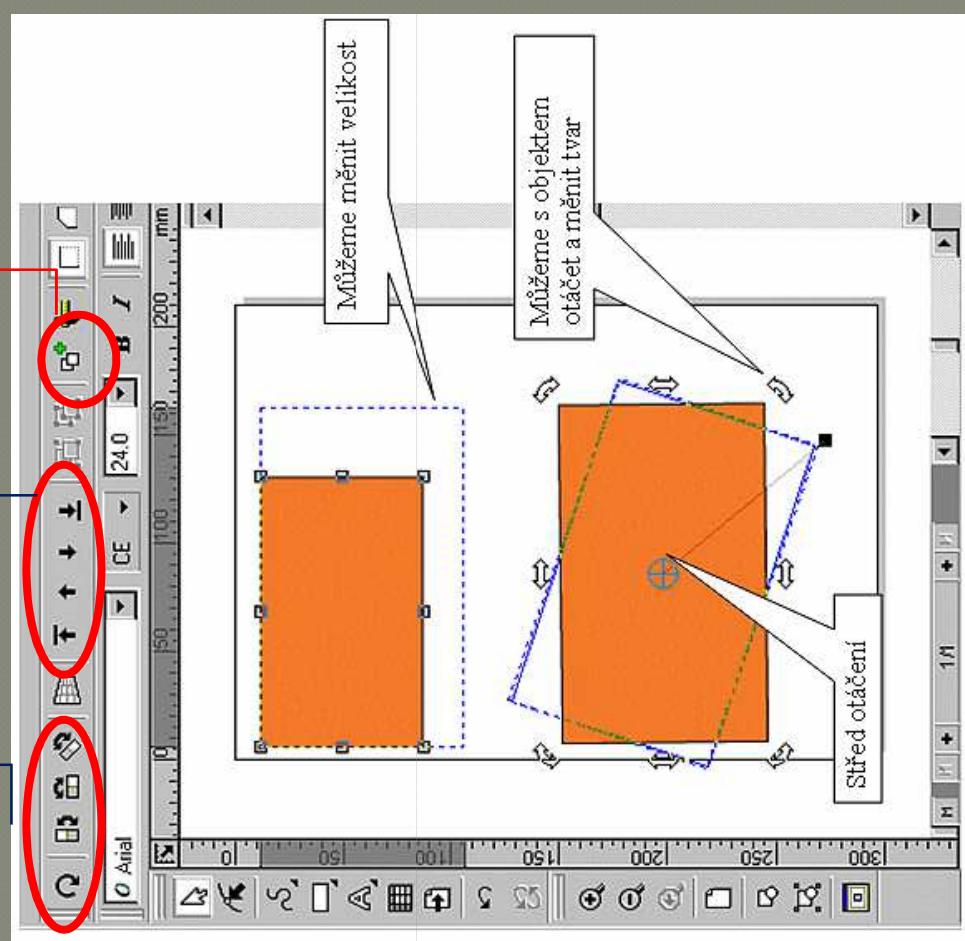


## Základní tvary, základní objekty

Posunou do popředí

→ otocení

→ kopírovat



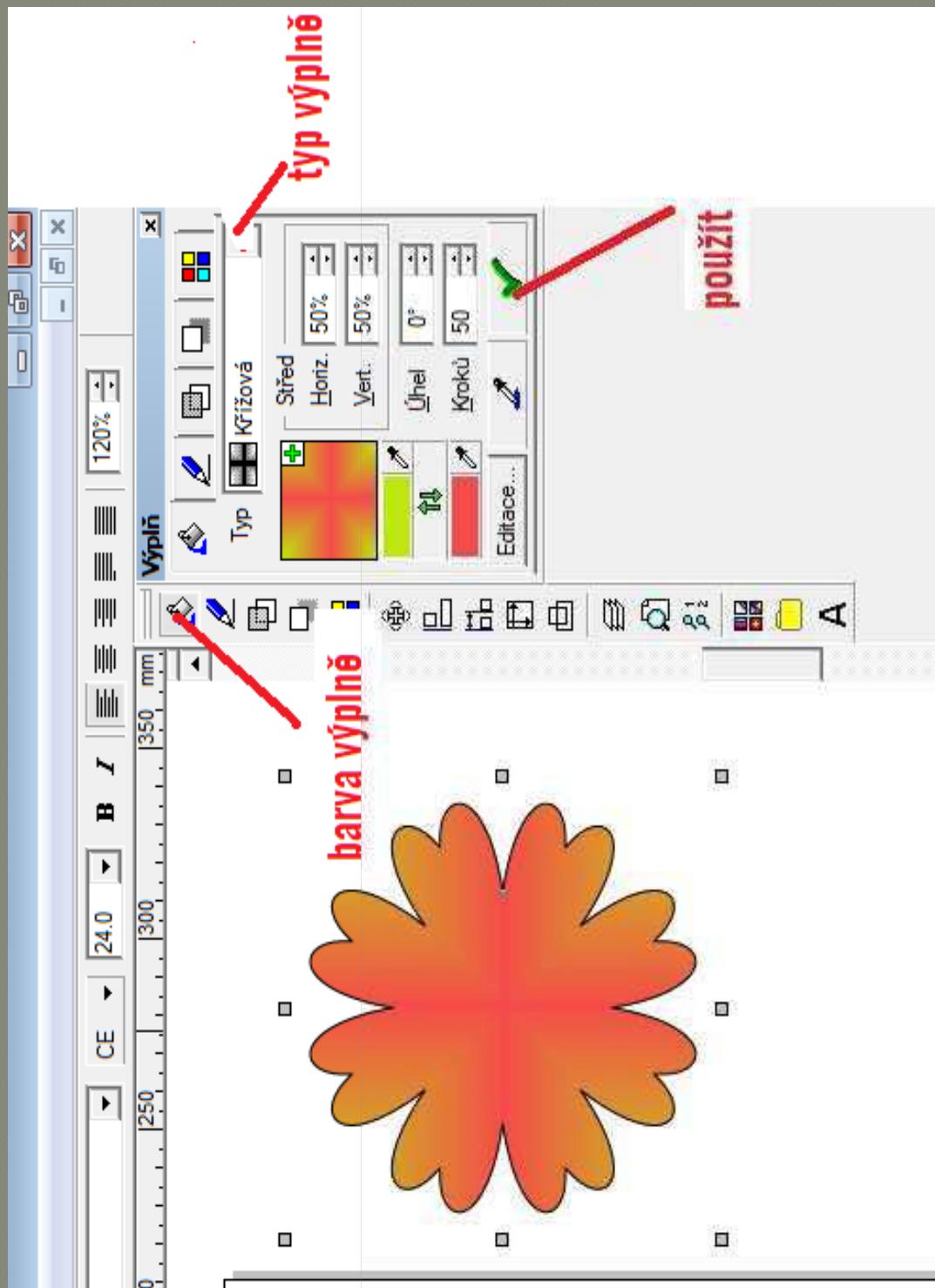
Na základním panelu nástrojů si vybereme objekt, který chceme nakreslit. Myši vymezíme jeho velikost a polohu.

S vloženými objekty můžeme manipulovat: otáčet je, měnit jejich tvar. Stiskneme nástroj pro výběr objektů (bílá šípka) a poté klikneme na objekt.

Poznámka:

Zajímavé je použití kláves Shift a Ctrl. Pokud přidržíme při kreslení klávesu Shift, kreslíme objekt ze středu, při stisku Ctrl kreslíme pravidelné objekty.

# PALÉTA BAREV-TYP VÝPLNĚ



# Vyzkoušejte

V Informatice2-Vektorová grafika vyberte soubor **Kuře.zmf** a vyzkoušejte si kopírování, otáčení, přesouvání.

# Kreslíme vektorovou grafiku 2

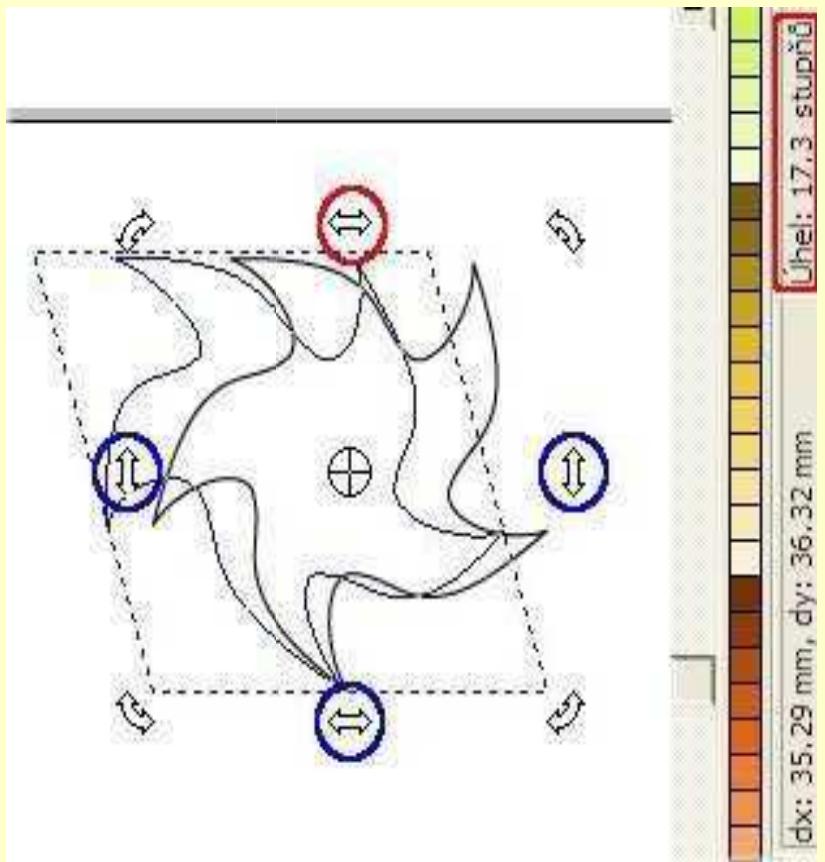
v programu Zoner Callisto

Zešikmení objektů  
Kopírování objektů

Předmět: Informatika roč.: 8 č.sab.: 7 téma: Vektorová grafika  
Vzdělávací materiál: prezentace, pracovní list  
Oblast: výtvarná výchova

# Zesíkmení objektů

1. Objekt převeďte do režimu rotace.(2x poklepat)
2. Kurzor umístěte nad prostřední úchopové body, posun ve směru šipek tvaruje objekt "zesíkmením".
3. Možno použít **Galerie-Transformace**



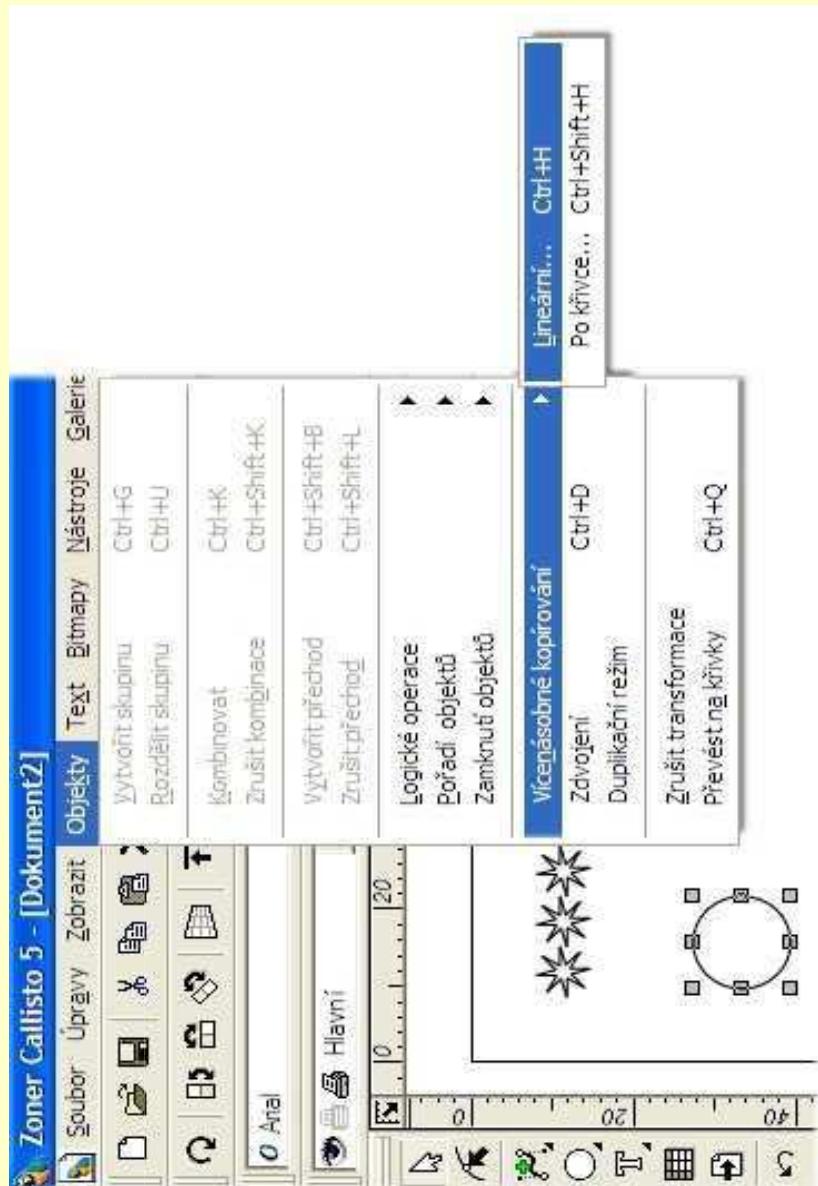
# Kopírování objektů

1. Tradiční možností pro získání více stejných objektů je použití schránky při stisku **(Ctrl+C)** a následném vložení **(Ctrl+V)**.

2. Objekty | **Zdvojení**, když se vám nechce kopírovat a vkládat, použijte **Ctrl+D**.

3. Objekty | **Duplikáční režim** - funkce se zapne - a všechny vybrané objekty, které přesunujete, jsou kopírovány na nové místo.

4. Objekty | **Vícenásobné kopírování - lineární**



## 5. Objekty | Vícenásobné kopírování – po křivce

Křivku si můžete nakreslit jednoduše podle ruky a nakonec ji z kompozice vymazat.

Postup:

1. **Křivka** (může jít být např. i uzavřený objekt - kruh, trojúhelník, libovolný n-úhelník) **se označí**.
2. **Přidržíme Shift** a do výběru přibereme objekt nebo skupinu objektů, které se po křivce rozkopírují.

## Rozkvetlá louka

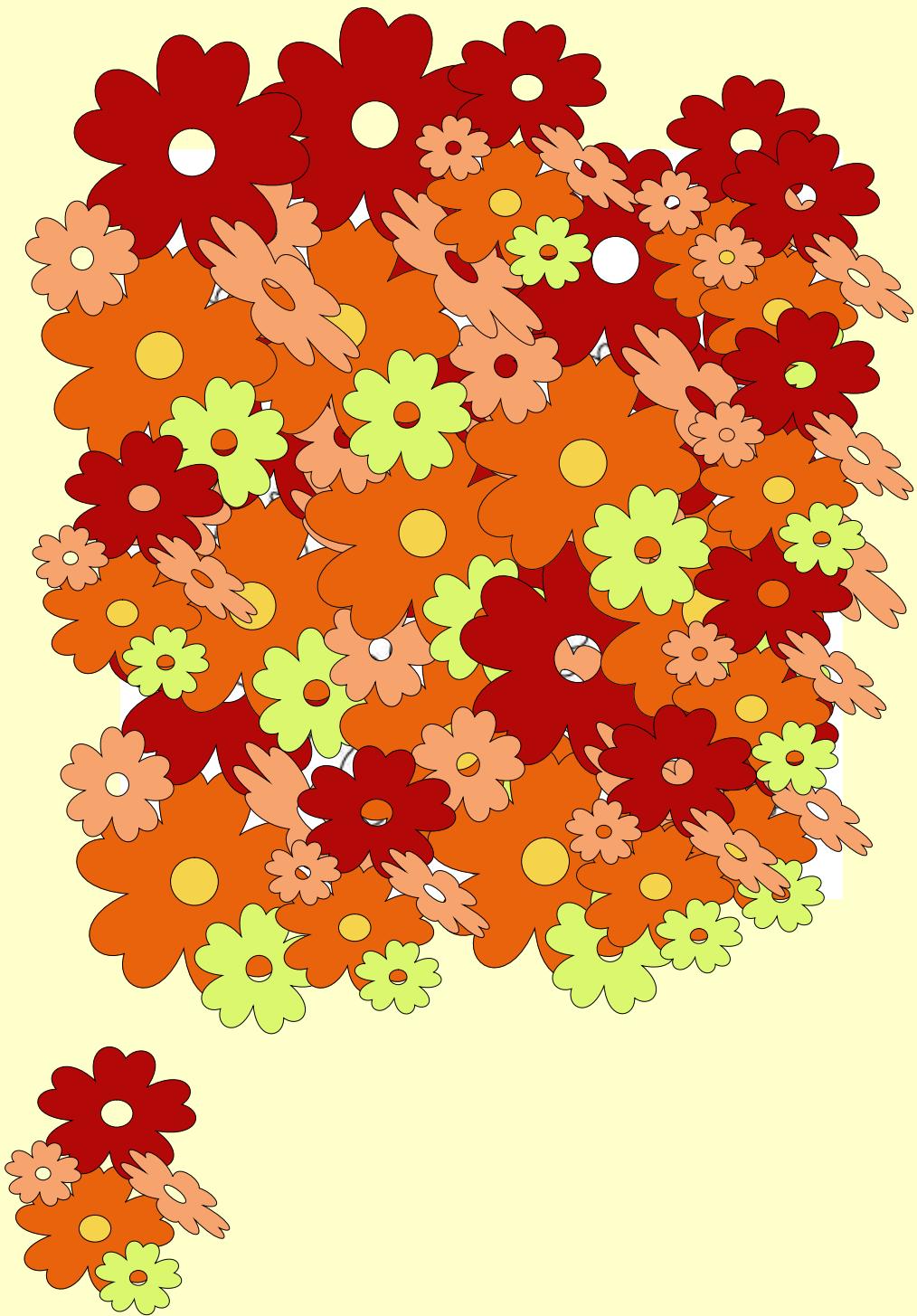
Umíte nechat rozkvést na pracovní ploše louku jarních květů? Stačí si zopakovat předchozí postupy.

1. Nakreslete tvary květů a aplikujte na ně Otačení objektů, Zešikmení objektů a Změnu rozměru objektů.

Chcete-li vytvořit střed květu a poté oba objekty stejně transformovat, použijte panel Transformace, nebo zvolte Oříznutí květu jeho středem. Potom se všechny transformace mohou provádět tažením. V celkové kompozici vznikají zajímavé průhledy.

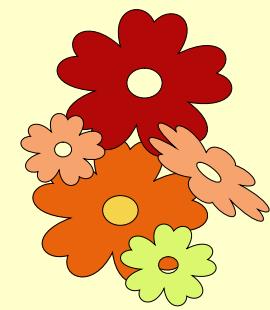
2. Některé květy si můžete rozkopírovat. Využijete přitom Kopírování objektů a Přesunování objektů.
3. Máte-li základní kompozici hotovou, vyberte všechny objekty a z nich Vytvořte skupinu. Na ni potom vyzkoušejte Vícenásobné kopírování Lineární nebo Po křivce. Vý

Kopírování skupiny květů

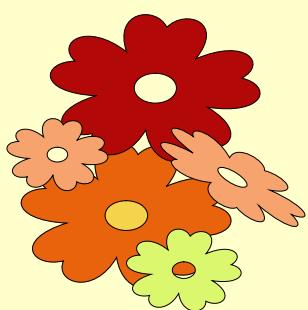


## Kopírování po křivce

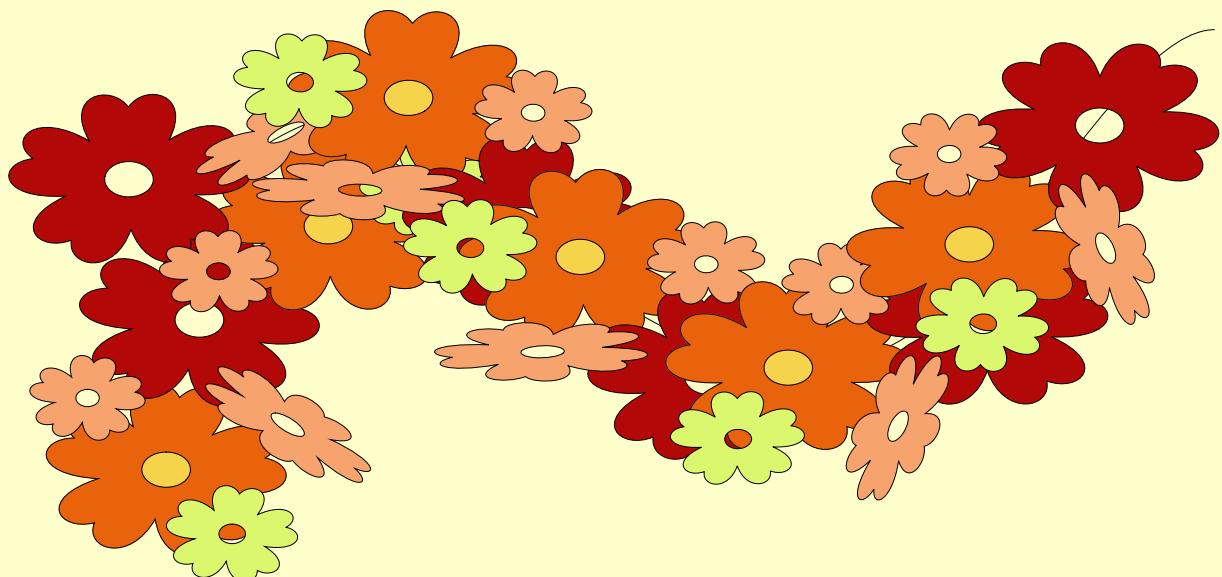
1



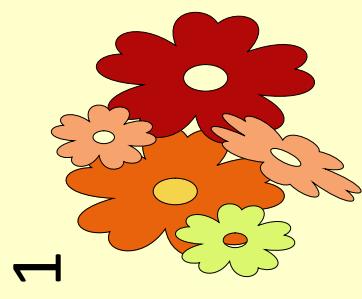
2



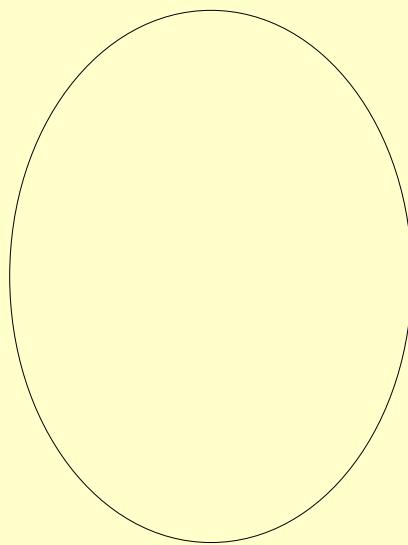
3



Kopírování po elipse

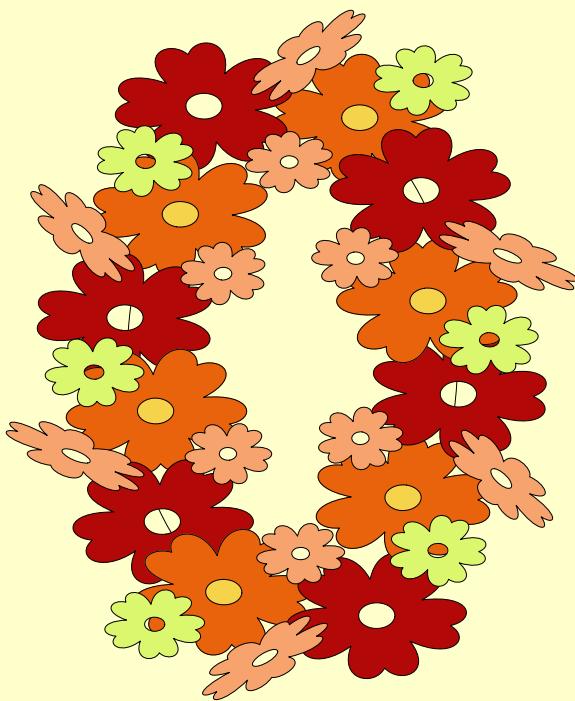


1



2

---



# Kreslíme vektorovou grafiku 3

v programu Zoner Callisto

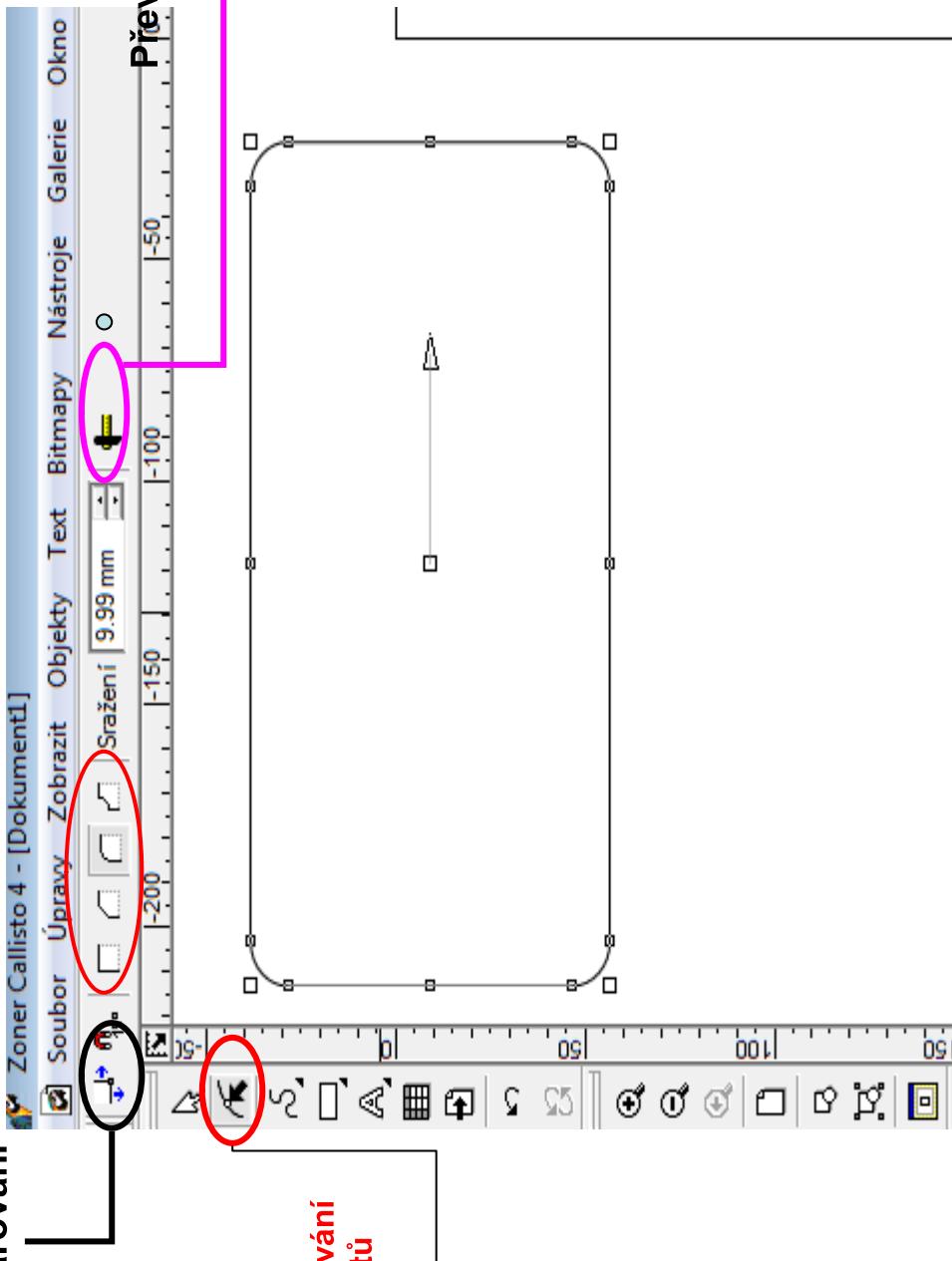
## Tvarování

Předmět:        Informatika        roč.:        8..       č.šab.:        8 téma:        vektor. grafika  
Vzdělávací materiál: prezentace  
Vzdělávací oblast: výtvarná výchova

## Tvarování obdélníka

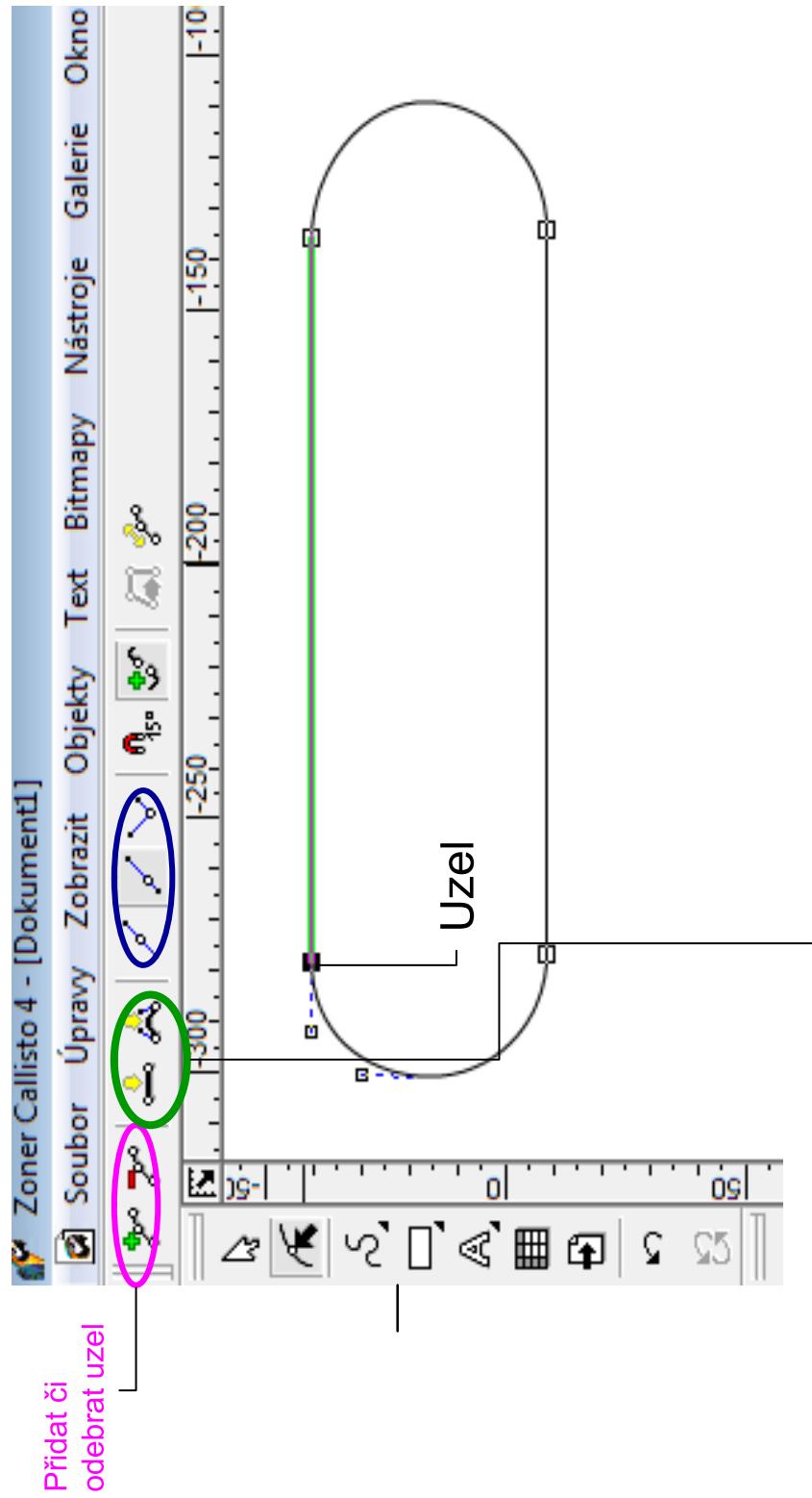
1. Nakreslete obdélník a vyberte funkci Zaoblené rohy ven
2. Klepněte na šípku **Tvarování objektů**
3. Funkci *Mód tvarování* Jak se tvarují ostatní rohy obdélníka, když je *Mód tvarování* zapnutý nebo vypnuty?

Mód tvarování



Tvarování  
objektů

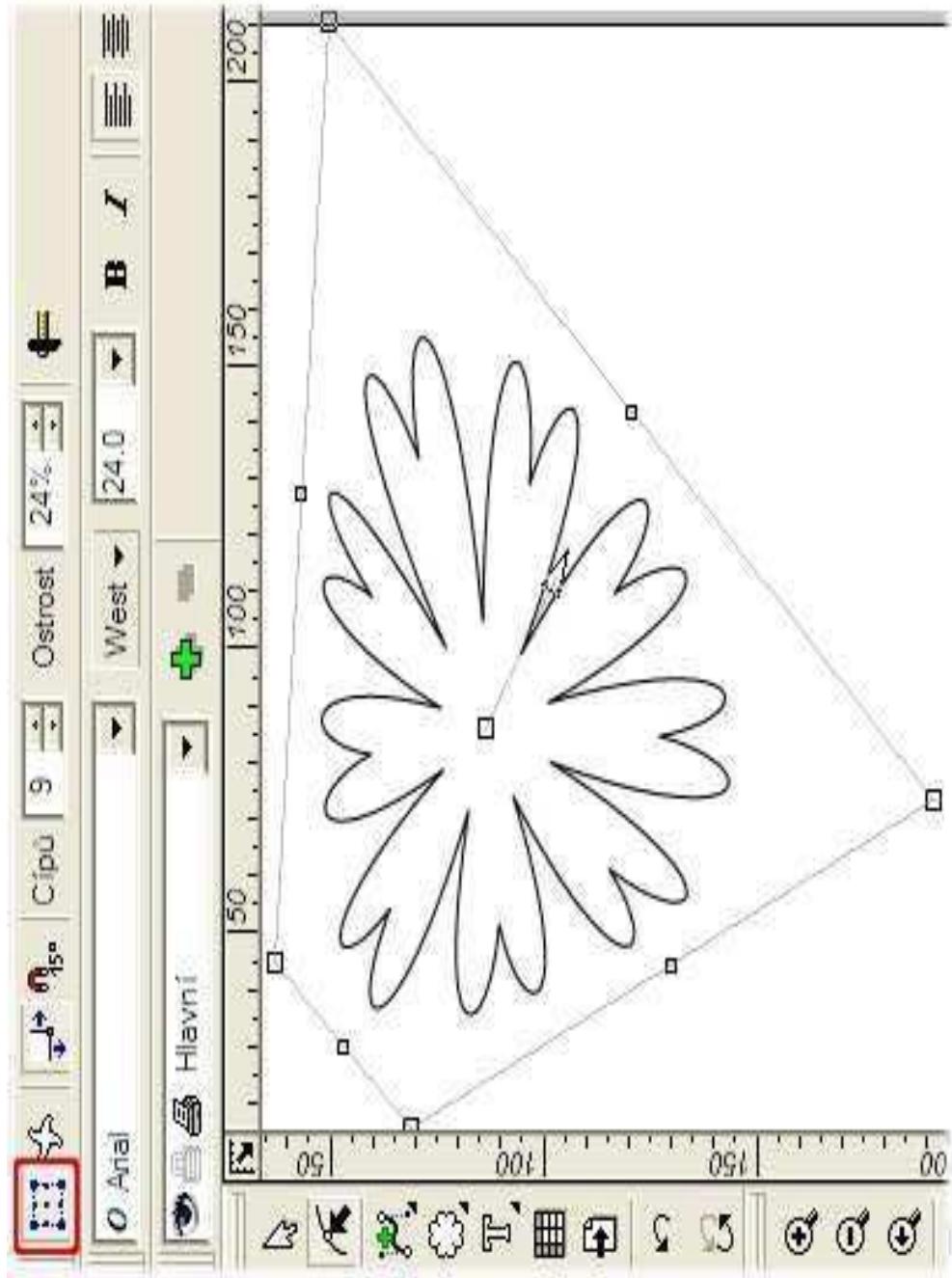
Pokud kliknete na **Převedení na křivku** (kladívko) změní se alternativní panel.



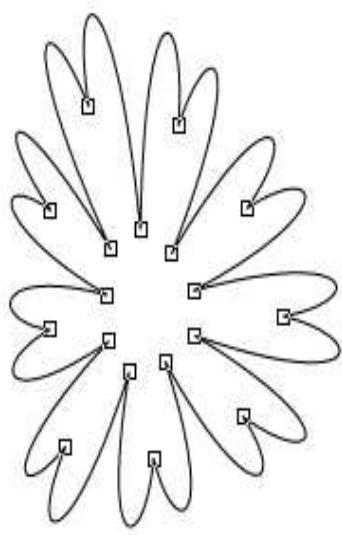
Změna na úsečku nebo křivku

## Kreslíme květy

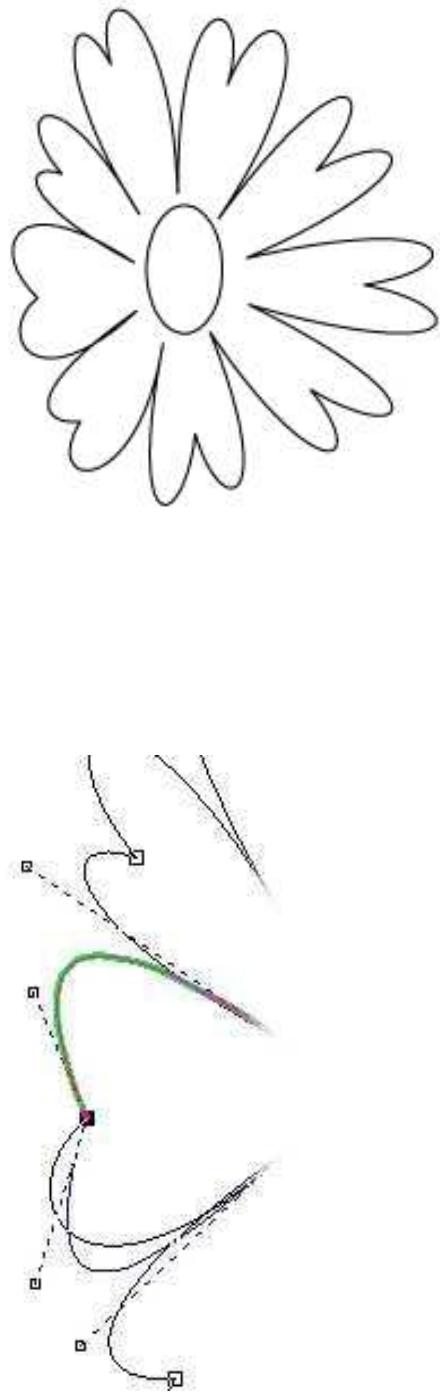
Nakreslit tvar květu jsme si už vyzkoušeli, a tak si zvolíme počet cípu a jejich ostrost...  
V režimu Tvarování rámců doladíme vzhled květiny.



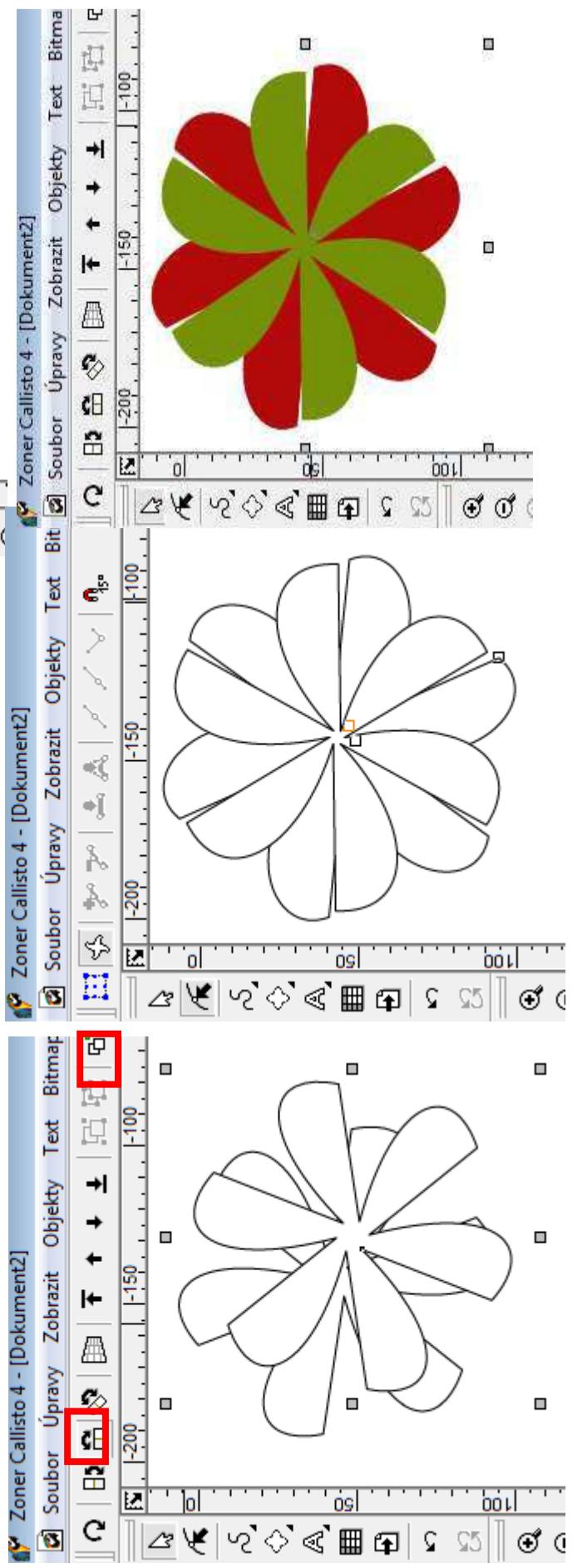
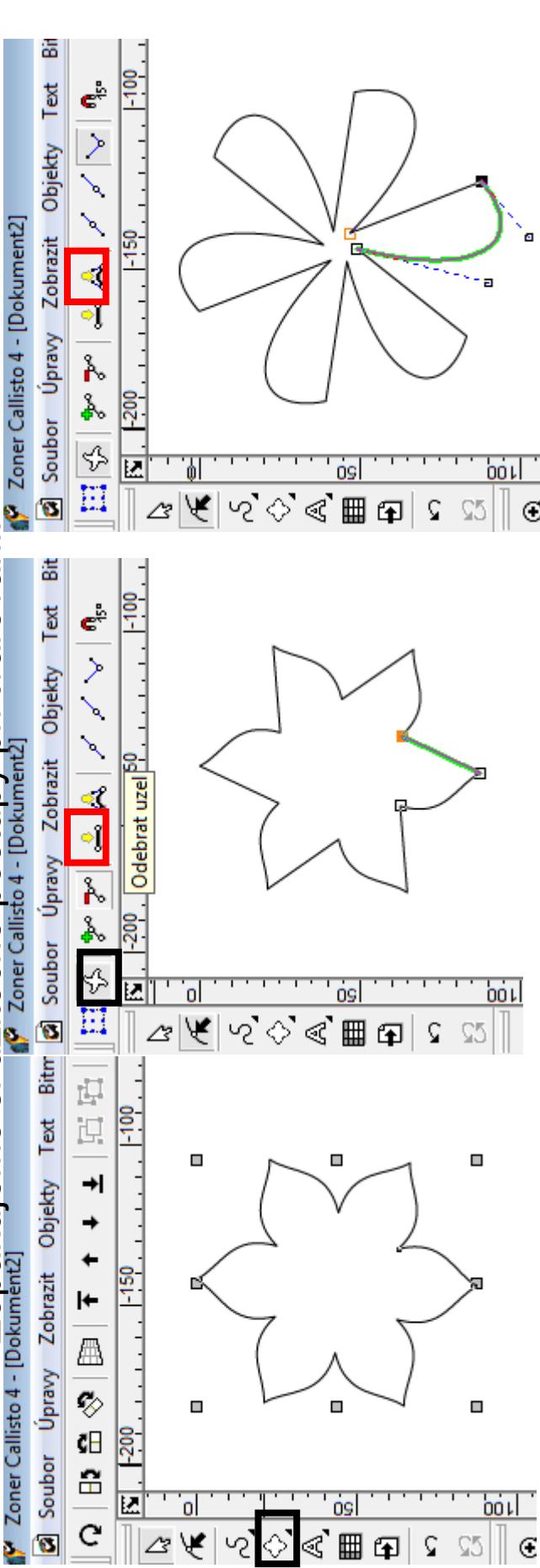
1. Převeďte objekt na křivky.



2. Měňte pozice uzlových bodů a směrnic tak, aby lístky v zadní části květu byly méně vykrojené. Vybarvte.



## Zopakujeme si užitečné postupy při tvárování.





# Kreslíme vektorovou grafiku 4

## Kreslení čar

Předmět: Informatika roč.: 8. č.sab.: 9 téma: vektorová grafika  
Vzdělávací materiál: prezentace  
Oblast: výtvarná výchova

## Kreslení jednoduchých úseček

Vybereme nástroj pro kreslení jednoduchých čar...



...a vyzkoušíme vkládání čar.

- **1.** dvojí kliknutí: levým tlačítkem myši vybereme prvnímu kliknutí začátek úsečky a druhým kliknutím její konec. Úsečka se vykreslí. Pokud přitom přidržíte klávesu *Ctrl*, vykreslí se vám vodorovná čára. Zoner tímto dovoluje toleranci pro kliknutí druhého bodu a vy nemusíte pečlivě hledat konečný bod.
- **2.** tažení: levým tlačítkem myši vybereme prvnímu kliknutí začátek úsečky, tažením vykreslujeme úsečku. Tlačítko v místě koncového bodu uvolníme.

- Umíte si také rychle nalinkovat papír A4?

## Kreslení spojených úseček

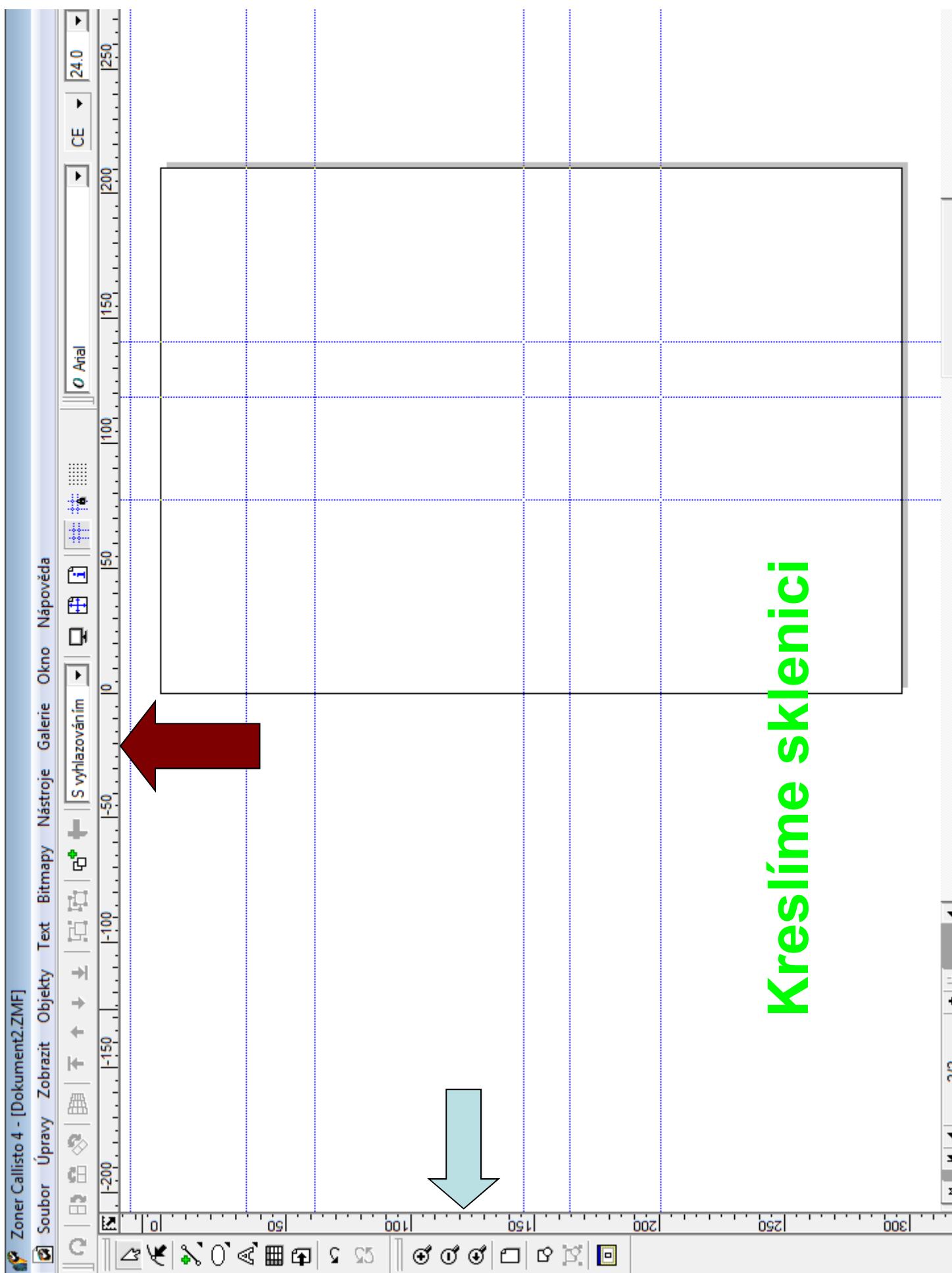
Spojováním úseček můžeme vytvářet lomené čáry otevřené nebo uzavřené. Stačí klikáním určovat pozice uzlových bodů.

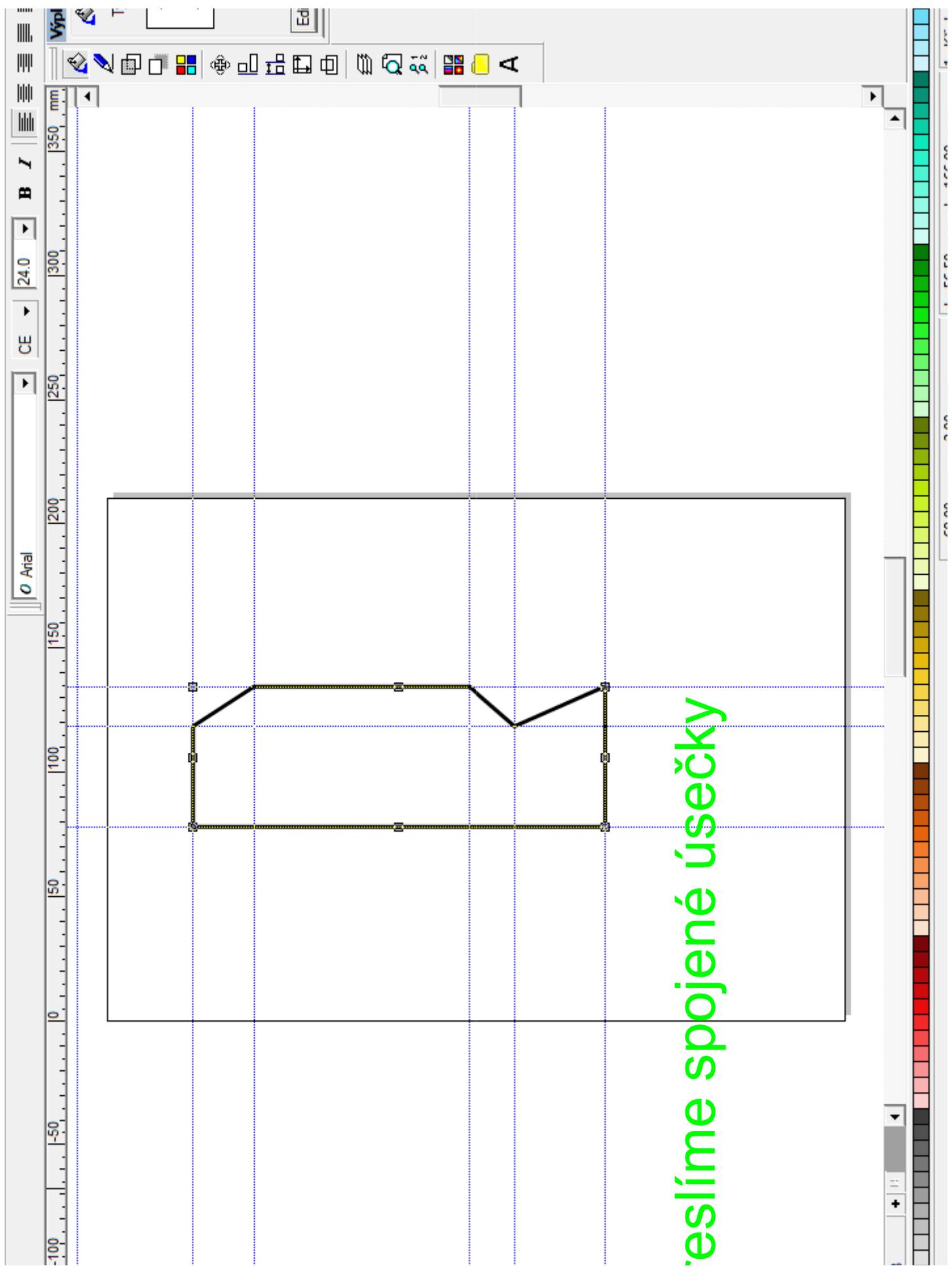


# Vodící linky

- Vodící linky jsou přímky kolmé k osám soustavy souřadnic, usnadňují vkládání a umísťování objektů na stránku tam, kde jim vodící linky vymezí místo. Vodící linky napomáhají nejen vizuálně, ale navíc mohou mít i tzv. **magnetickou schopnost**. To znamená, že když nějaký objekt při přesunování nebo změně velikosti přiblížíte do jejich blízkosti, bude uchycen na stejnou souřadnici.
- **Vložení** vodících linek do dokumentu nejrychleji provedete jejich **vytažením z pravítek myši**.
- **Odstrannění** vodících linek provedete podobným způsobem jako jejich vložení – **tažením mimo okno pracovní plochy**

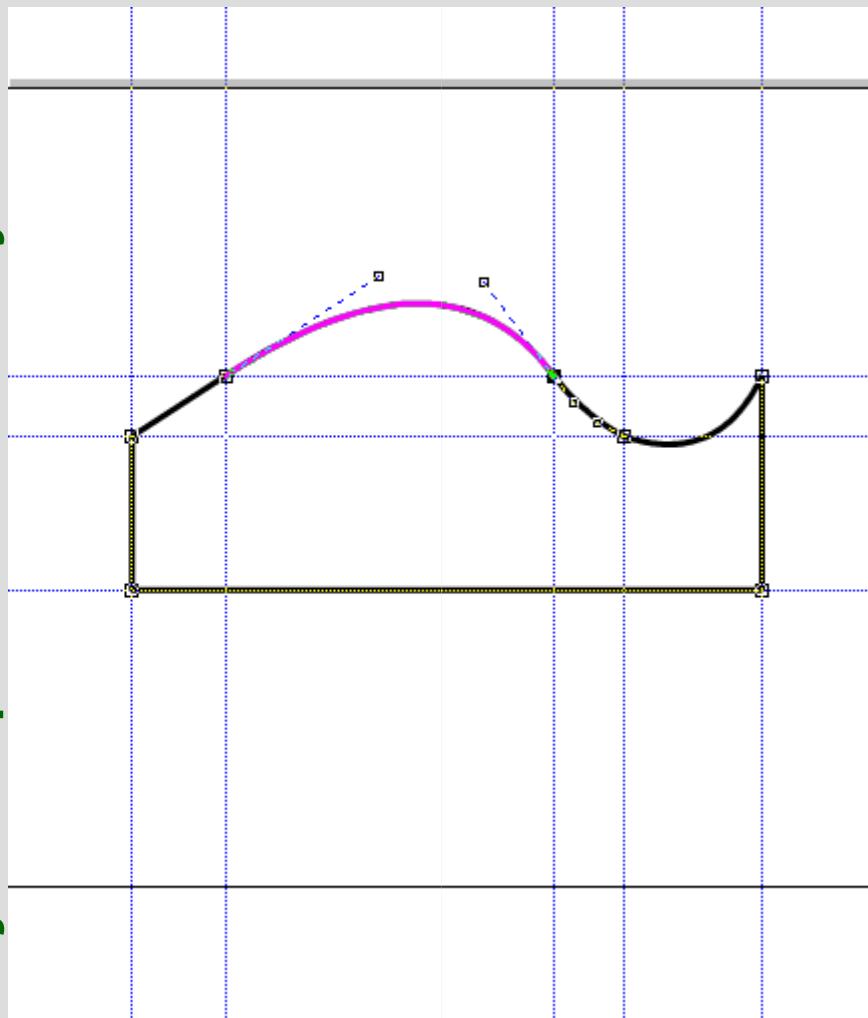
# Kreslíme sklenici



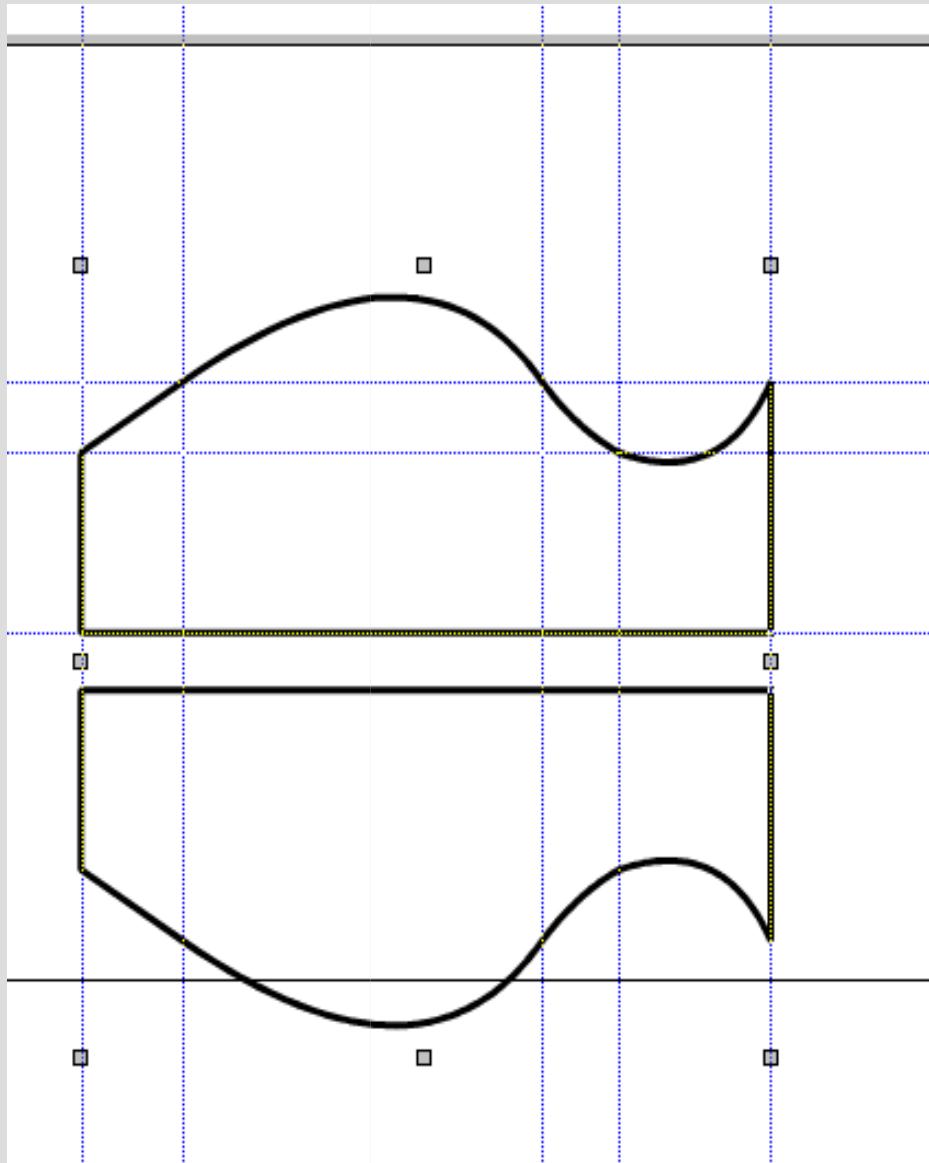


'eslímé spojené úsečky

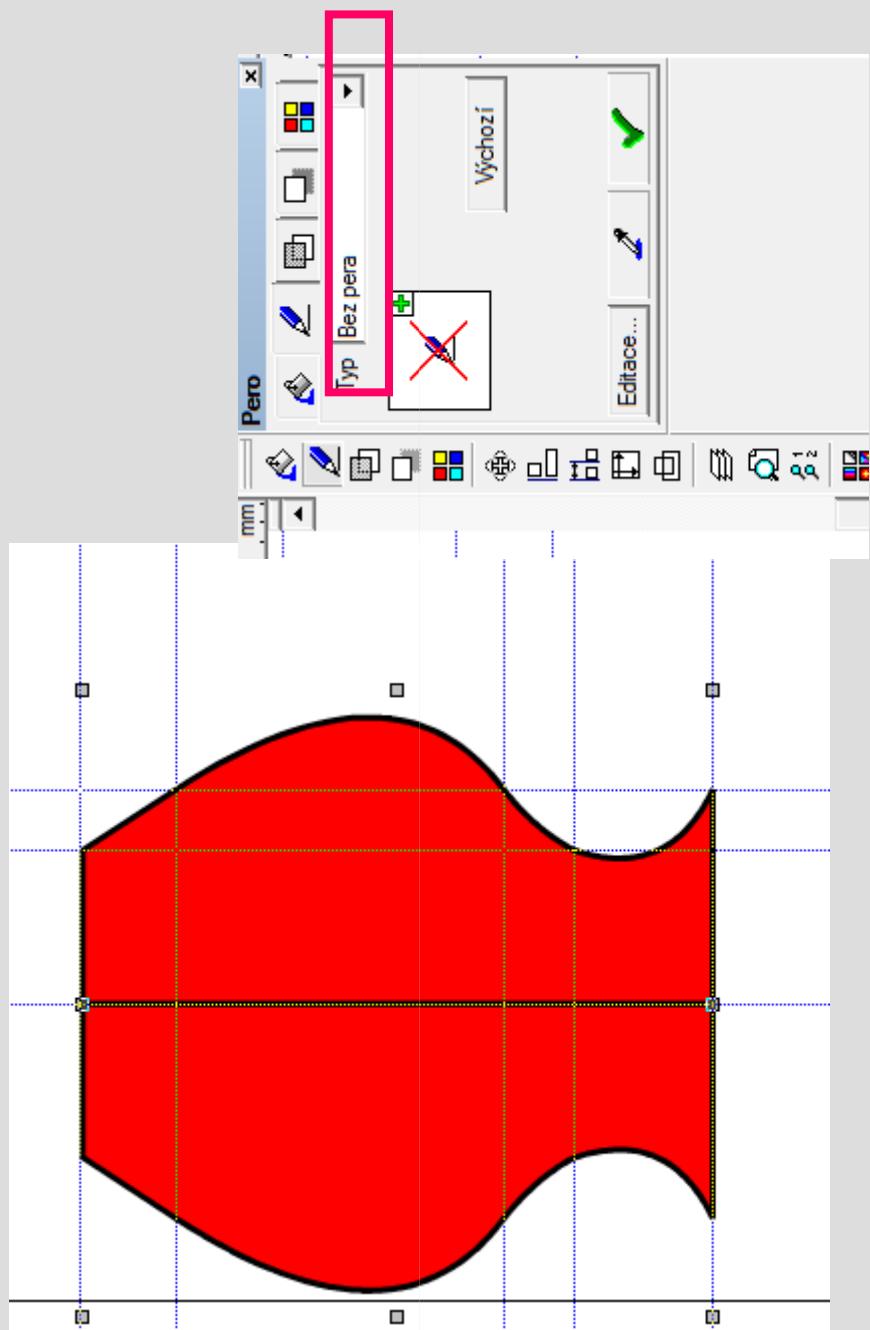
Pomocí Tvarování objektů  
vytvarujeme polovinu vázy



Vytvoříme druhou polovinu sklenice,  
vybarvíme a odstraníme čáry.

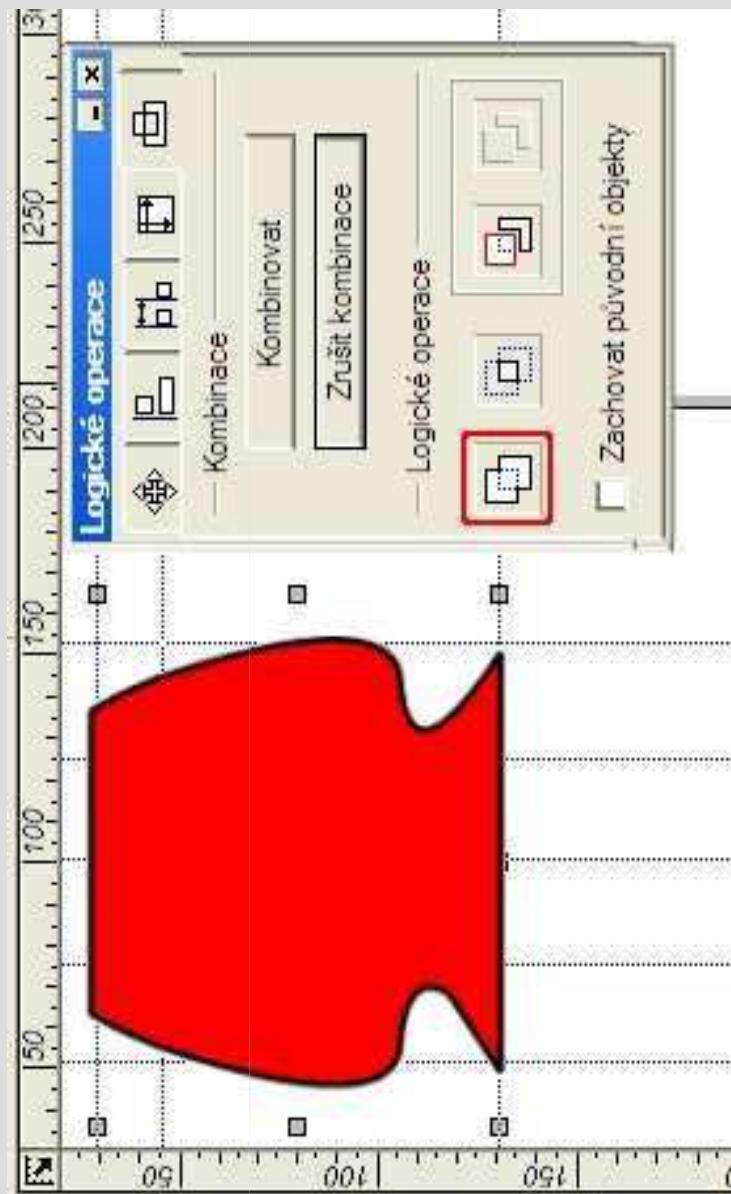


Označíme a odstraníme středovou čáru



Chceme-li vytvořit nádobu jako jeden objekt, který lze zvýraznit obrysou čarou, použijeme **Galerie** | **Logické operace** | **Spojení**. Spojené objekty se přítom musí

překrývat. Přisazení "nadoraz" rozhodně nestačí.



# Kreslíme vektorovou grafikou 5

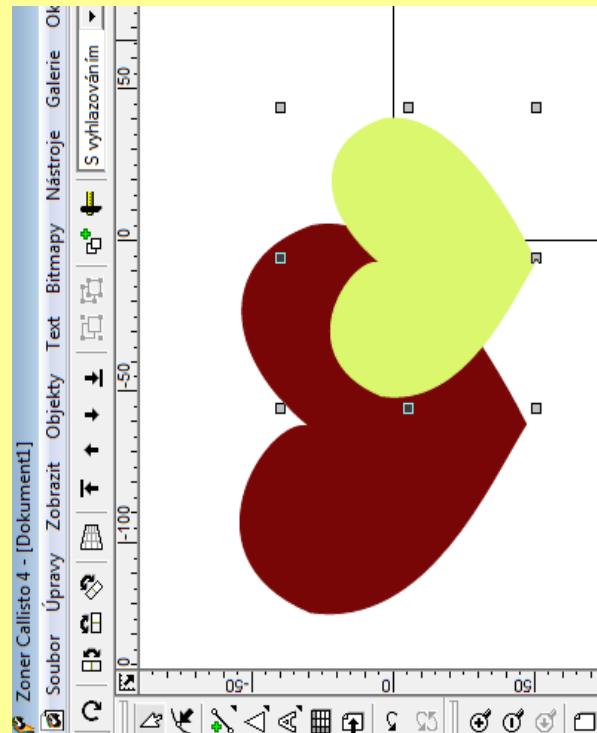
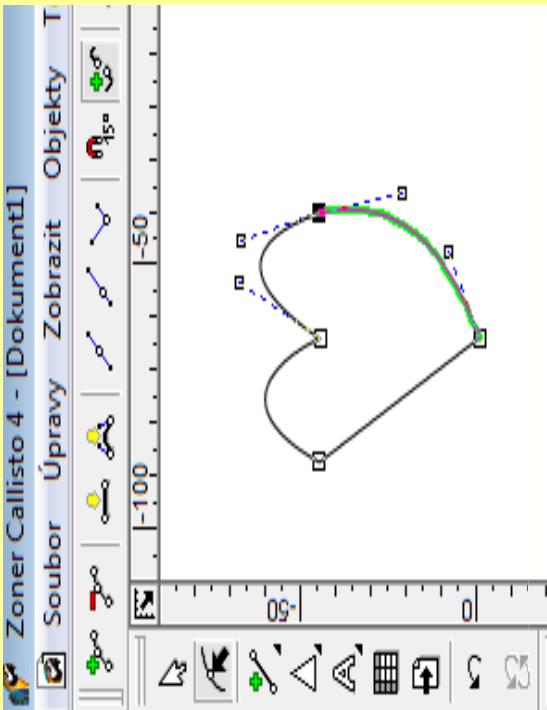
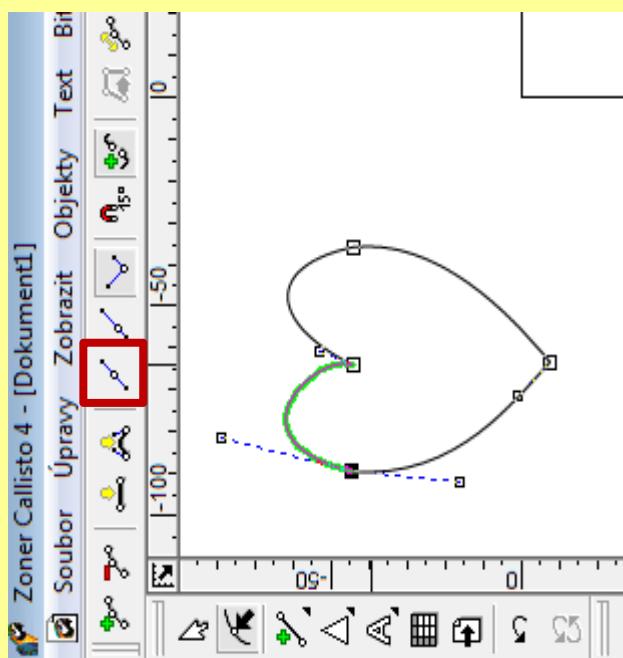
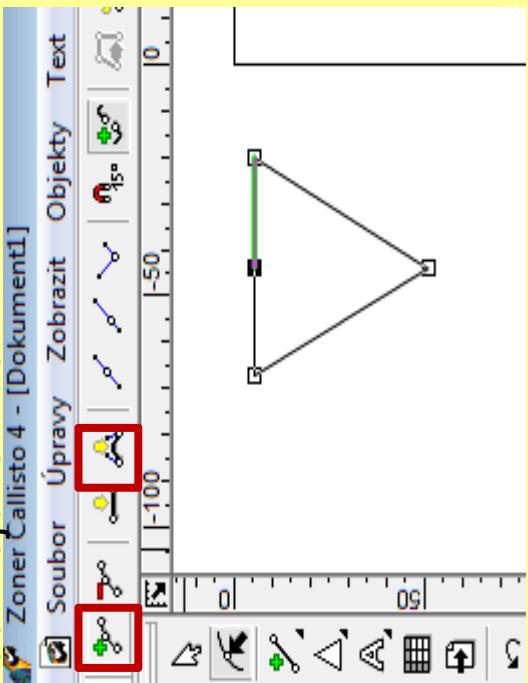
Kombinace objektů

Ořez

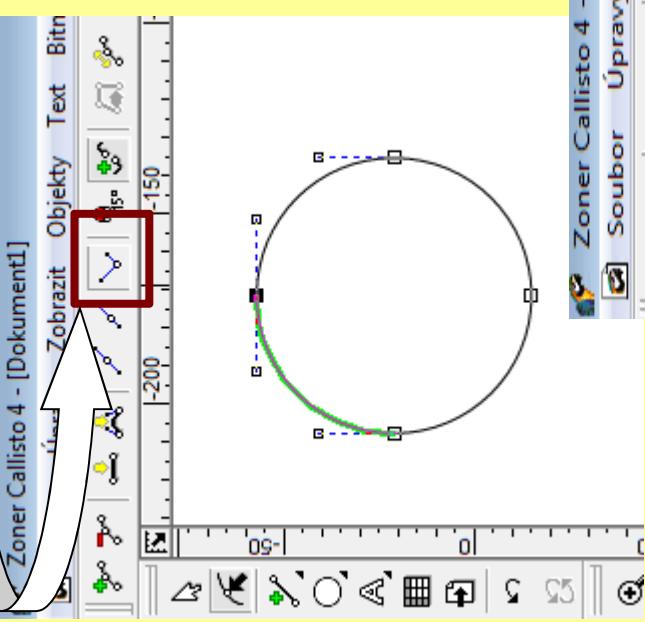
Předmět: Informatika  
roč.: 8. č.šab.: 10 téma: Vektorová grafika  
Vzdělávací materiál: prezentace - kombinace objektů, ořez  
Oblast: výtvarná výchova

**Nakreslete srdce, jedno větší a každé jinak vybarvěte**

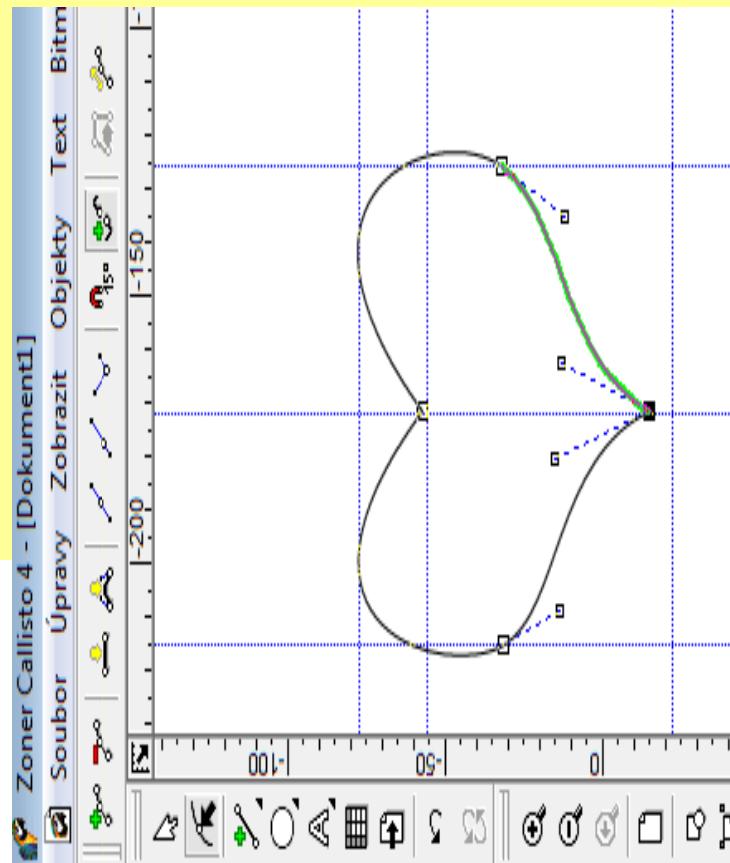
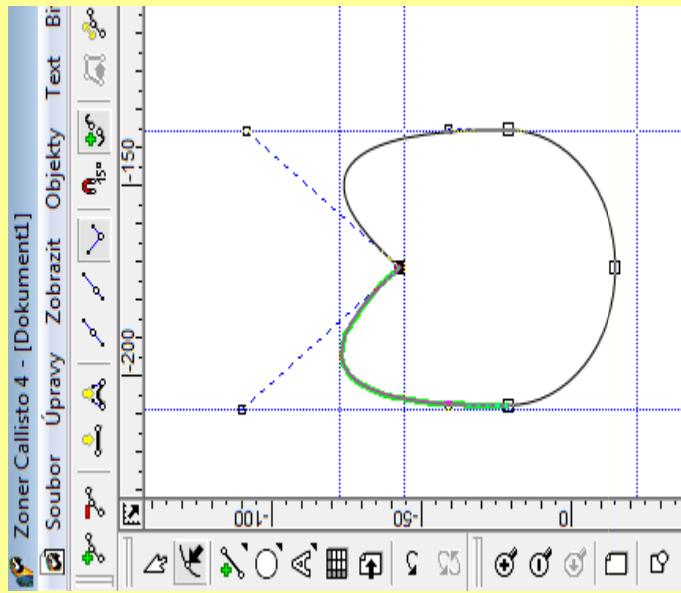
### Pomocí trojúhelníka



## Zalomení



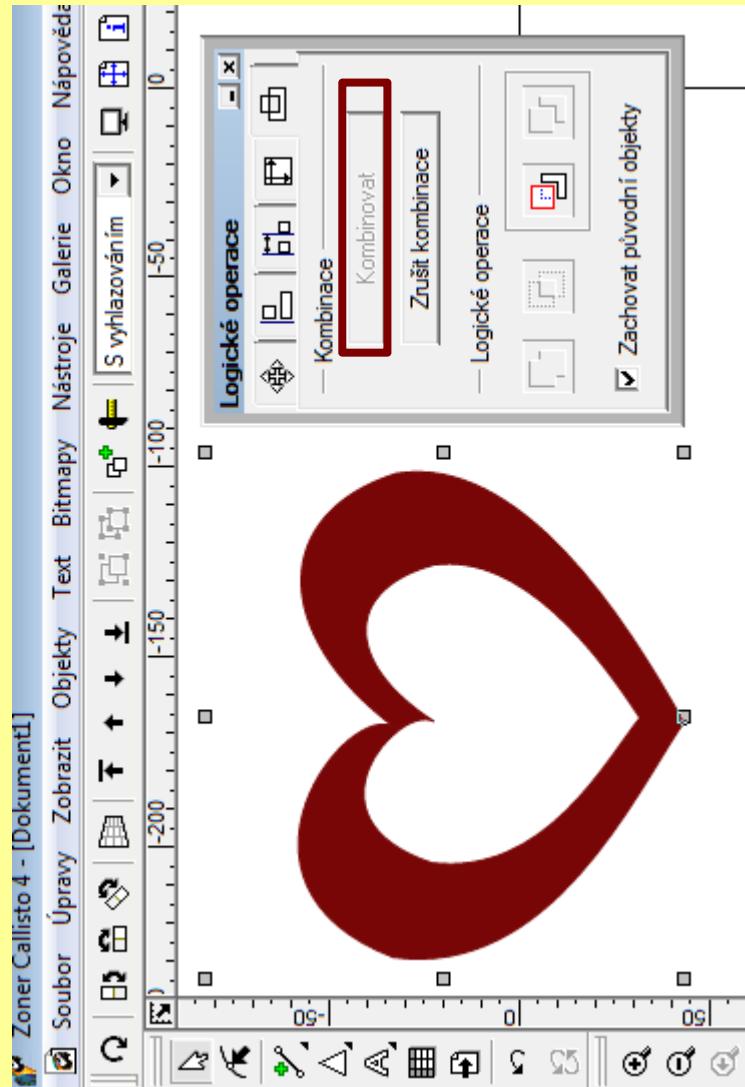
Pomocí kruhu a  
vodících linek



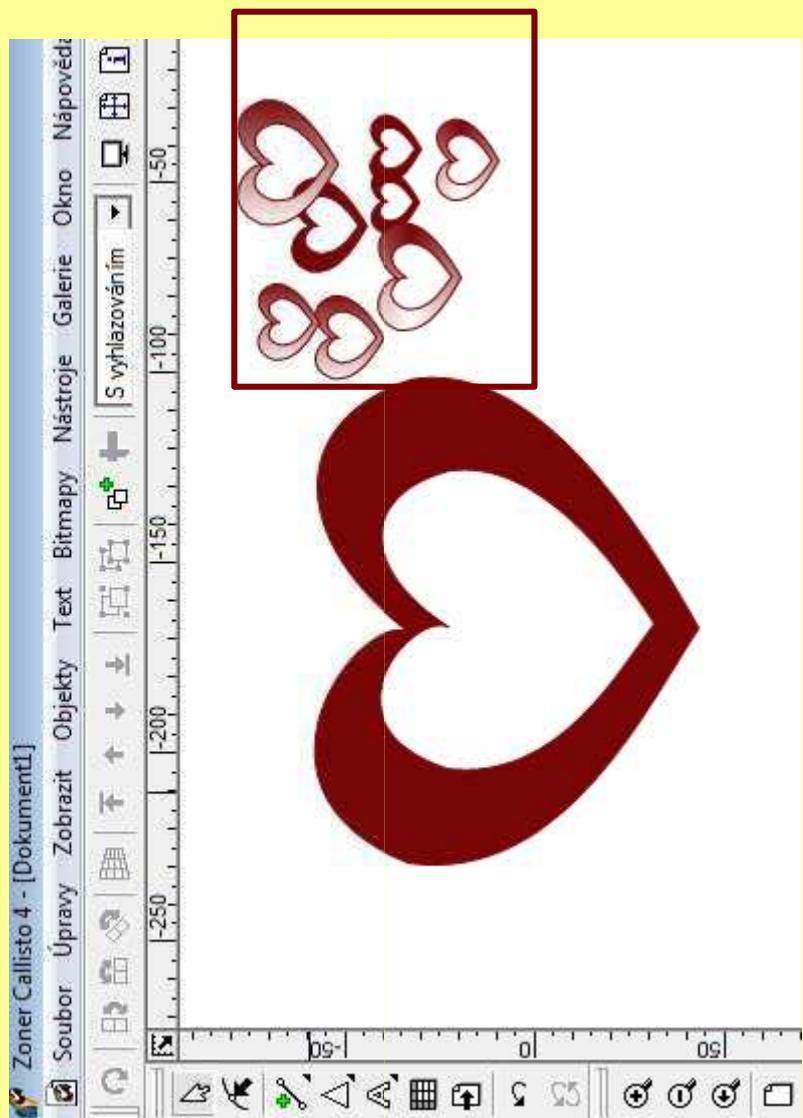
## Kombinace objektů

Potřebujeme z obou srdíček vytvořit rámeček, můžeme použít **Kombinace objektů**.

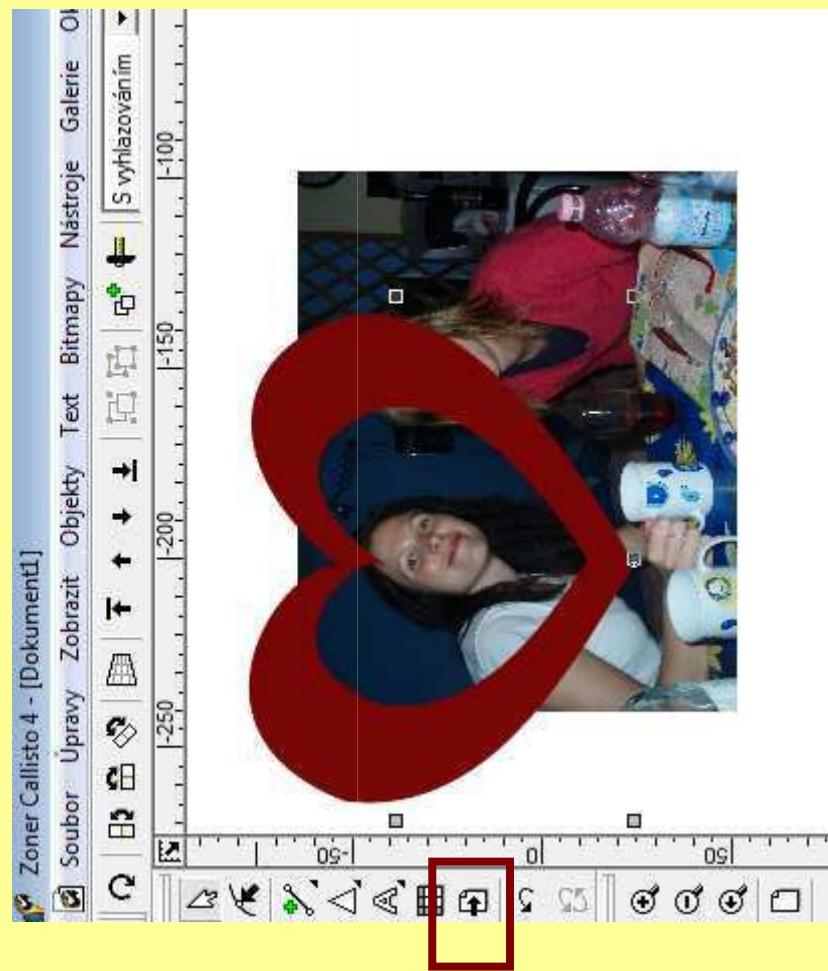
1. Větší objekt vybereme jako první, do výběru přidáme menší objekt.(držíme SHIFT)
2. Provedeme kombinaci Galerie | Logické operace - **Kombinovat**.  
Vznikne jeden objekt. Prostřední objekt se zprůhlední.



Pomocí kopírování vytvoříme skupinu malých srdíček a každé můžeme jinak vybarvit.



Vybereme si fotku ze které si vybereme objekt, který bude uprostřed srdíčka.



Vkládání  
obrázků

Protože chceme umístit do středu srdíčka fotografií, která je větší než rámeček, musíme upravit její okraj. Pomůžeme si "maskovacím" obdélníkem, který má barvu papíru a skryje přebytečné okraje. Maskovací obdélník nakreslete o několik desetinek větší, vybarvěte ho bíle a umístněte dospodu.

**Ořez pomocí objektů** se provádí ve dvou krocích: nejprve vyberte objekt nebo objekty, které budou označeny jako tzv. řezací objekty(**srdce**) a klepněte na první tlačítko z ohrazené skupiny. Pak vyberte objekt, který může být ořezán (**bílý list papíru**) a klepněte na druhé tlačítko.

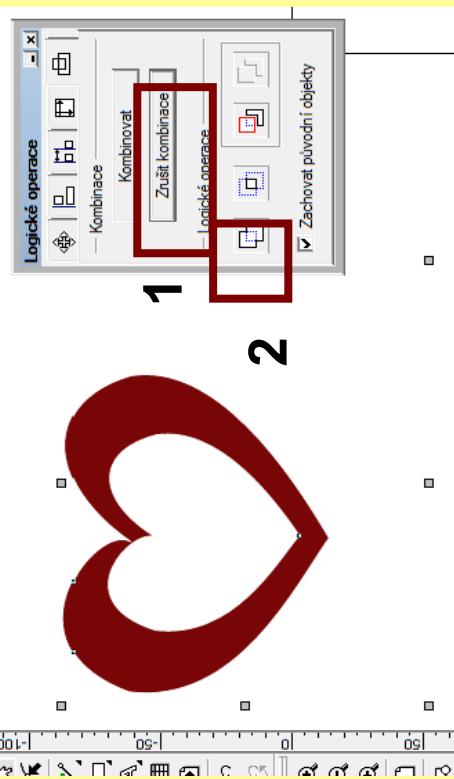
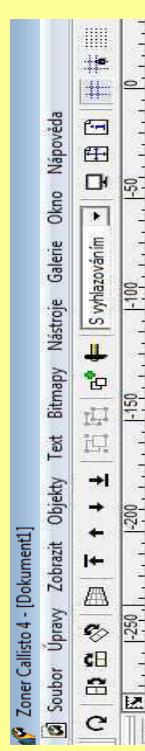
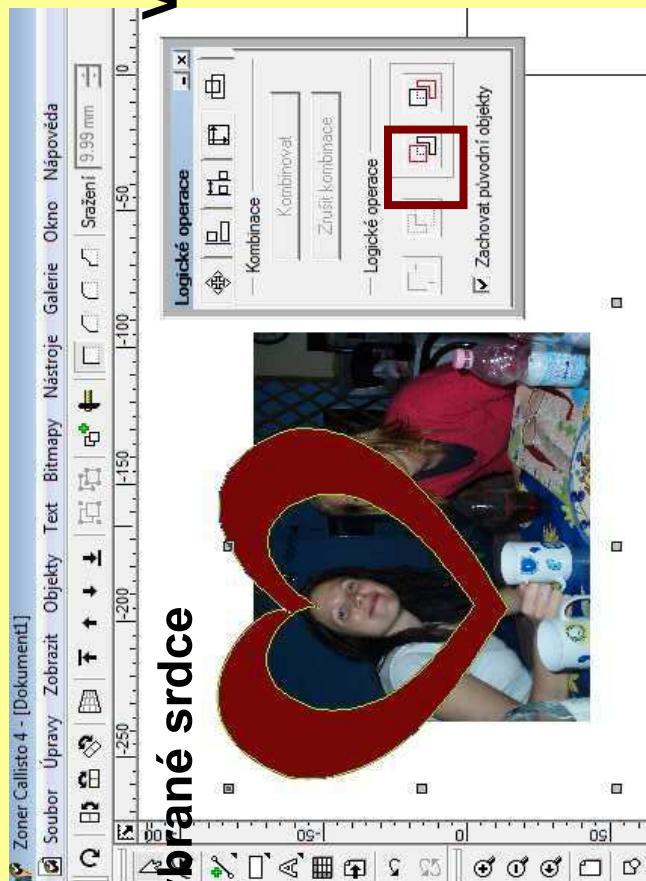
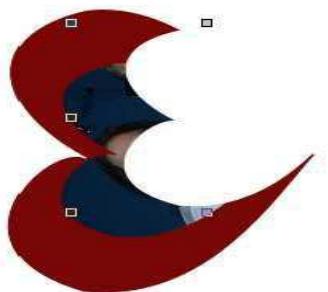
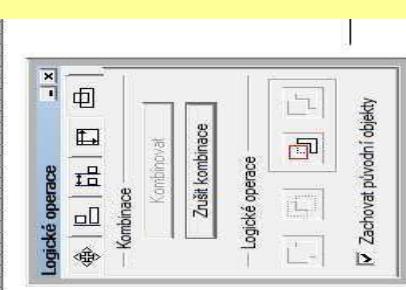
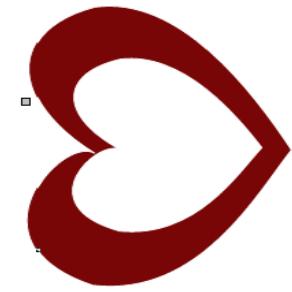
Standardně po logických operacích zmizí původní objekty. Volbou **Zachovat původní objekty** tomu můžete zabránit .Pak kliknu **1. Zrušit kombinace a 2. Spojit objekty**

## Odstřanit přebytečné objekty

Vybrané srdce



Vybraný bílý obdélník





# ZONER CALLISTO

Animace

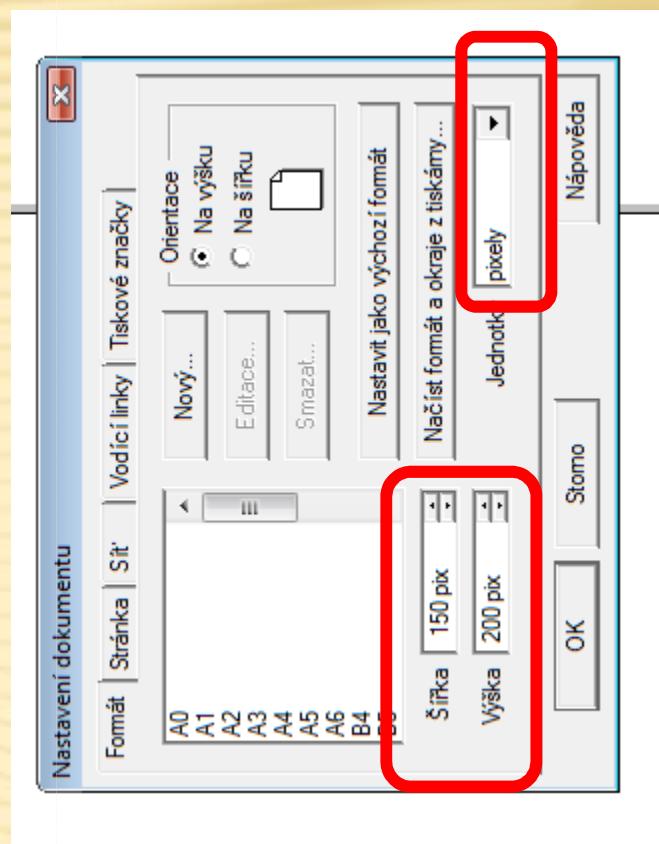
Předmět: Informatika roč.: 8. č.šab.: 12 téma: Animace  
Vzdělávací materiál:prezentace  
Oblast výtvarná výchova:

Obrázek rozpohybujeme metodou postupné animace

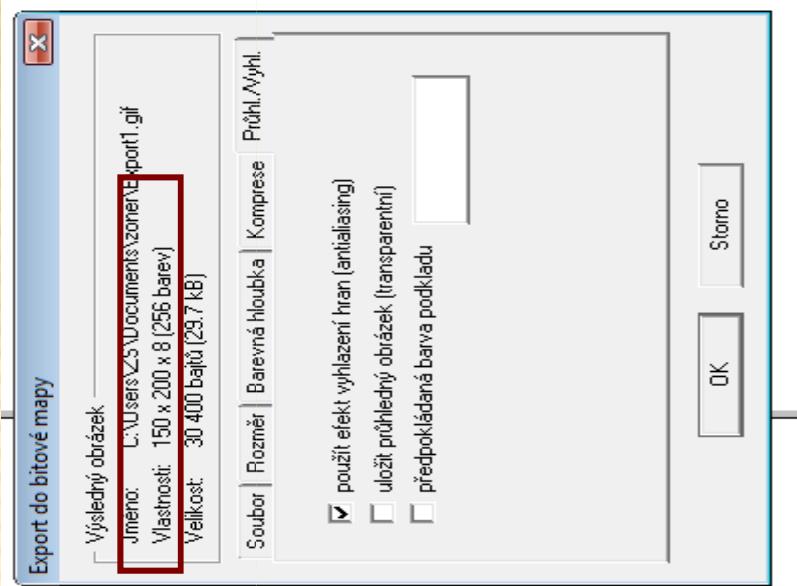
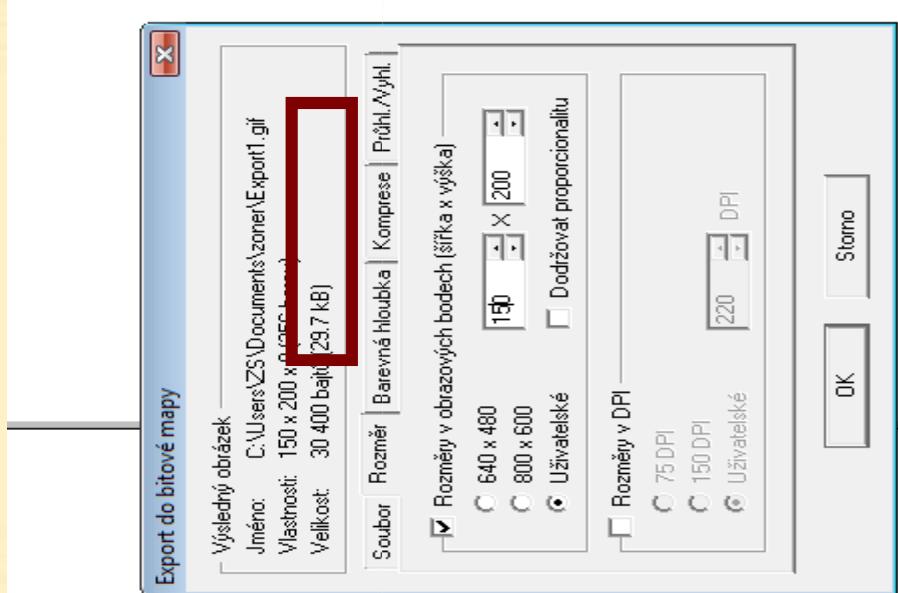
Použijeme Zoner GIF Animátor

Obrázky budeme kreslit v Zoneru Callisto

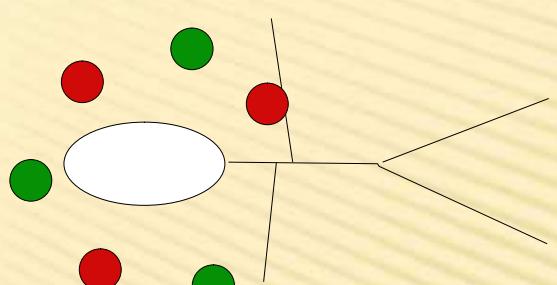
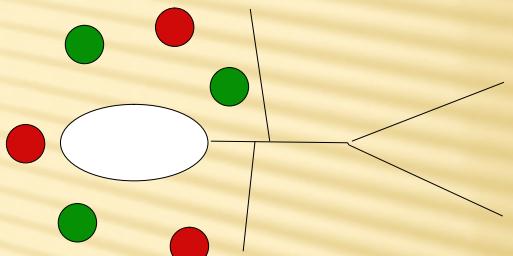
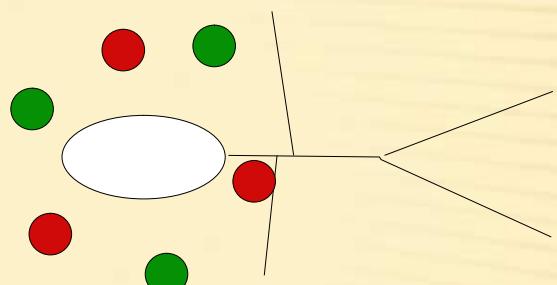
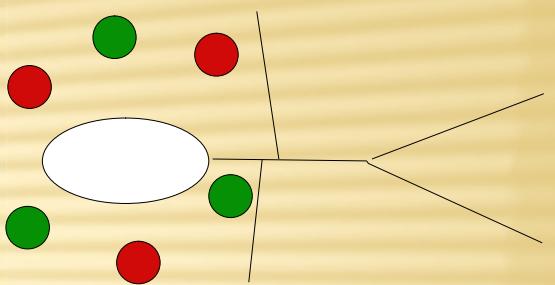
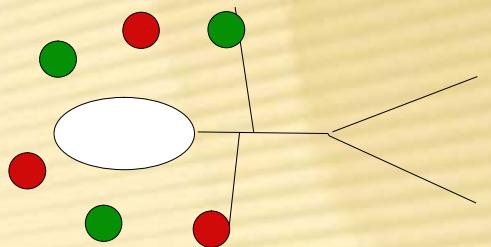
Nastavte stejné rozměry dokumentu **Soubor-Nastavení dokumentu**



Nakreslete postavu a žongléřské míčky  
Uložte ve formátu Zoneru  
Vytvořte v Dokumentech složku Postava  
Vyberte Soubor-Export (ve formátu GIF)-Postava-přidejte ke jménu 1



- ✖ První obrázek zkopírujte na další stránku
- ✖ První upravte, míčky posuňte ve směru hodinových ručiček a ruce kousek nahoru
- ✖ Jeden posun zhrubá na tři kroky
- ✖ Obrázek vždy uložte
- ✖ Budete mít šest obrázků

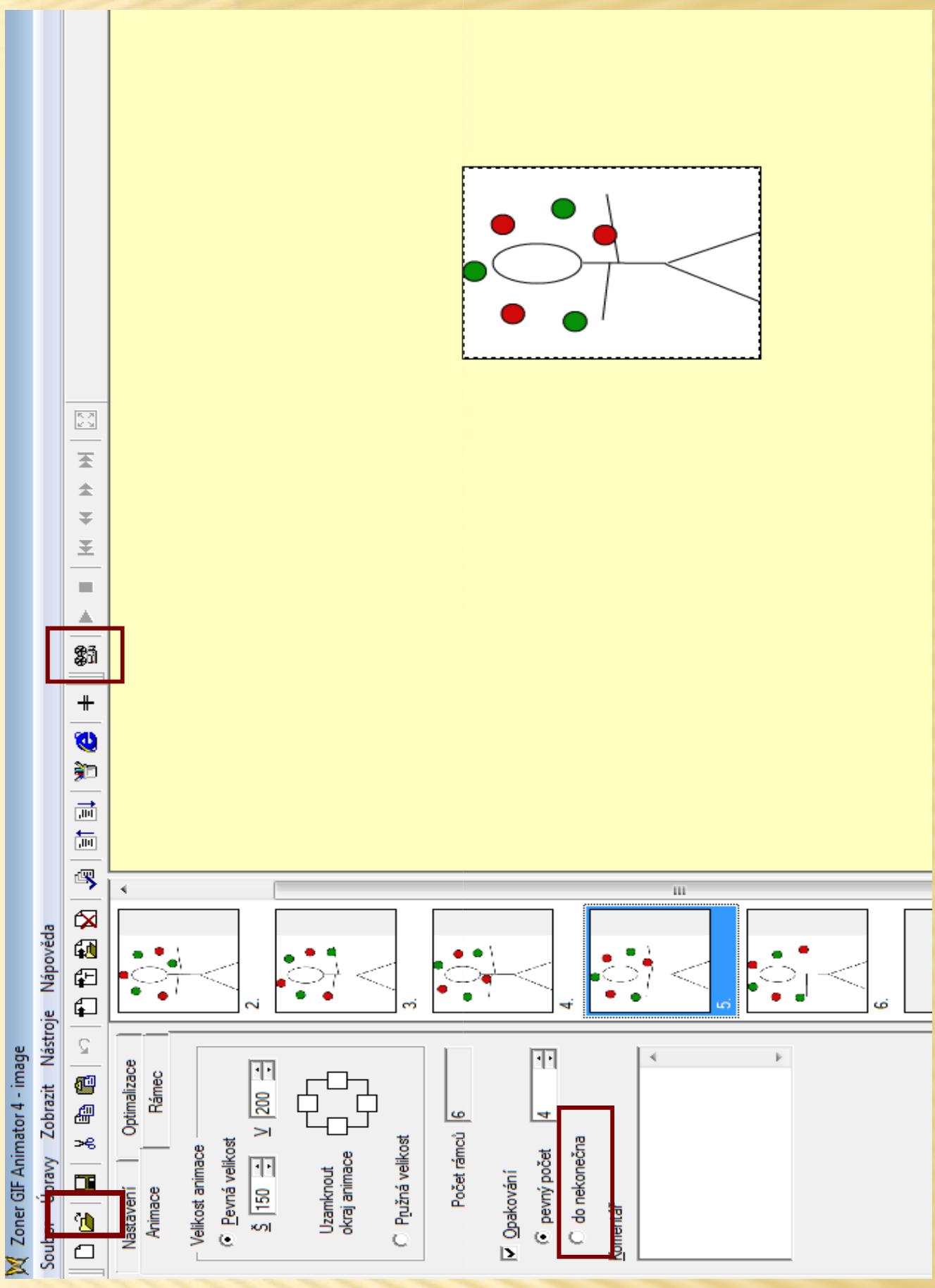


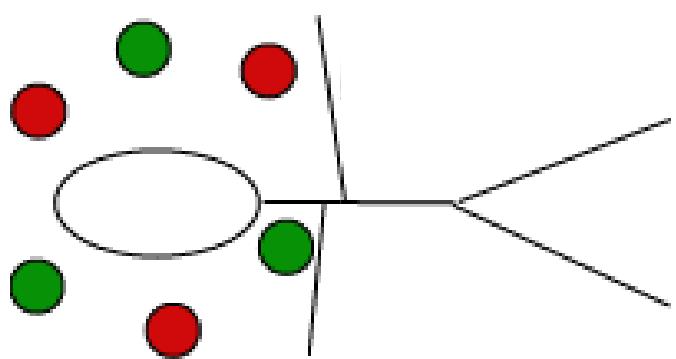
**Spusťte Gif Animátor**

Pro vložení prvního obrázku použijte ikonu  **Otevřít**

Při vkládání postupujeme odzadu (jako první vložíme poslední obrázek)

Animaci přehrajte a potom  **Uložit jako**





Předmět: Informatika roč.: 8. č.šab.: 21 téma: malování

---

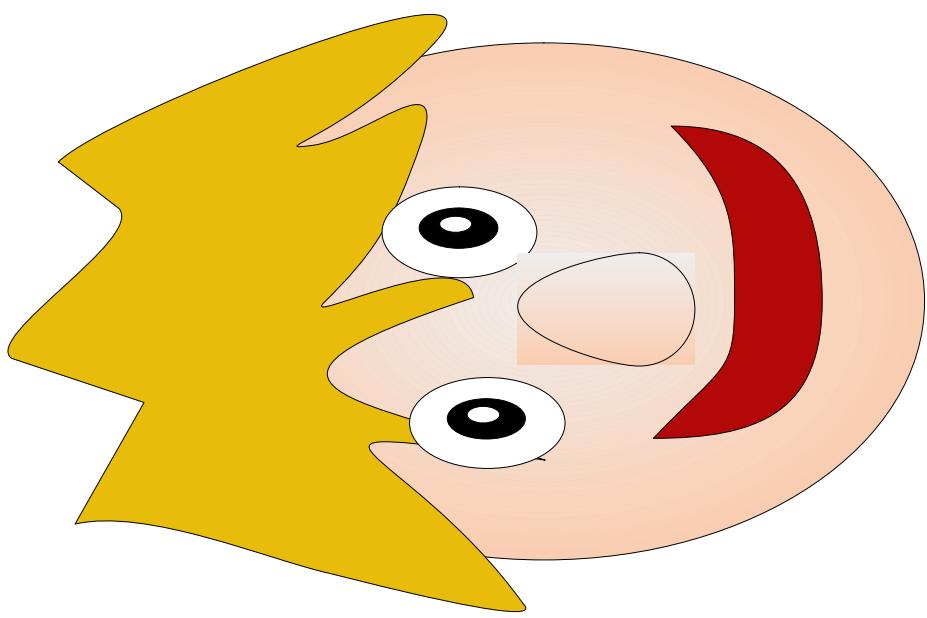
Vzdělávací materiál: prezentace

Učivo: opakování tvarování objektů

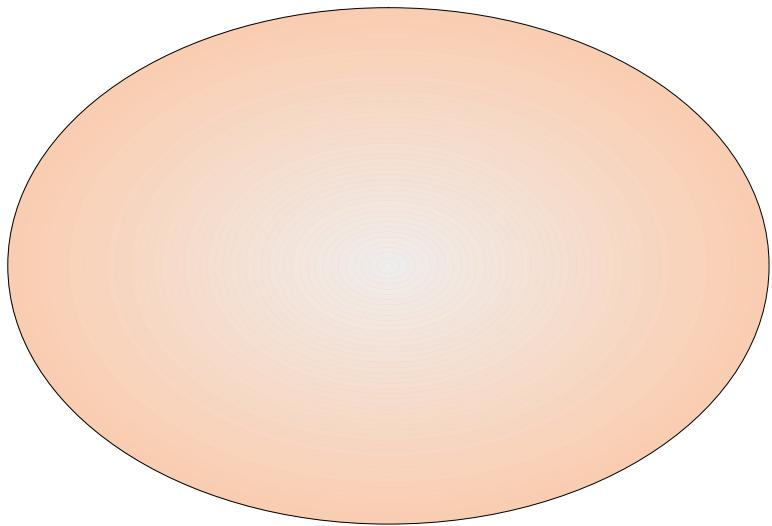
Jméno: Jiřina Řehořová

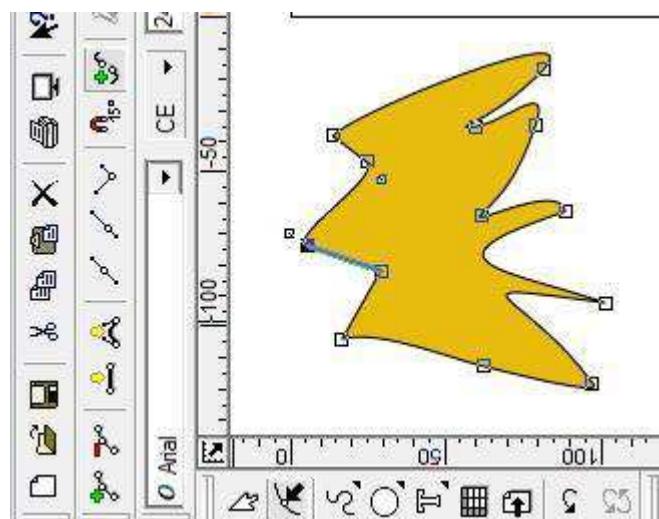
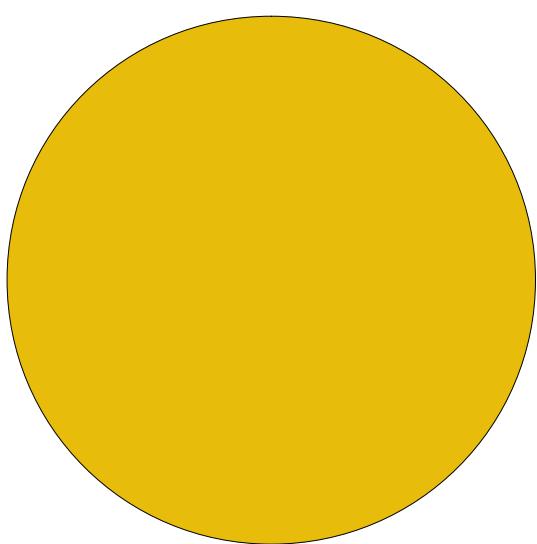
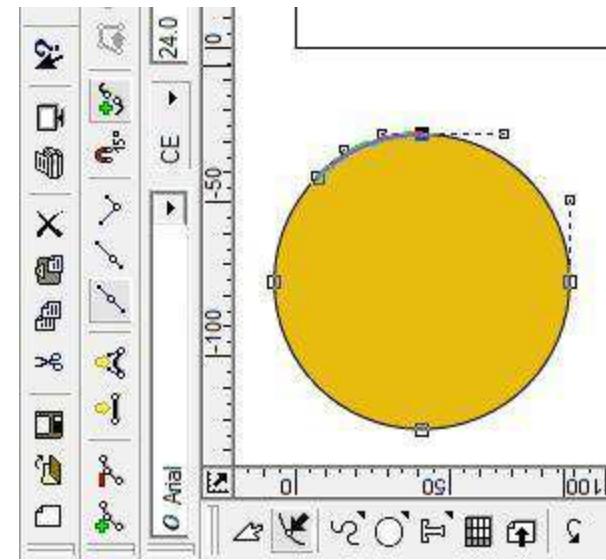
Datum: leden

Nakresli pomocí tvarů a jejich tvarováním podobný obličej.

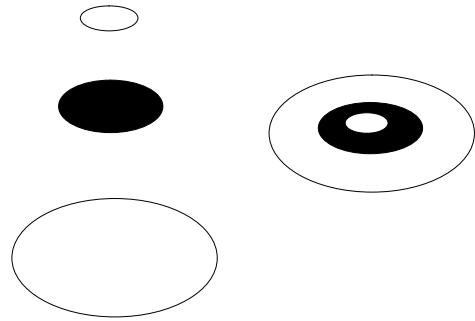


Nakresli tvar obličeje a vybarvi ho.

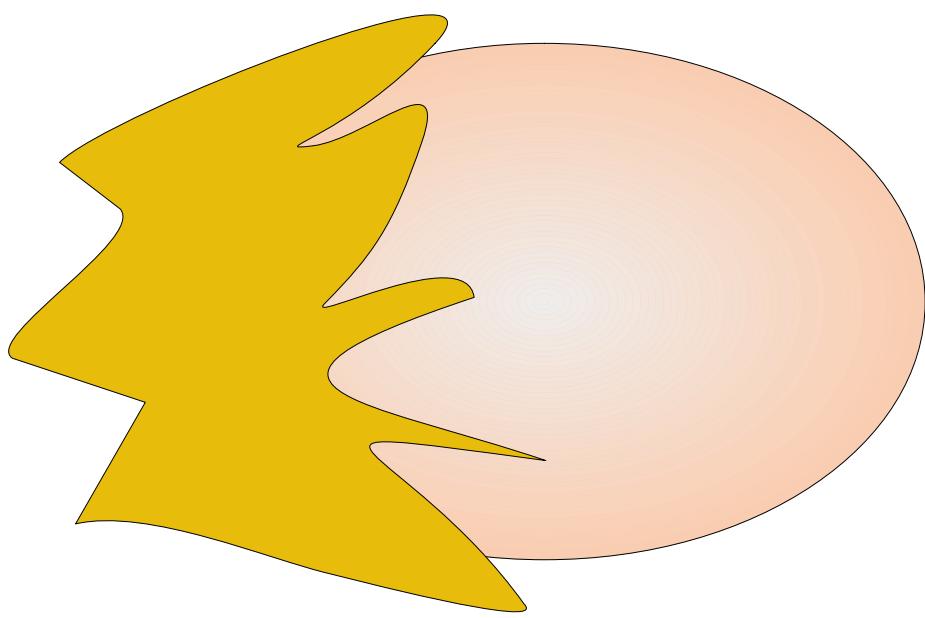




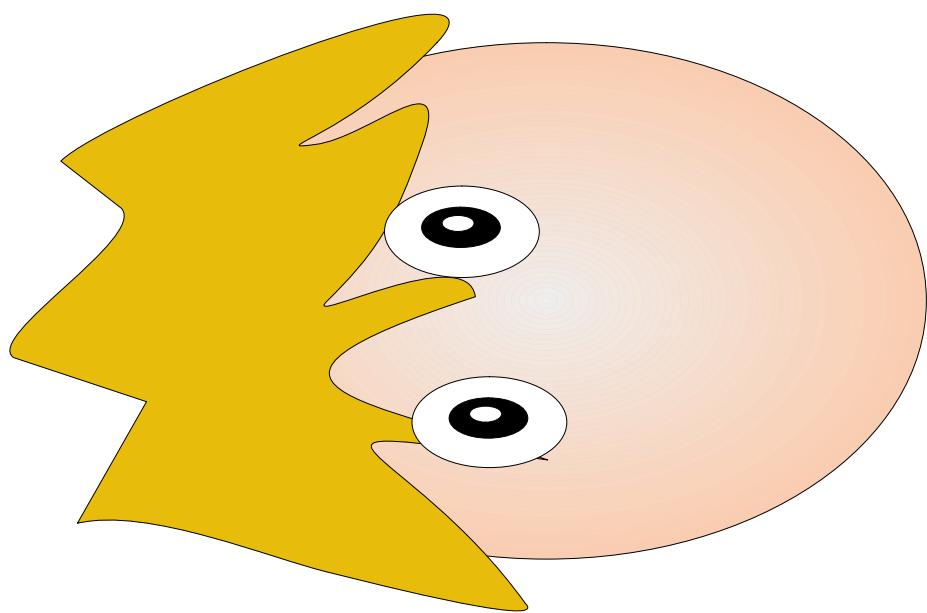
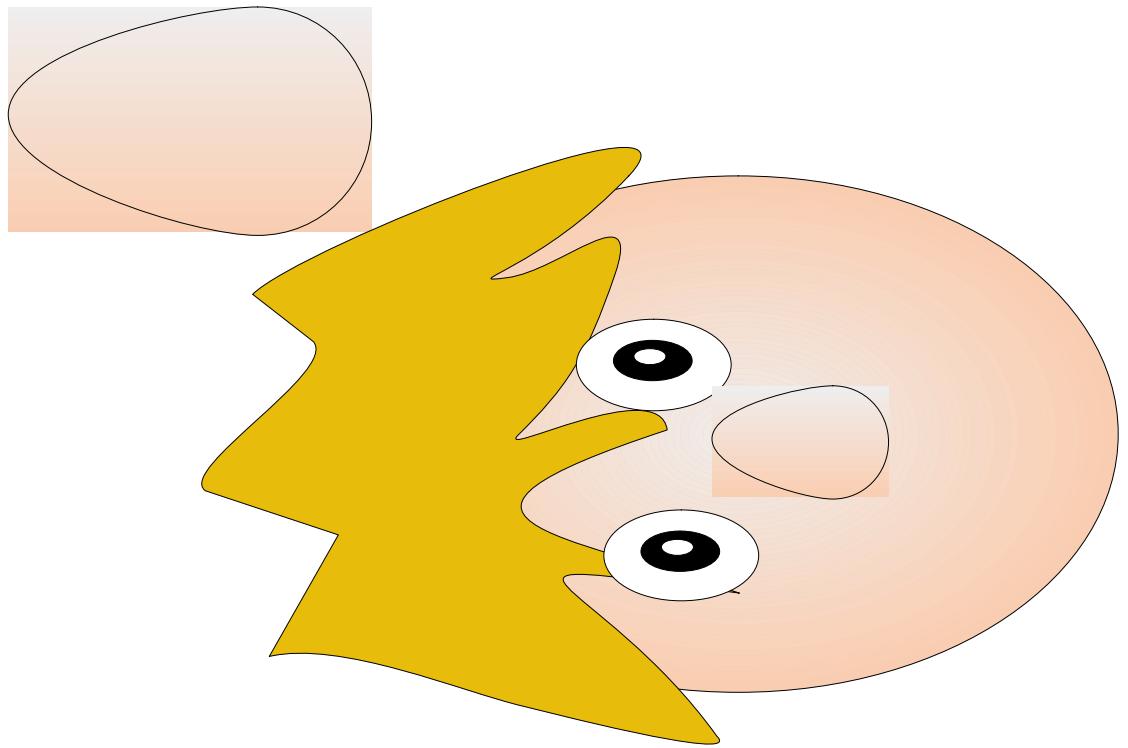
Z kolečka vytvaruj vlasy. Použij kladívko k převodu na křivky, černou šípkou na tvarování, přidávej nebo ubírej uzly, převáděj je na úsečky nebo křivky.



Vytvoř si dvě oči, použij seskupení objektů a jejich kopírování.



Vytvaruj si z oválku nos a ústa.  
Můžeš přidat něco k obličeji.



**Předmět:** Informatika-**roč.:** 7. **č.šab.:** 24 **téma:** transformace, tvarování, výplň

**Vzdělávací materiál:** prezentace

**Učivo:** Zoner Callisto

**Jméno:** Jiřina Řehořová

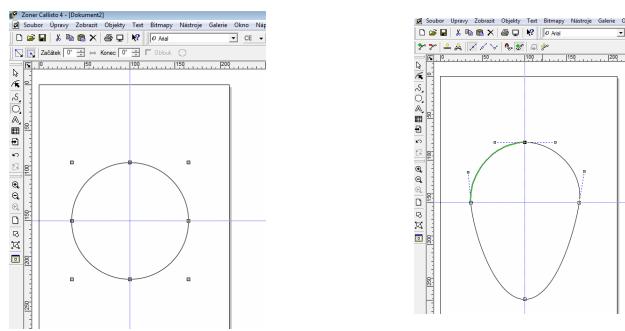
**Datum:** únor

Použitý materiál:

<http://sas.srs-vodnany.cz/srs/zoner/balon/>

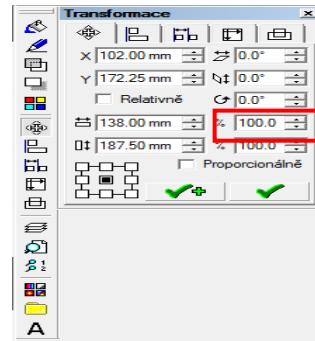
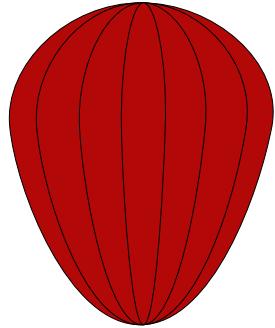
# HORKOVZDUŠNÝ BALÓN

Nejprve si nakreslete kružnici doprostřed stránky. Převeďte kružnici na křivky. Vyberte si KLADÍVKO- PŘEVĚDĚTE NA KŘIVKY a tvarujte.

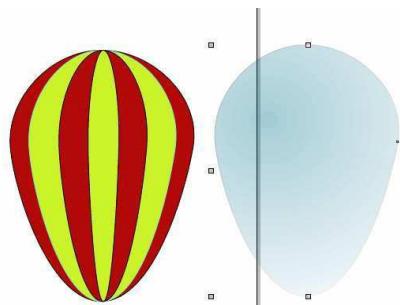


Pruhy vytvoříte ze základního tvaru pomocí transformací.  
V galerii **Transformace** nastavte šířku na 80% původní hodnoty, a klikněte na 

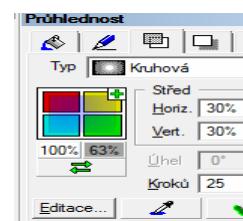
Pak nastavte další v šíři 60% a 35% .



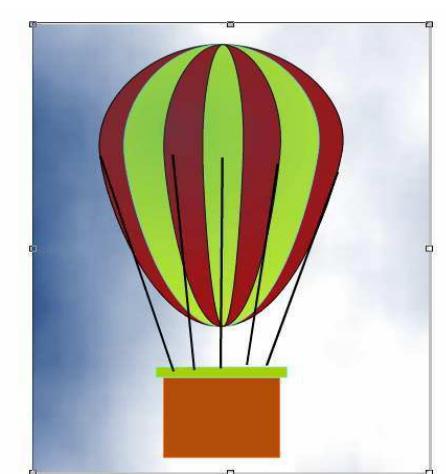
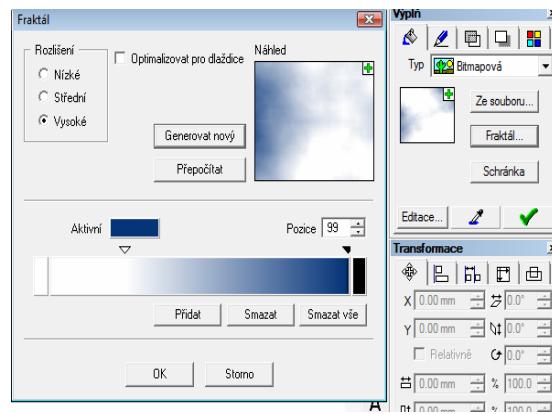
Nejsnadnější cestou k vytvoření prostorového dojmu je použití kruhové výplně. Vytvořte kopii původního tvaru balónu a vyplňte jí tmavě modrou barvou.



V galerii **Průhlednost** zvolte kruhovou a kliknutí na tlačítko **Editace** a nastavte následující parametry: střed průhlednosti posuňte na 30% v horizontálním i vertikálním směru. Přechod průhlednosti nastavte od 25% .



Oblohu vytvoříte pomocí obdélníku s fraktálovou výplní. Nejprve nakreslete obdélník a v galerii **Výplň** zvolte **Bitmapová**. Klikněte na tlačítko **Fraktál**. Vyberte modrou a bílou barvu fraktálu. Klikejte na tlačítko **Generovat nový** dokud si nevyberete vhodnou výplň.



**Předmět: Informatika** roč.: 8. č.sab.: 27 téma: úpravy fotografií

**Vzdělávací materiál:** prezentace

**Učivo: digitální fotografie**

**Jméno: Jiřina Řehořová**

**Datum: únor**

Zdroj: vlastní fotografie

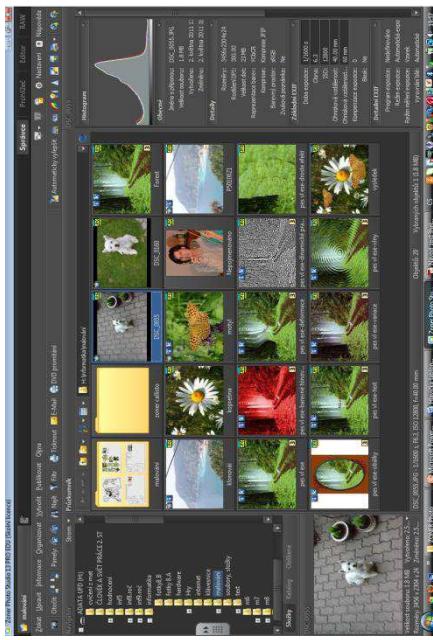
# ÚPRAVY FOTEK

# Zoner Photo Studio

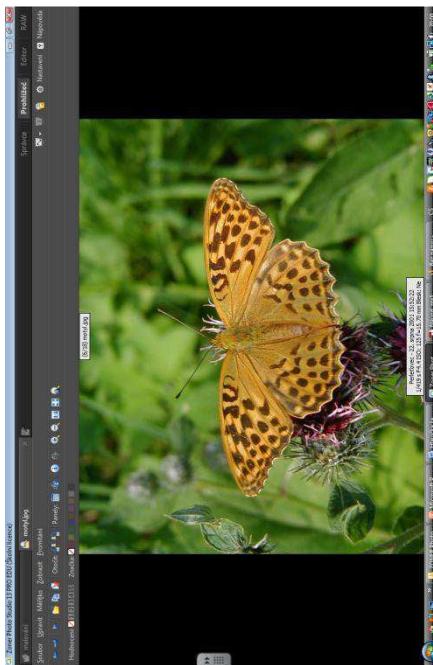
## Prostředí

### Správce

### Prohlížeč



Editor



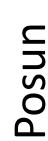
Modul RAW-fotografie ve formátu RAW  
professionální fotografie

# Úpravy, vylepšení a efekty

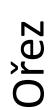
Měřítko



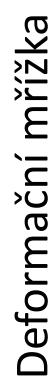
Posun



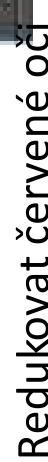
Ořez



Deformační mřížka



Redukovat červené oči



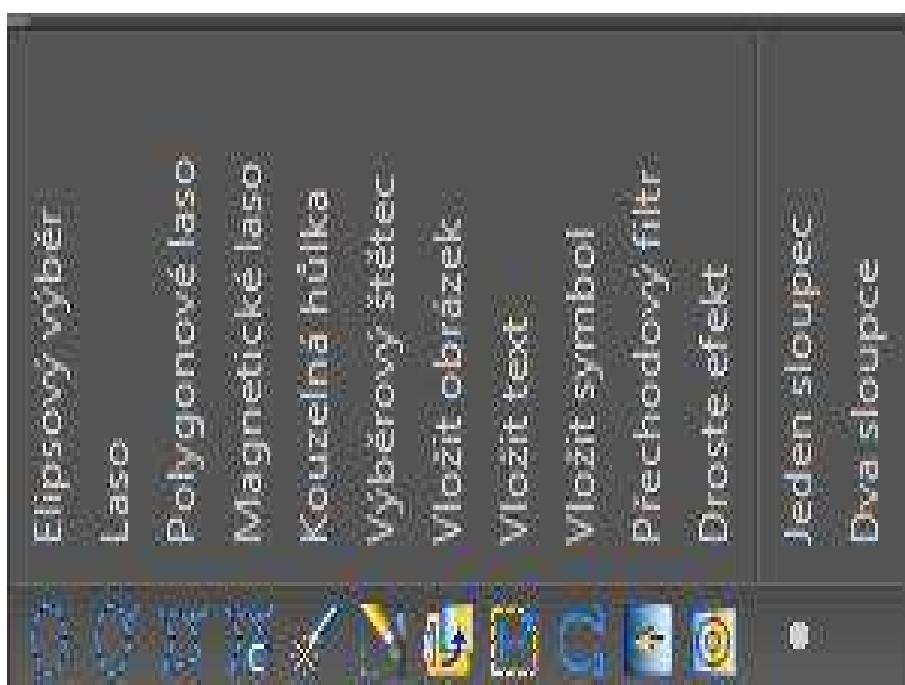
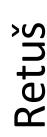
Klonovací razítko



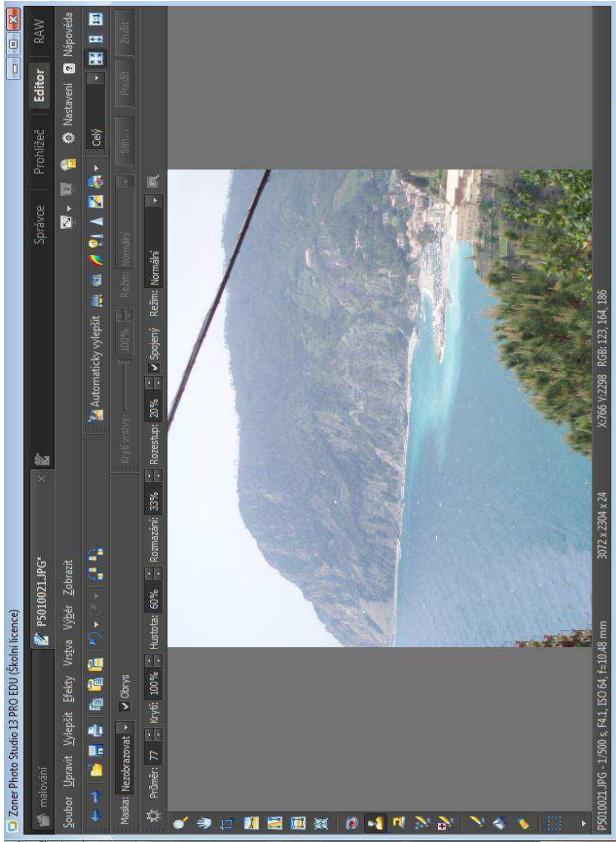
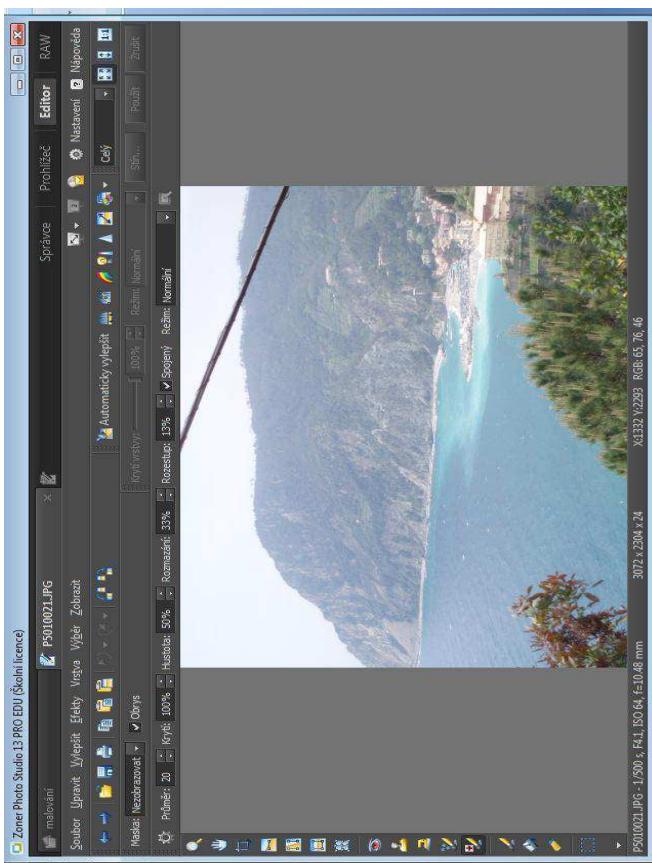
Výběr



Retuš



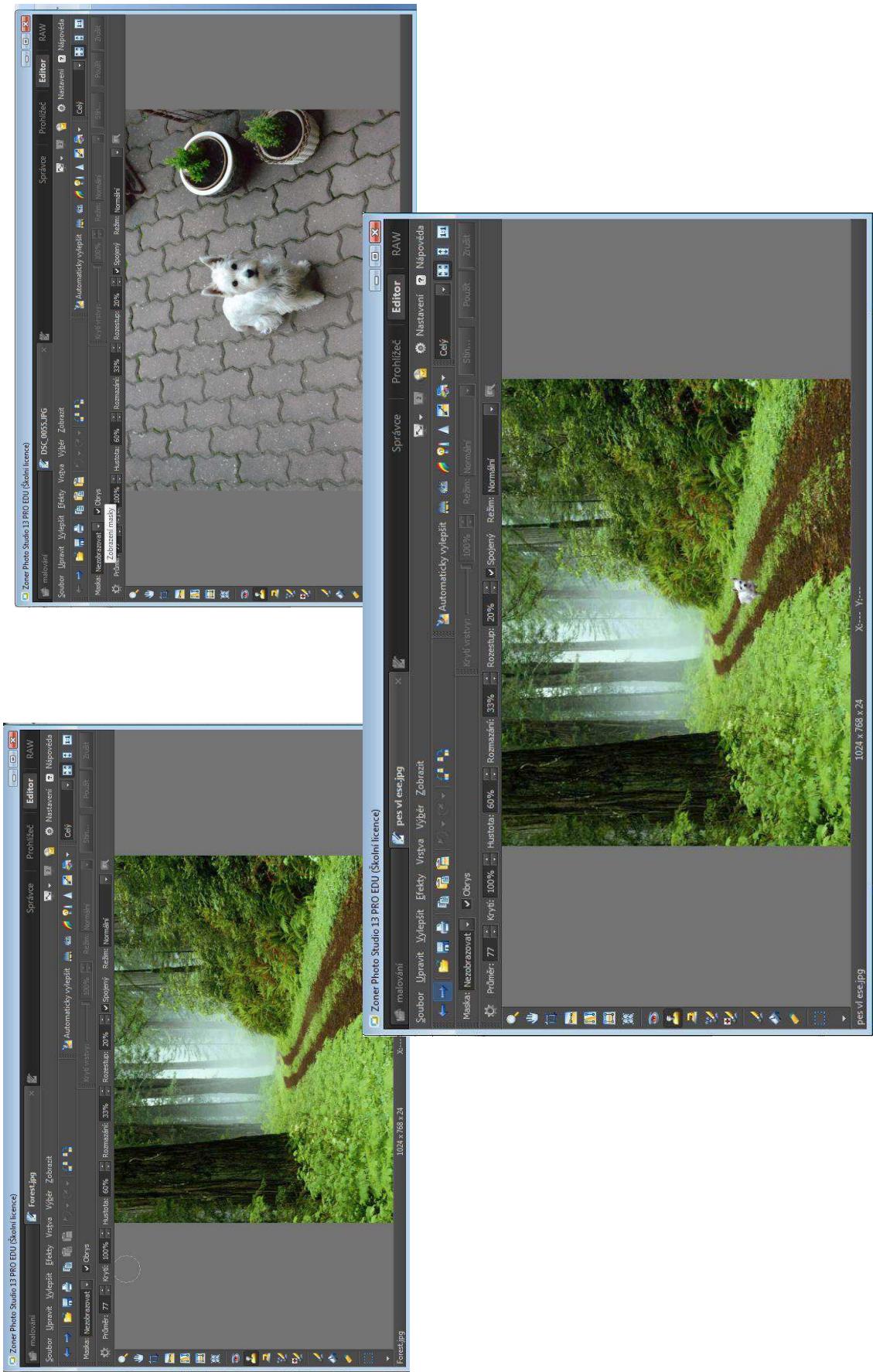
# KLONOVÁNÍ



Přenášení vybrané struktury najinou. Hodí se pro zakrytí rušivých elementů.

# Výběr

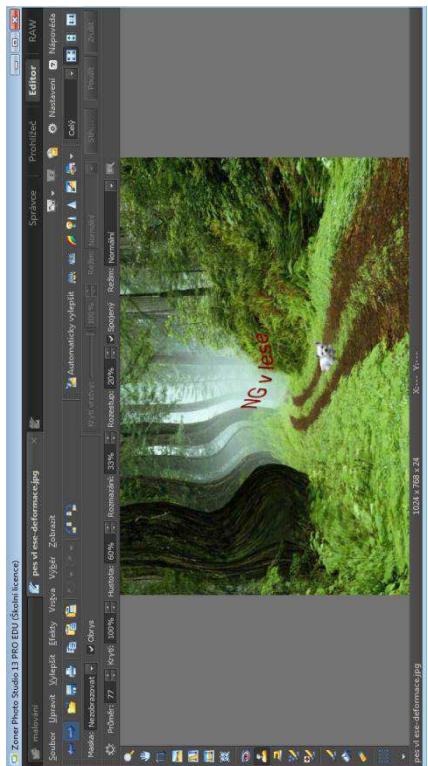
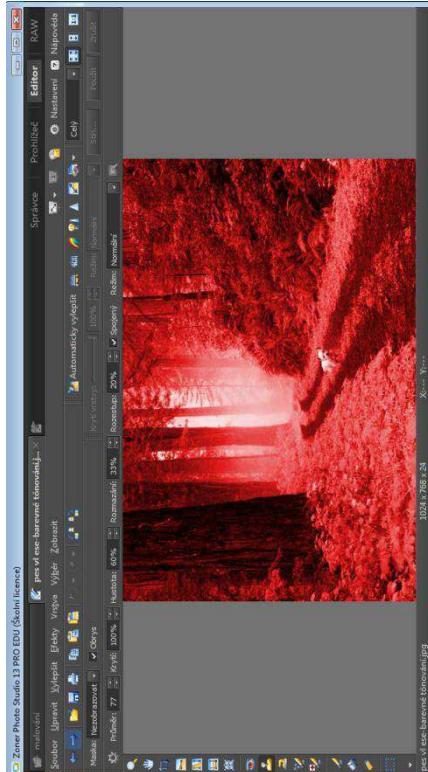
Laso- hodí se pro vybrání komplikovanější oblasti



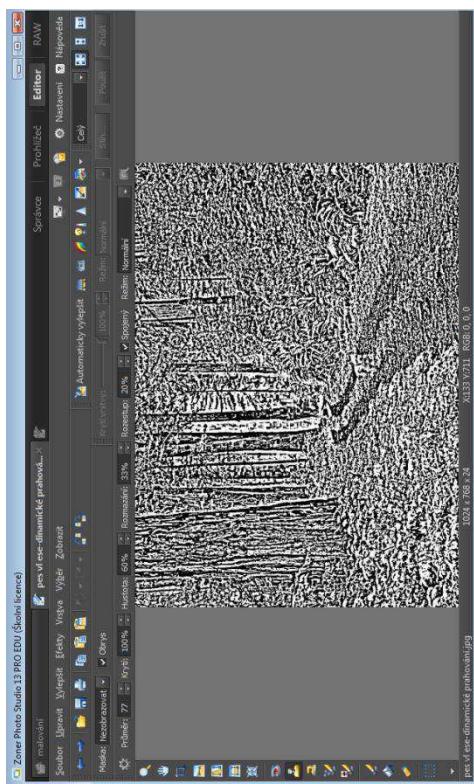
## Barevné tónování

# EFEKTY

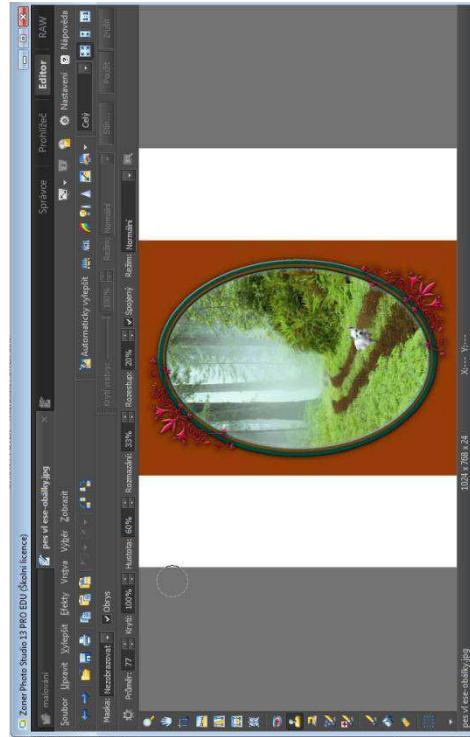
## Deformace



## Dynamické prahování



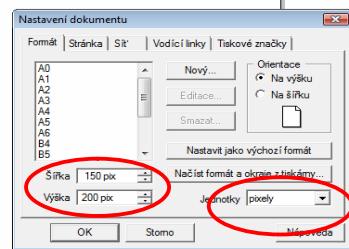
## Obálky



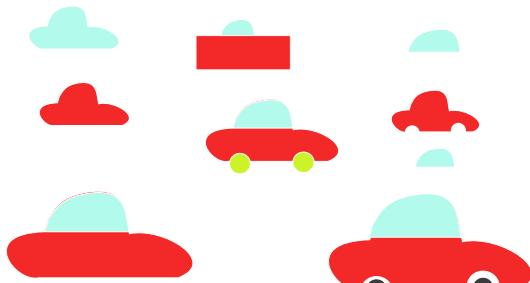
Předmět: Informatika-roč.: 8. č.sab.: 28 téma: animace  
Vzdělávací materiál: prezentace  
Učivo: Gif animátor  
Jméno: Jiřina Řehořová  
Datum: březen

## ANIMACE

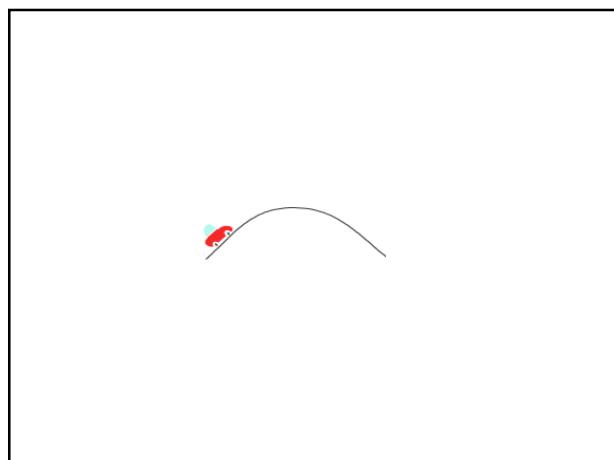
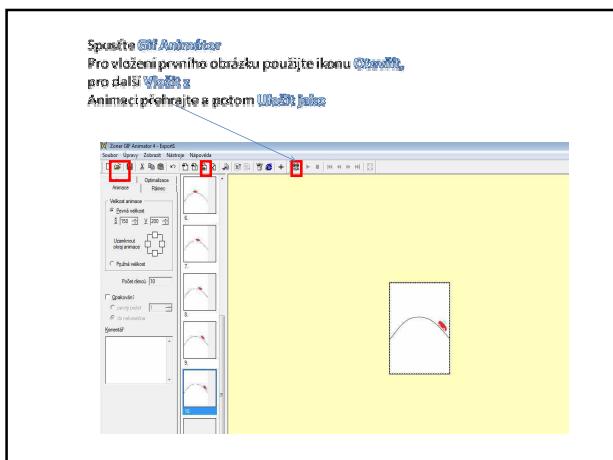
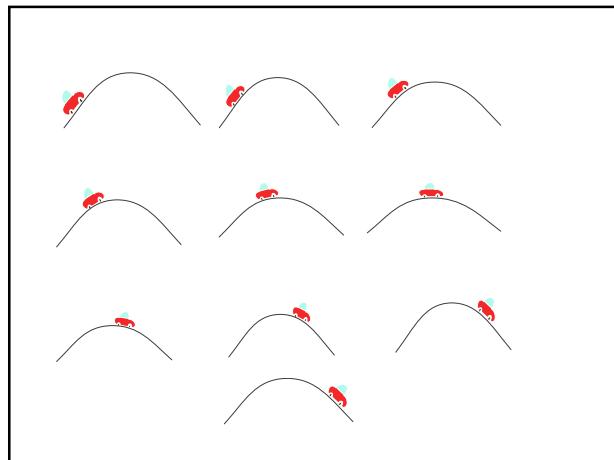
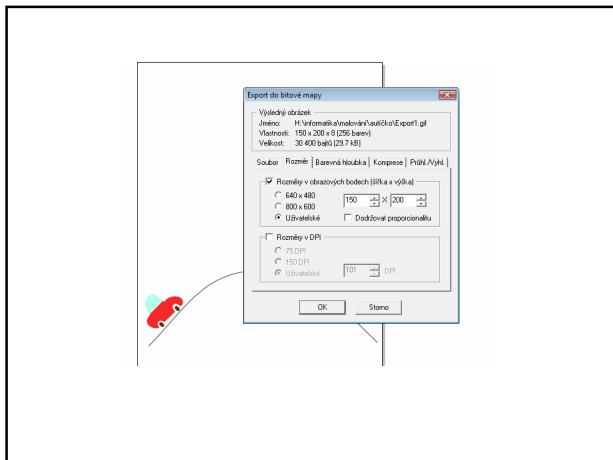
### Nastav dokument



Nejprve nakresli autíčko, pro kola a vršek auta využij logické operace.



Uložte ve formátu Zoneru.  
Vytvořte ve své složce podsložku **ANIMACE**  
Vyberte **Soubor-Export (ve formátu GIF)-AUTÍČKO**-přidejte ke jménu 1.  
První obrázek zkopírujte na další stránku.  
První upravte, autíčko posuňte o půlku, pomozte si úsečkou na začátku autíčka.  
Obrázek vždy uložte.  
Budete mít deset obrázků.



**Předmět:** Informatika **roč.:** 9. **č.šab.:** 1 téma: Word

**Vzdělávací materiál:** prac. list

**Oblast:** informatika - textové pole, WordArt, formátování

---

Zdroje:

Obrázky byly použity z kolekce Klipart programu MS Office. Škola vlastní na tento program licenci.

## **Práce s Wordem**

### **Vytvoř pozvánku dle předlohy**

1. V hlavní nabídce **Soubor-Vzhled stránky** nastav orientaci stránky **na šířku**.
2. Okolo stránky pomocí **Formát-Ohraničení a stínování-Ohraničení stránky-Efekt** vyberte podobný efekt jako na předloze.
3. Nadpis „Helloweenšký rej“ napište pomocí WordArtu.
4. Další texty napište pomocí **Textového pole** a jeho formát nastavte bez čáry.
5. Slovo „pořádá“ napište s **rozšířenými** mezery na **4b**, velikost písma **36**.
6. Najděte vhodné obrázky.
7. Uložte pod názvem **pozvánka** a odešlete.

ZŠ HLÍNECKÁ TÝN NAD VLTAVOU



pořádá

# Helloweeneský rej



**Kdy: 26.10.2010 v 16<sup>00</sup> hod.**

**Kde: velká tělocvična**

**Maska nutná!!!!**

