



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Výukový materiál zpracován v rámci projektu EU peníze školám

Registrační číslo projektu: CZ.1.07/1.5.00/21.0288

Šablona:	III/2	č. materiálu:	VY_32_INOVACE_107
----------	-------	---------------	-------------------

Jméno autora:	Pischová
Třída/ročník:	PVS 2
Datum vytvoření:	23.9.2013



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Vzdělávací oblast:	Vzdělávání v informačních a komunikačních technologiích
Tematická oblast:	Program Malování Dle ŠVP
Předmět:	Informatika
Výstižný popis způsobu využití, případně metodické pokyny:	Pracovní list k ověření a procvičení znalostí žáků v používání programu Malování
Klíčová slova:	Program Malování
Druh učebního materiálu:	Pracovní list

Program Malování

1. Spoj ikonu s příslušným významem



zaoblený obdélník



výběr libovolného tvaru



elipsa



výběr



guma



mnohoúhelník



plechovka



obdélník



tužka



obdélník



lupa



kapátko



štětec



křivka



text

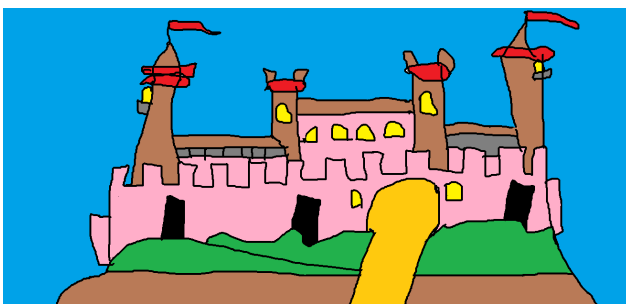


2. *U jedné ikony chybí význam. Napiš, o jakou ikonu se jedná.*

3. *Uved', které operace s obrázkem můžeš provádět v programu Malování (např. přemíst'ování, změna tvaru, oříznutí apod.).*

4. *Uved' rozdíl při použití nástroje lupa a nástroje změnit velikost.*

5. *Podle předlohy (Lexikon tajných vyjmenovaných slov, str. 4) nakresli jednoduchý obrázek pohádkového hradu jako ilustraci k pohádce O rytíři Zbyňkovi.*



obrázek hradu - práce žákyně naší školy