



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Identifikátor materiálu: EU – 4- 2 Informatika, 7.-8. ročník

| | |
|-------------------------------------|---|
| Anotace | Klaun s balónky |
| Autor | Paed Dr. Zdeněk Dušek |
| Jazyk | Čeština |
| Očekávaný výstup | V aplikaci malování vytváří žák geometrické tvary, doplňuje barvy dle zadání, vkládá do textového procesoru word, formátuje |
| Speciální vzdělávací potřeby | - žádné – |
| Klíčová slova | Geometrické tvary, malování, barvy, textový procesor Word |
| Druh učebního materiálu | Pracovní list |
| Druh interaktivity | Aktivita |
| Cílová skupina | Žák |
| Stupeň a typ vzdělávání | základní vzdělávání – druhý stupeň |
| Typická věková skupina | 12 - 15 let / 7. ročník,8. ročník |
| Datum vytvoření materiálu | 5. února 2012 |

Klaun s balónky

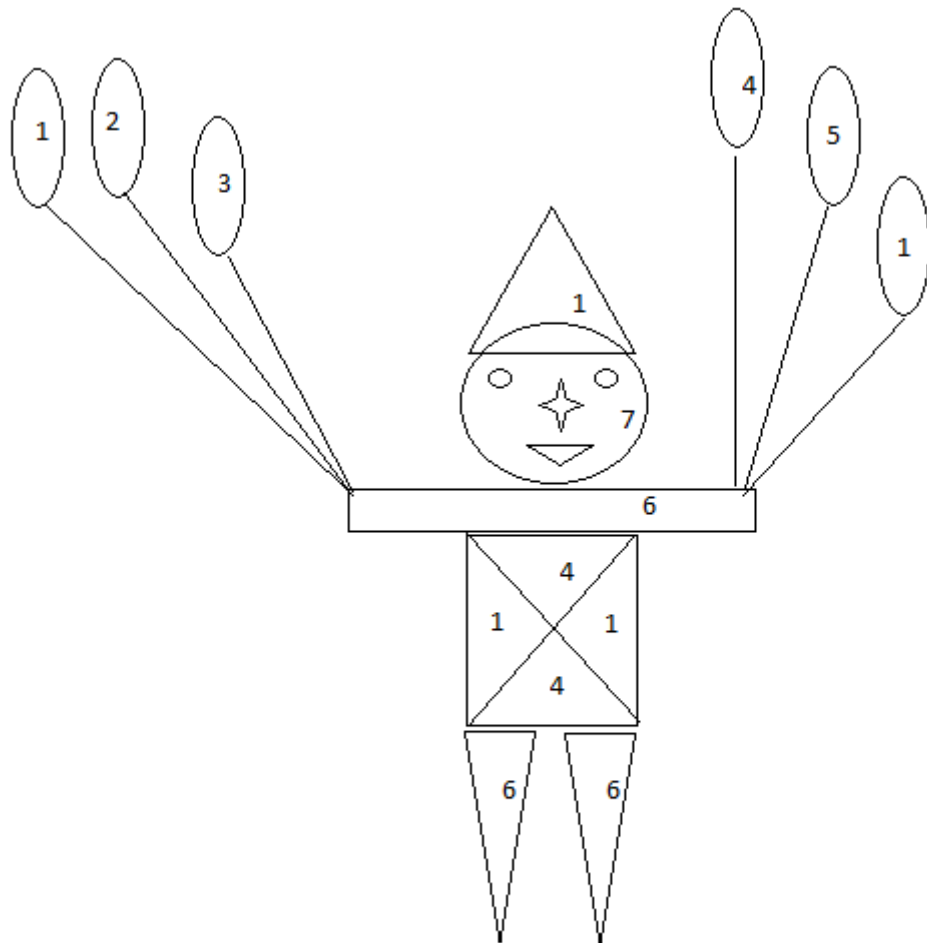
Postup :

1. Podle vzoru sestavte v aplikaci malování z geometrických tvarů klauna - malujte nejtenčími čarami
2. Tělo ve tvaru čtverce, popř. obdélníku rozdělte úhlopříčkami
3. Párové tvary – oči, nohy, balónky vytvořte na ploše mimo tvar → vyber → zkopíruj → vlož → přesuň na určené místo
4. Nos – vyberte čtyřcípou hvězdu z geometrických tvarů
5. Ústa sestrojte z malého trojúhelníku, který otočíte o 180°
6. Vybarvěte dle pokynů, k vybarvení použijte nástroj plechovka :
 1. Červená
 2. Modrá
 3. Žlutá
 4. Zelená
 5. Fialová
 6. Hnědá
 7. Oranžová

Oči – modře

Nos – černě

Ústa - červeně
7. Uložte pod názvem **Klaun**
8. Ve textovém editoru word → vložení → vložte nadpis ve formátu Wordart → **Klaun**
9. Pod nadpis **Klaun** vložte vybraný obrázek vytvořený v aplikaci malování
10. Celý obrázek orámujte podle svých představ – vyberte typ rámečku i barvu → rozložení stránky → ohraničení stránky → ohraničení → okolo (můžete doplnit zdobení vodorovnou čárou)
11. Vaše práce je hotová



Řešení :

Klaun

