

Informatická výchova 1.ročník

Učivo: Práca v programe Skicár – používanie nástroja výplň a ceruzka, poznávanie geometrických tvarov, počet

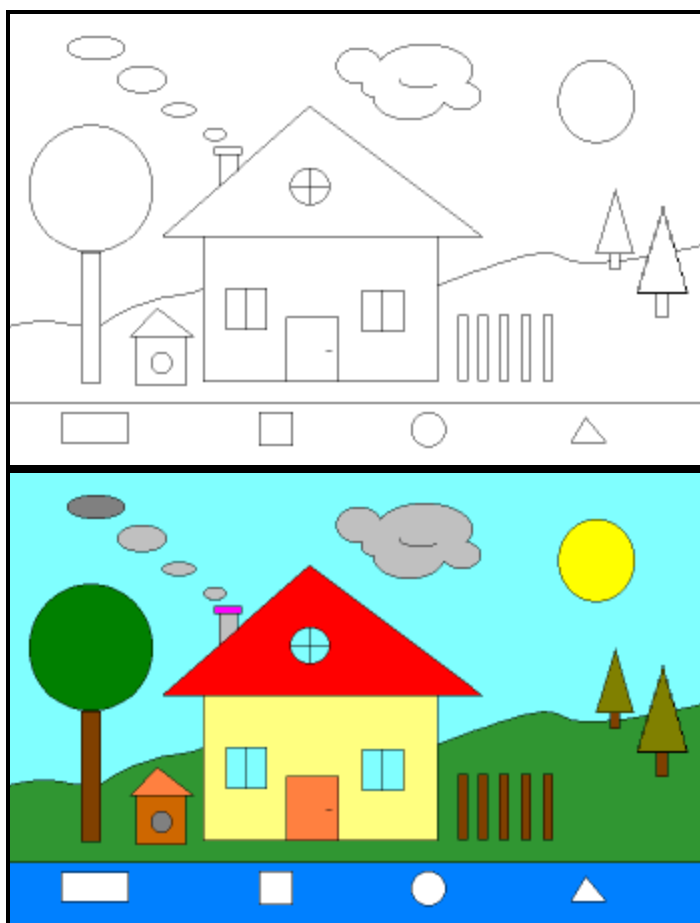
Cieľ: Naučiť žiakov vymaľovať jednotlivé plochy obrázka pomocou nástroja výplň, poznávať geometrické tvary a ich počet vyjadriť počtom čiarok

Medzipredmetové vzťahy: matematika, prvouka, slovenský jazyk

Prílohy: [Základný obrázok - geometrické tvary - V.bmp](#)
[Základný obrázok - geometrické tvary.bmp](#)

Priebeh hodiny

1. Oboznámenie s priebehom hodiny, motivácia žiakov: Máte radi omaľovánky? Ja som Vám dnes nachystala tiež jednu omaľovánku, ktorú si budeme maľovať pomocou počítača. Pracovať budeme v programe, ktorý sa volá **Skicár**. Kto vie čo je skicár, kde ho ešte používame?
2. Otvorenie pripraveného obrázka, ukážka obrázka vymaľovaného.



3. Vysvetlenie používania nástroja výplň a výber farby. Žiaci samostatne maľujú obrázok podľa svojho vkusu.
4. Počítanie geometrických tvarov – pomocou ceruzky znázorňujú počet geometrických tvarov kreslením čiar v dolnej časti obrázka (ešte nepoznajú číslice).
5. Vyhodnotenie práce – žiaci sa postavia do stredu učebne, poobzerajú si práce a postavia sa k tomu počítaču, kde je podľa nich vymaľovaný najkrajšie obrázok.

Vyhodnotenie práce učiteľkou, zhrnutie – čo dnes žiaci robili, čo sa nové naučili, ktoré nástroje používali.

6. Práce žiakom uloží učiteľka do určených súborov.

Ukážka práce žiaka prvého ročníka:

