



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Výukový materiál zpracován v rámci projektu EU peníze školám

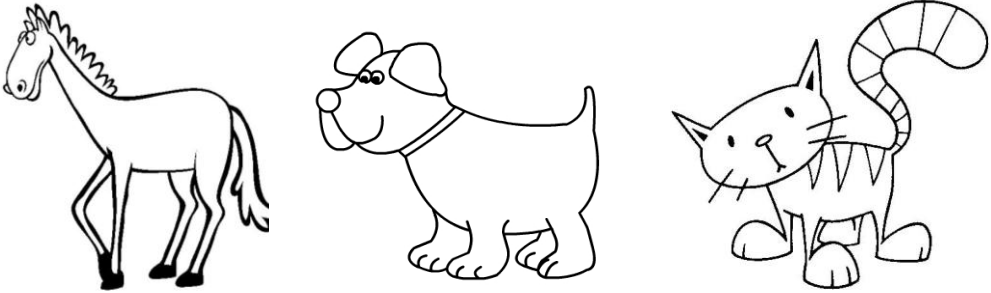
Registrační číslo projektu: CZ.1.07/1.4.00/21.2242

Šablona III/2	č. materiálu: VY_32_INOVACE_10
---------------	--------------------------------

jméno autora	Mgr. Josef Jirovský
škola	ZŠ Bystřice
třída	7. ročník
datum vytvoření	13. 8. 2011

Vzdělávací oblast	Informatika a komunikační technologie
Předmět	Informatika
Popis způsobu využití, metodické pokyny	Materiál obsahuje 4 úkoly, které se týkají práce s obrázkem, malování a správného uložení dokumentu. Žáci si otevřou podle instrukcí pracovní list na síťovém disku a plní v grafickém editoru uvedené úkoly. Po kontrole a hodnocení učitele uloží práci do složky se svými dokumenty a pošlou jako přílohu emailem
Klíčová slova	Grafický editor, práce s obrázkem, malování, uložení dokumentu, email
Druh učebního materiálu	pracovní list

10	GRAFICKÝ EDITOR Práce s obrázkem Malování 2	písmo			další formát
		název	velikost	barva	

1. V programu malování nakresli koně, psa nebo kočku	
2. Obrázek ulož s příponou jpg	<p>kůň.jpg</p> <p>pes.jpg</p> <p>kočka.jpg</p>
3. Vlož obrázek do textového editoru	<p>šířka obrázku: 12 cm</p>
4. Soubor ulož do svých dokumentů pod názvem:	<p>kůň.doc</p> <p>pes.doc</p> <p>kočka.doc</p>

Zdroj obrázků: <http://www.clker.com>