

# DIDAKTICKÝ MATERIÁL

Pořadové číslo projektu: **CZ.1.07/1.4.00/21.1943**

Šablona: **III/2** Sada: **XVII. 2.**

## Ověření ve výuce

Třída: **4.C** Datum: **22. 2. 2013**



# Malování: Skákací panák

Předmět: **Informatika**



Ročník: **4. ročník**

Klíčová slova: **Program Malování, funkce kopírování a vkládání, barvy**

Autor (vč. titulu): **Ing. Eduard Strosser**

Škola: **Základní škola a Mateřská škola,  
Kubatova 1, České Budějovice**

## Namaluj skákacího panáka podle vzoru:

1. Otevři si program Malování.
2. Vybarvi pozadí šedou barvou jako je chodník.
3. Narýsuj přesný kruh (přidrž klávesu SHIFT).  
Bude hlavou panáka.
4. Narýsuj přesný čtverec (opět s pomocí SHIFTu).
5. Čtverce kopíruj (CTRL+C) a vkládej (CTRL+V) tak, že sestavíš tělo panáka.
6. Namíchej si tolik barev, kolik má panák dílků.
7. Vybarvi celého panáka podle barev duhy.
8. Pomocí nástroje text vepiš do polí panáka čísla.
9. Ulož obrázek panáka do složky se svým číslem.

### Vzorový panák:

