

Priprema: Obrada teksta- Oblikujmo digitalni uradak

9. Prosinca 2019.

Autor: **Vlasta Vlahović, prof.**




Licenca: **CC BY-NC-SA**

Nastavna tema: Pišem i crtam









Naziv nastavne aktivnosti: Oblikujmo digitalni uradak

Vremensko trajanje Broj školskih sati: 2
nastavne aktivnosti


Odgojno-obrazovni ishodi:


-  **A.5.1.** Učenik pronalazi i vrednuje informacije
-  **C.5.2.** Učenik se koristi mogućnostima sustava za pohranjivanje i organizaciju datoteka.
-  **C.5.3.** Učenik osmišljava plan izrade digitalnog rada, izrađuje ga, pohranjuje u mapu digitalnih radova (e-portfolio) i vrednuje ga


Razrada ishoda:

-  Učenik će uz vođenje učitelja i samostalno:
 -  uvježbati oblikovati tekst upotrebom popisa i usvojiti razliku između numeričkog i grafičkog popisa.
 -  usvojiti postupak umetanja crteža i slika u dokument.
 -  uvježbati podešavanje veličine i usmjerenja stranice, postavljanje zadane margine stranice,
 -  usvojiti način crtanja gotovim oblicima
 -  usvojiti postupak umetanja i oblikovanja simbola
 -  uvježbati umetnuti i urediti zaglavlje i podnožje.
 -  razumjeti svrhu pregleda ispisa i usvojiti postupak ispisivanja dokumenta


Očekivanje međupredmetnih tema:

-  **MPT Uporaba informacijske i komunikacijske tehnologije**
 - B 2. 3.** Učenik primjenjuje komunikacijska pravila u digitalnome okružju

-  **MPT Zdravlje**
 - B.2.1.A** Razlikuje vrste komunikacije.
 - B.2.1.B** Prepoznaje i procjenjuje vršnjačke odnose.

-  **MPT Osobni i socijalni razvoj**
 - A 2.1.** Razvija sliku o sebi.
 - B 2.2.** Razvija komunikacijske kompetencije.
 - B 2.4.** Suradnički uči i radi u timu.

Povezanost s nastavnim predmetima:

-  **Likovna kultura**
 - B.5.2** Učenik prepoznaje različite etape vlastitog stvaralačkoga procesa i analizira svoj likovni i vizualni rad te radove drugih učenika.

Hrvatski jezik

A.5.5 Učenik piše pripovjedne tekstove u skladu s temom.

A.5.3 Učenik čita tekst, izdvaja ključne riječi i objašnjava značenje teksta.

Vrsta metodičke jedinice (tip sata):

- obrada novih nastavnih sadržaja
- ponavljanje
- vježbanje
- provjeravanje

Oblici rada:

- frontalni
- timski
- U parovima
- individualni

Nastavne metode:

- rad na računalu
- crtanje
- razgovora
- demonstracije
- pisanja
- usmenog izlaganja

Nastavna sredstva i pomagala:

- računala
- prezentacija
- udžbenik, str.
- programski jezik
- nastavni listići
- radna bilježnica
- pametna ploča
- digitalna bilježnica
- on line kvizovi
-

Postupci potpore:

Postupci potpore:

- praćenje sadržaja vizualnom podrškom (prezentiranje postupaka i koraka na projektoru)
- prilagođavanje pisanog materijala (primjerene postavke fonta - tekst pisan nestiliziranim fontom, veličine 14, dvostrukog proreda)
- produljeno vrijeme za pojedinu aktivnost s obzirom na vrstu učenikove teškoće i zahtjevnost zadatka ili aktivnosti

Literatura i izvori za učenike:

 **Udžbenik: Kniewald, Galešev, Sokol, Vlahović, Kager, Kovač: Informatika +5, Sysprint, 2019. (udžbenik i radna bilježnica za 5. razred)**

Izvori

- Kurikulum predmeta Informatika
- Digitalni nastavni materijali

Alati

- MS Word 365
- Računalo

Opis aktivnosti za učenike:

Aktivnost za učenike

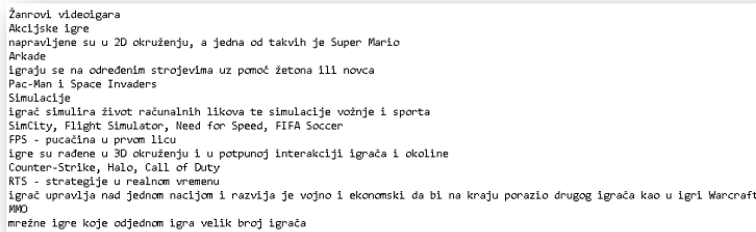
Ponavljanje gradiva

Podsjetiti učenike na zadatak koji su dobili na kraju prethodnog sata.

- **Vježba 6.** Istraživački rad - Upitajte starije osobe u svojem kućanstvu koje su videoigre igrali u djetinjstvu i mladosti.
- Razgovarati o njihovim saznanjima.
- ▢ ▪ Otvoriti svoje dokumente iz e-portfolija.
- Dopuniti svoj popis videoigara u svom dokumentu.

Motivacijski razgovor

- Pokazati dva teksta s uređenim i neuređenim popisom.



Žanrovi videoigara
Akcijske igre
napravljene su u 2D okruženju, a jedna od takvih je Super Mario
Arkade
Igraju se na određenim strojevima uz pomoć žetona ili novca
Pac-Man i Space Invaders
Simulacije
Igrač simulira život računalnih likova te simulacije vožnje i sporta
SimCity, Flight Simulator, Need for Speed, FIFA Soccer
FPS - pucačina u prvom licu
igre su rađene u 3D okruženju i u potpunoj interakciji igrača i okoline
Counter-Strike, Halo, Call of Duty
RTS - strategije u realnom vremenu
Igrač upravlja nad jednom nacijom i razvija je vojno i ekonomski da bi na kraju porazio drugog igrača kao u igri Warcraft
MMO
mrežne igre koje odjednom igra velik broj igrača

Žanrovi videoigara

1. **Akcijske igre**
 - napravljene su u 2D okruženju, a jedna od takvih je *Super Mario*
2. **Arkade**
 - igraju se na određenim strojevima uz pomoć žetona ili novca
 - *Pac-Man* i *Space Invaders*
3. **Simulacije**
 - igrač simulira život računalnih likova te simulacije vožnje i sporta
 - *SimCity*, *Flight Simulator*, *Need for Speed*, *FIFA Soccer*
4. **FPS - pucačina u prvom licu**
 - igre su rađene u 3D okruženju i u potpunoj interakciji igrača i okoline
 - *Counter-Strike*, *Halo*, *Call of Duty*
5. **RTS - strategije u realnom vremenu**
 - igrač upravlja nad jednom nacijom i razvija je vojno i ekonomski da bi na kraju porazio drugog igrača kao u igri *Warcraft*
6. **MMO**
 - mrežne igre koje odjednom igra velik broj igrača

- Razgovarati o tome koji je od ova dva teksta pristupačniji za čitanje i razumijevanje.
- Upitati po čemu se razlikuju ova dva teksta. Navesti ih da zaključe da se na donjoj slici nalaze dvije vrste popisa, jedan numerički i jedan grafički.

Najava cilja

Kada u tekstu želite nešto nabrojiti ili napraviti popis, možete se koristiti grafičkim oznakama i numeriranjem.

Aktivnost za učenike

Oblikovanje popisa

Word raspolaze dvama osnovnim oblicima popisa i nabiranja:

- popis s grafičkim oznakama: vodeći znak čine razne oznake i simboli
- popis s brojevima i slovima: vodeći znak mogu biti brojevi i slova.

Dva su načina oblikovanja popisa u Wordu:

1. stvaranje popisa tijekom pisanja teksta
2. pretvaranje napisanoga teksta u popis.

Popis je najjednostavnije oblikovati tijekom unosa teksta. Word ima ugrađena pravila samooblikovanja koja određene znakove i simbole na početku odlomka prepoznaju kao znak za početak popisa, pa ostali tekst koji upisujemo Word odmah pretvara u popis.

- Riješiti **Vježbu 7.** Iz datoteke **53tekst1.txt** kopirajte tekst koji se odnosi na žanrove videoigara i zalijepite u svoj projektni dokument. Potrebno je umetnuti numeričke i grafičke oznake.



53tekst1

1. Nakon lijepljenja teksta označite cijeli zalijepljeni tekst bez naslova **Žanrovi videoigara**.
 2. U grupi alata Odlomak na kartici Polazno kliknite na ikonu Numeriranje. Svaki upisani redak dobio je svoj broj. Međutim, u našem projektu neki redci nemaju ispred broj, već su uvučeni i imaju točkicu. Ta točkica naziva se grafička oznaka.
 3. Postavite točku unosa na početak drugog retka, pritisnite tipku Tab na tipkovnici i zatim u grupi naredaba Odlomak na kartici Polazno kliknite na ikonu Grafičke oznake. Iz padajućeg izbornika alata odaberite željenu grafičku oznaku.
 4. Ponovite za svaki redak ispred kojeg treba biti grafička oznaka. Uočite da je Word zapamtio vaš odabir grafičke oznake i odmah kad pritisnete Tab postavi se odabrana grafička oznaka.
- Riješiti **Vježbu 8**. Oblikujete font podnaslova **Žanrovi videoigara** (podebljano, boja fonta plava i veličina 15) i obojite font naziva svih žanrova po želji.

Aktivnost za učenike



Suradnja na projektu

- Riješiti **Vježbu 9**. Porazgovarajte u razredu o još nekim žanrovima za koje znate i koje bi videoigre pripadale kojem žanru. Dopunite popis u dokumentu projekta.

Aktivnost za učenike



Umetanje oblika i snimke zaslona

U dokument projekta dodajemo drugu stranicu na kojoj ćemo napisati gdje možemo pronaći videoigre, ponešto o obrazovnim videoigrama i navest ćemo dobre i loše strane igranja videoigara.



02_2_pripr

- ema
- Prikazati izgled druge stranice i porazgovarati o elementima stranice koje smo obradili (tj. što oni već znaju) i što još trebamo naučiti.

Ponavljanje naučenog

- Učenici samostalno rješavaju **Vježbu 10**. Otvorite datoteku **53tekst2.txt**, kopirajte tekst i zalijepite na drugu stranicu. Oblikujte odlomke i numerirane popise kao na slici 16 (udžb. str. 49.). Podnaslovi **Dobre** i **loše strane igranja videoigara** trebaju biti napisani fontom Arial Black, veličine 14. Popis dobrih strana treba oblikovati u font Comic Sans, a popis loših strana u font Verdana.



53tekst2

Umetanje snimke zaslona

- Riješiti **Vježbu 11**. U gornji desni kut papira umetnite snimku zaslona koja prikazuje stranicu trgovine Microsoft Store s najboljim igrama koje nudi.

1. U programskoj traci radne površine kliknite na ikonu aplikacije Trgovina (Microsoft Store).
2. U izborniku kliknite Igre i zatim na Najbolje igre.
3. Za snimanje zaslona (screenshot) pritisnite na tipkovnici tipku Print Screen. Snimka zaslona spremiće se u međuspremnik.
4. Vratite se u dokument projekta u Wordu, postavite točku unosa iza prvog odlomka na drugoj stranici i pritisnite kombinaciju tipki na tipkovnici Ctrl + V da biste zalijepili snimku zaslona.

Zalijepljenu sliku potrebno je urediti. Najprije ćemo obrezati ono što nam na slici ne treba.

1. Klikom na sliku u traci izbornika pojavljuje se novi izbornik Alati za slike s karticom Oblikovanje. Sasvim desno u grupi Veličina kliknite na alat Obreži.
2. Oko slike pojave se vodilice za obrezivanje slike. Uхватите mišem neku od njih i držeći pritisnutu lijevu tipku miša povlačite do željene pozicije. Kada ste gotovi, pritisnite Enter ili samo kliknite sa strane.
3. U istoj grupi alata postavite visinu slike na npr. šest centimetara. Klikom na sliku pokraj nje pojavit će se ikona alata za mogućnost rasporeda slike. Odaberite opciju Zbijeno i postavite sliku u gornji desni kut.

Ispod slike umetnite prazan redak pomoću tipke Enter i napišite opis slike:

„Slika prozora trgovine Microsoft Store“.

Umetanje oblika

Osim slika u tekst možemo umetati i gotove oblike. Na kartici Umetanje u grupi Ilustracije nalazi se alat Oblici u kojem se nalazi jako puno gotovih oblika koje možemo nacrtati ili umetnuti.

- Pokazati alat i oblike te način crtanja nekog oblika
 - Riješiti **Vježbu 12**. Umetnite oblik Nasmiješeno lice pokraj podnaslova Dobre strane igranja videoigara i tužno lice pokraj podnaslova Loše strane igranja videoigara.
1. U alatu Oblici kliknite na oblik Nasmiješeno lice, postavite miš na željeno mjesto u dokumentu i držeći pritisnutu lijevu tipku miša vucite do željene veličine i otpustite.
 2. Promijenite ispunu oblika u žutu tako da najprije kliknete na oblik, tj. označite ga. Na izborniku kliknite na Alati za crtanje > Oblikovanje, u grupi Stilovi oblika kliknite na alat Ispuna oblika i odaberite žutu boju.
 3. Kopirajte taj oblik i zalijepite ga pokraj Loših strana igranja videoigara.
 4. Da biste dobili tužno lice, uhvatite mišem mali žuti krug na obliku i povucite prema gore.

Aktivnost za učenike

Suradnja na projektu

- Riješiti **Vježbu 13**. Porazgovarajte u razredu o još nekim dobrim i lošim stranama igranja videoigara i dopunite popis u dokumentu projekta.

Aktivnost za učenike

Umetanje tablice i slike

- Prikazati treću stranicu projekta i porazgovarati o elementima stranice koje smo obradili (tj. što oni već znaju) i što još trebamo naučiti.



02_3_pripr
ema

U dokument projekta dodajemo treću stranicu na kojoj ćemo napisati savjete za sigurno igranje videoigara te navesti oznake koje se nalaze na igrama s njihovim objašnjenjima.

Ponavljanje naučenog

- Učenici samostalno rješavaju **Vježbu 14**. Otvorite datoteku **53tekst3.txt**, kopirajte tekst i zalijepite na treću stranicu. Oblikujte odlomke. Podnaslov „Savjeti“ oblikujte tekstnim efektom po želji i popisu postavite grafičke oznake po želji.



53tekst3

- Riješiti **Vježbu 15**. Dopišite neki savjet koji biste dali svojim vršnjacima.

Da bi podaci bili pregledniji, možemo ih prikazati tablicom. Tablice mogu sadržavati slike, tekst, čak i tablice unutar tablice. Sastoji se od niza ćelija oblikovanih u stupce i/ili retke.

- Pokazati izgled nekih tablica
- Pokazati nekoliko načina kreiranja tablice

- Riješiti **Vježbu 16**. Na kraju dokumenta umetnite tablicu s tri stupca i šest redaka.

1. Postavite točku unosa na mjesto umetanja tablice.

2. Iz kartice Umetanje odaberite grupu Tablice i kliknite na Tablica. Prelaskom pokazivača miša preko oznaka tablica se automatski iscrtava. Odaberite tablicu veličine 3 × 6. Nakon što je tablica nacrtana, prikazuje se kartica Alati za tablice s dodatnim mogućnostima njezina uređenja.

- Riješiti **Vježbu 17**. Spojite ćelije u prvom stupcu i umetnite sliku **53slika1.png**.



53slika1

1. Označite ćelije u prvom stupcu od drugog retka do zadnjega tako da postavite točku unosa u drugu ćeliju i držeći pritisnutu lijevu tipku miša povlačite prema dolje do zadnje ćelije u stupcu.

2. U Alatima za tablice, kartici Raspored, grupi Spajanje kliknite na alat Spoji ćelije.

3. Sliku umetnite tako da kliknete na karticu Umetanje i u grupi Ilustracije kliknete na alat Slike. Otvorit će se dijaloški okvir u kojem možete pronaći mapu sa slikom. Odaberete traženu sliku i kliknete na gumb Umetni.

Umetanjem slike u tablicu veličina tablica automatski se prilagodi. Da bi vam redci u drugom stupcu bili jednake visine, označite ih te kliknite na kartici Raspored u grupi Visina ćelije alat Raspodjela redaka.

- Riješiti **Vježbu 18**. Otvorite datoteku **53tekst4.txt**, kopirajte tekst i zalijepite ga u pripadajuće ćelije tablice.



53tekst4

U trećem stupcu ponovite postupak umetanja slike u spojene ćelije.

Umetnite sliku **53slika2.jpg**.



53slika2

Ispod tablice napišite opis tablice: „Tablica s PEGI oznakama za videoigre“.

Aktivnost za učenike

Oblikovanja dokumenta

- Pokazati učenicima različite veličine papira te ih okrenuti iz vodoravnog položaja u okomiti. Potaknuti učenike da dođu do zaključka kako je i u programu MS Word moguće mijenjati veličinu i usmjerenje stranice. Neka učenici od tih papira pokažu onu veličinu za koju smatraju da se najčešće koristi.

Veličina papira u kojem najčešće radimo jest 210 x 297 milimetara. Taj format papira naziva se A4. U Wordu sami možete određivati i mijenjati veličinu stranice – od malih formata za omotnice do formata dvostruko većega od A4 (to je format A3).

- Pokazati alate za postavljanje stranice

Da biste prilagodili Wordove stranice, na raspolaganju vam je nekoliko naredbi na kartici Raspored u grupi Postavljanje stranice: Margine, Usmjerenje i Veličina. Klikom na alat Margine i zatim pri dnu na Prilagođene margine otvara se dijaloški okvir Postavljanje stranice. Ovdje namještam veličinu margina i usmjerenje stranica.

Margine su dio površine stranice između teksta i ruba papira. Razlikujemo gornju, donju, lijevu i desnu marginu. Najčešće su sve margine postavljene jednako za cijeli dokument, ali ih po potrebi možete promijeniti.

- Riješiti **Vježbu 19**. Postavite u dokument projekta lijevu marginu na 3,5 cm.

Zaglavlje i podnožje

- Pokazati nekoliko dokumenata sa zaglavljem i podnožjem. Upitati učenike što misle što je zaglavlje, a što podnožje i što se uobičajeno piše na tim mjestima.

--	--	--



Tekst koji se nalazi unutar gornje margine, na samome vrhu stranice, naziva se zaglavlje (Header) stranice. U zaglavlju se obično nalaze podatci poput naziva dokumenta, naslova poglavlja i sl. Tekst koji je smješten unutar donje margine, na samome dnu stranice, nazivamo podnožje (Footer) i ondje najčešće smještamo broj stranice.

U zaglavlje i podnožje možete upisati tekst, umetnuti slike ili druge elemente. Sve što smjestite u zaglavlje ili podnožje automatski će se prikazati na svim stranicama u dokumentu.

- Pokazati alat za umetanje zaglavlja

Tijekom uređivanja zaglavlja ili podnožja dokument je u posebnome načinu rada – tekst je zasjenjen (što znači da je privremeno nedostupan), a za uređivanje su dostupne samo površine zaglavlja i podnožja označene isprekidanim crtama. Osim toga, na vrpici se pojavi nova kartica Alati za zaglavlja i podnožja s karticom Dizajn.

Kada ste završili uređivanje zaglavlja ili podnožja, kliknite na gumb Zatvaranje zaglavlja i podnožja da biste se vratili u uobičajen način rada na dokumentu.

- Riješiti **Vježbu 20**. Umetnite zaglavlje u dokument u kojem ćete napisati „Projekt: Videoigre“ i umetnite broj stranica u podnožje.

1. Kliknite na karticu Umetanje i u grupi Zaglavlje i podnožje kliknite na alat Zaglavlje.
2. Iz padajućeg izbornika izaberite željeni oblik zaglavlja.
3. Upišite tekst i zatvorite taj način rada.
4. Zatim na istoj kartici i grupi kliknite na Broj stranice.
5. Na padajućem izborniku kliknite na Dno stranice te izaberite željeni oblik i mjesto broja stranice. Zatvorite taj način rada.

Ispis dokumenta

- Pokazati na koji način pokrenuti ispis dokumenta.

Prije nego što dokument ispišete na papir, korisno je provjeriti izgled dokumenta kako biste uočili i uklonili moguće nedostatke. Za to služi Pretpregled ispisa koji otvarate klikom na karticu Datoteka i zatim na alat Ispis. Tu možete vidjeti kako je tekst smješten na stranicama, kolike su margine, kako izgledaju zaglavlja i podnožja itd. Dakle, vidite dokument onako kako bi se zaista ispisao na papir.

Aktivnost za učenike

Samoprovjera

Pomoću Kahoot kviza učenici provjeravaju svoje stečeno znanje. Rezultati im služe da pozicioniraju svoje znanje i sposobnosti u odnosu na druge učenike i kao poticaj za veću aktivnost i bolje usvajanje gradiva.



Kahoot kviz: <https://play.kahoot.it/#/intro?quizId=cd25ae1f-8bfb-4ef8-8f00-eb402716d235>

Aktivnost za učenike

Ponavljanje i vježbanje



Zadatak: 16. i 17. na str. 17.

Za ponavljanje i vježbanje uputiti učenike na rješavanje zadataka iz radne bilježnice.

Rješenja zadataka nalaze se na web-u.

Nakon rješavanja učenici spremaju svoje uratke u e-portfolio.

Učitelj prikazuje nekoliko nasumično izabranih radova. Ostali učenici komentiraju uratke.

Vrednovanje:



Vrednovanje za učenje:

- praćenje aktivnosti tijekom rada razgovorom, praćenje odgovora na pitanja postavljenih u aktivnostima
- e-portfolio



Vrednovanje kao učenje:

- vršnjačko vrednovanje – komentiranje nekoliko nasumično odabranih radova
- Samovrednovanje - kahoot kviz



Vrednovanje naučenog: