

# Výukový materiál vytvořen v rámci projektu EU peníze školám

REGISTRAČNÍ ČÍSLO PROJEKTU  
CZ.1.07/1.4.00/21.3654

Základní škola Liberec,  
Dobiášova 851/5, příspěvková organizace



evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento výukový materiál vznikl v rámci Operačního programu Vzdělávání pro konkurenceschopnost.

<b>Téma:</b>	<b>VLOŽENÍ OBRÁZKU DO TEXTU</b>
<b>Autor:</b>	Mgr. Kristýna Košátková
<b>Číslo materiálu:</b>	VY_32_INOVACE_Inf5_12_09
<b>Sada č.</b>	12

Předmět: Informatika  
Tematický okruh : Textové editory  
Datum vytvoření: 11. 8. 2013  
Cílová skupina: žák 1. stupně ZŠ - základní vzdělávání  
Doporučeno pro: 5. ročník  
Anotace:

- procvičování postupu vkládání obrázku do textu
- posílení mezipředmětových vztahů, využití multimediální techniky

## VLOŽENÍ OBRÁZKU DO TEXTOVÉHO EDITORU



## POSTUP

Otevřeme si textový editor



Panel - VLOŽENÍ



Vybereme si ikonu OBRÁZEK



Ze souboru vybereme  
obrázek

A JE TO!!



VLOŽIT



## **Seřadte za správně za sebou postup**

- 1. vybrat si ikonu obrázek**
- 2. vložit**
- 3. otevření textového editoru**
- 4. panel vložení**
- 5. vybrat obrázek ze souboru**

**JAKÝMI KLÁVESOVÝMI ZKRATKAMI MŮŽEME KOPIROVAT  
A VKLÁDAT OBRÁZKY?**



## Zdroje:

- KOVÁŘOVÁ, Libuše. *Informatika pro základní školy*. Vyd. 2. Kralice na Hané: Computer Media, 2009, 3 sv. (88, 88, 88 s.). ISBN 978-80-7402-017-93.
- Všechny ostatní objekty použité k vytvoření materiálu jsou součástí SW ActivStudio, SW ActivInspire, Resource pack nebo jsou vlastní originální tvorbou autora.
- Jakékoliv další využití podléhá autorskému zákonu. Dílo smí být dále šířeno pod licencí CC BY-SA ([www.creativecommons.cz](http://www.creativecommons.cz)).
- Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je autor.
- Materiál je určen pro bezplatné používání pro potřeby výuky a vzdělávání na všech typech škol a školských zařízení.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

verze programu: ActivInspire 1.6

Vzdělávací oblast:

## **Informační a komunikační technologie**

klíčová slova:

vložit, obrázek, text

**Může sloužit jako zápis.**

**Děti seřadí postup vložení obrázku.**

**Děti napíší odpověď.**

**Správnost si mohou ověřit poodsunutím bubliny.**