



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



INTEGROVANÁ
STŘEDNÍ ŠKOLA
POLYGRAFICKÁ

XMF (teoretické shrnutí)

Žákovská soutěž

ZNALOSTNÍ KOOPERATIVNÍ BINGO

www.isspolygr.cz

Vytvořila:
Bc. Lea Navrátilová

Datum vytvoření:
31. 1. 2013

Integrovaná střední škola polygrafická,
Brno, Šmahova 110
Šmahova 110, 627 00 Brno

Interaktivní metody zdokonalující edukaci
na ISSP

CZ.1.07/1.5.00/34.0538

XMF

DUM číslo: 20
Název: Soutěž o XMF
Strana: 1/4

Škola	Integrovaná střední škola polygrafická, Brno, Šmahova 110
Ročník	4. ročník (SOŠ)
Název projektu	Interaktivní metody zdokonalující proces edukace na ISŠP
Číslo projektu	CZ.1.07/1.5.00/34.0538
Číslo a název šablony	III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT
Autor	Bc. Lea Navrátilová
Tématická oblast	XMF
Název DUM	Soutěž na opakování o programu XMF
Pořadové číslo	DUM 20
Kód DUM	VY_32_INOVACE_20_OV_BA
Datum vytvoření	31. 1. 2013
Anotace	Dokument nabízí podrobný návod na hravé opakování obecného teoretického základu pro práci v programu XMF. Strana 3 obsahuje pracovní list pro žáky.

Pokud není uvedeno jinak, je uvedený materiál z vlastních zdrojů autorky.

Použité zdroje: Podle „seznamovacího binga“ manželů Janíkových: Výchova ke zdravému životnímu stylu, HEALTH EDUCATION PROGRAM (od roku 1992 do roku 1998 mezinárodní program Open Society Fund, akreditovaný program MŠMT České republiky) upravil Libor Kyncl v rámci projektu č. CZ.1.07/1.3.10/02.0041 GG OP VK Jihomoravského kraje.

Postup aktivity: jedná se o soutěž, v níž vítězí žák, jenž jako první získá od svých spoluhráčů odpovědi na všechny otázky obsažené v hracím plánu. Tím má také automaticky maximální počet vyplněných řad, linií. Po odstartování soutěže učitelem má každý žák pokládat svým spolužákům konkrétní otázky (podle hracího plánu) s cílem získat na ně správnou odpověď. Tázaný nabídne odpověď (nebo řekne, že neví – hlavně nezdržovat, jde o čas). Tázač zvažuje, zda je nabízená odpověď správná. Pokud ano, nechá si ji do svého hracího plánu zapsat odpovídajícím. Pokud ne, nenechá si ji zapsat. Pokud žák zjistí nebo si během aktivity uvědomí, že má některou z již zapsaných odpovědí ve svém hracím plánu špatně, nic už s tím nemůže dělat. Počet otázek, jež smí žák položit jednomu dotazovanému, není limitován. Žák smí od jednoho spoluhráče získat zápis odpovědi na maximálně 3 otázky. Dotazovaný nesmí záměrně odpovídat mylně, neúplně či jakkoli „mlžit“. Učitel, který hraje se svými žáky, SMÍ odpovídat jakkoli mylně či neúplně a také smí přijmout na svůj hrací plán mylnou odpověď. (Bylo by to pro žáky velmi jednoduché zeptat se učitele...) Jakmile někdo ze zúčastněných obdrží poslední chybějící odpověď, zvolá „BINGO“ – tím hra končí a všichni se vracejí na svá místa k vyhodnocení.

BINGO

Součet dosažených linií		Počet správných a úplných linií	
-------------------------	--	---------------------------------	--

<i>Znáte nějaký program pro vyřazení a kompletaci zakázky od zákazníka přes předtiskovou přípravu, CtP až k tiskovému stroji?</i>	<i>Má program XMF aplikaci jak vytvořit vyřazení zakázky podle šablony?</i>	<i>Co znamená tlačítko Complete job?</i>
<i>Jakými způsoby lze importovat (nahrát) zakázku do XMF?</i>	<i>Jaké obrazové formáty podporuje XMF?</i>	<i>Jakými nadstandardními efekty programu XMF lze zákazníkům prezentovat náhled hotového vyřazení novin či jiné vícestránkové tiskoviny?</i>
<i>Co je to formát PDF/X a proč vznikl?</i>	<i>Je možné měnit v programu XMF u již načtené a zpracované zakázky tiskový stroj na poslední chvíli?</i>	<i>Máte nějaké oblíbené funkce XMF?</i>

Návod – pracovní list pro učitele

Postup po skončení aktivity: Učitel vyzve žáky, aby si spočítali všechny řady, v nichž mají všechny odpovědi. Toto číslo si žáci zapíší do bubliny „První součet dosažených řad“ Učitel vyzve žáky, aby ukázali počet řad počtem zvednutých prstů. Nyní prochází učitel jednotlivé otázky binga a sjednocuje se se žáky na požadovaných odpovědích. Učitel opět vyzve žáky, aby si spočítali všechny řady, v nichž mají kompletní SPRÁVNÉ odpovědi. Toto číslo si žáci zapíší do bubliny „Počet správných řad“. Učitel vyzve žáky, kteří souhlasí se zveřejněním svého prvního součtu, aby se na jeho pokyn přihlásili: Kdo má 1 správnou řadu? Kdo má 2? ... Kdo má 10 správných řad? Co ovlivnilo můj dnešní výsledek? Co mohu udělat příště jinak, abych byl úspěšnější?...

