

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.

Téma:	VSTUPNÍ a VÝSTUPNÍ
Autor:	Martin Šír
Číslo materiálu:	VY_32_INOVACE_Inf67_65_02
Sada č.	65

Předmět: Informační a komunikační technologie

Tematický okruh : Hardware

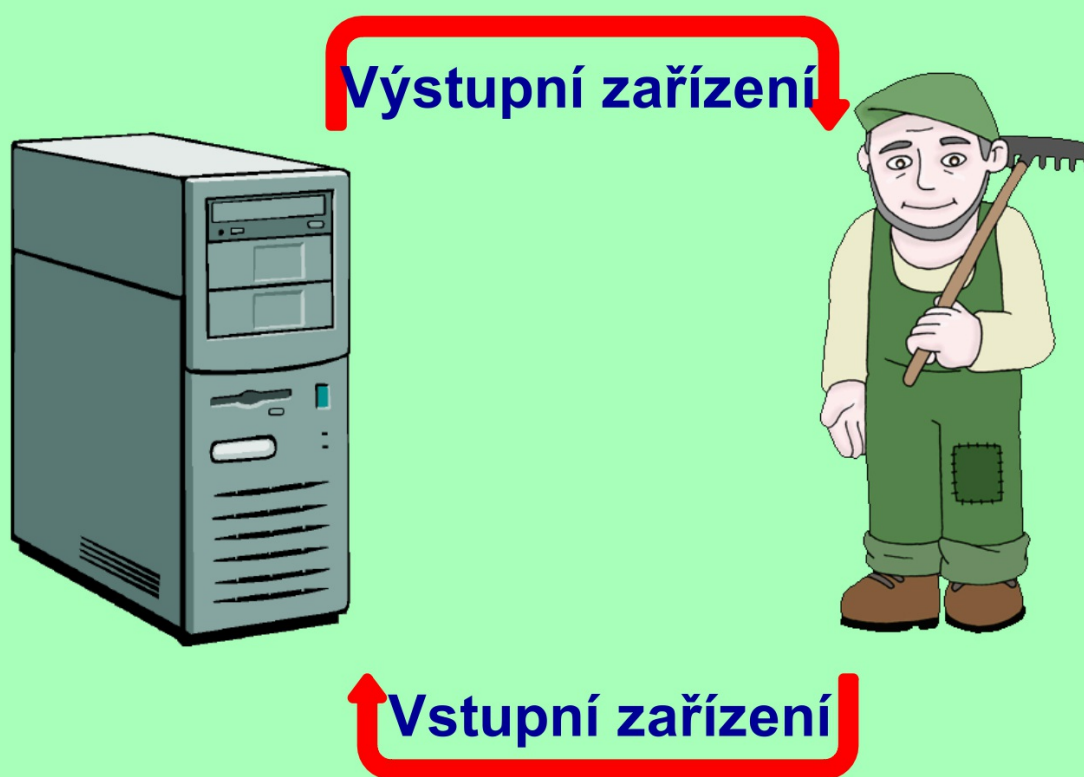
Datum vytvoření: 15. 9. 2013

Cílová skupina: žák 2. stupně ZŠ - základní vzdělávání

Doporučeno pro: 6. ročník

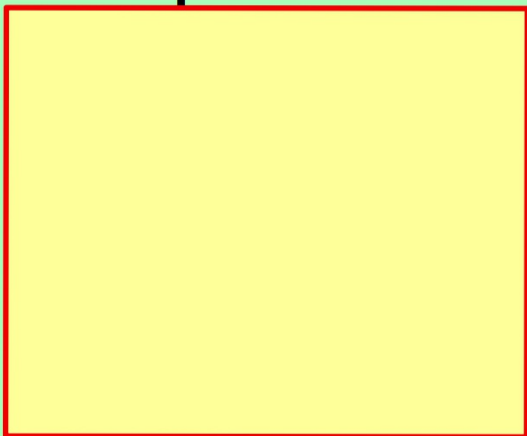
Anotace:

- popíše nejpoužívanější periferie počítače, vstupní a výstupní zařízení
- posílení mezipředmětových vztahů, využití multimediální techniky

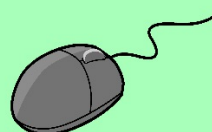
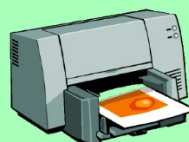
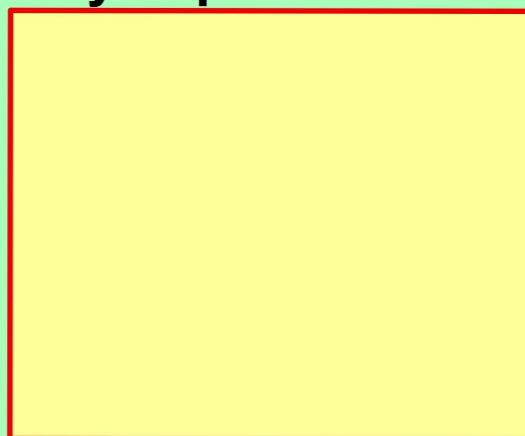


Správně přiřad'te objekty:

Vstupní zařízení



Výstupní zařízení



Správně přiřad'te objekty:

ŘEŠENÍ

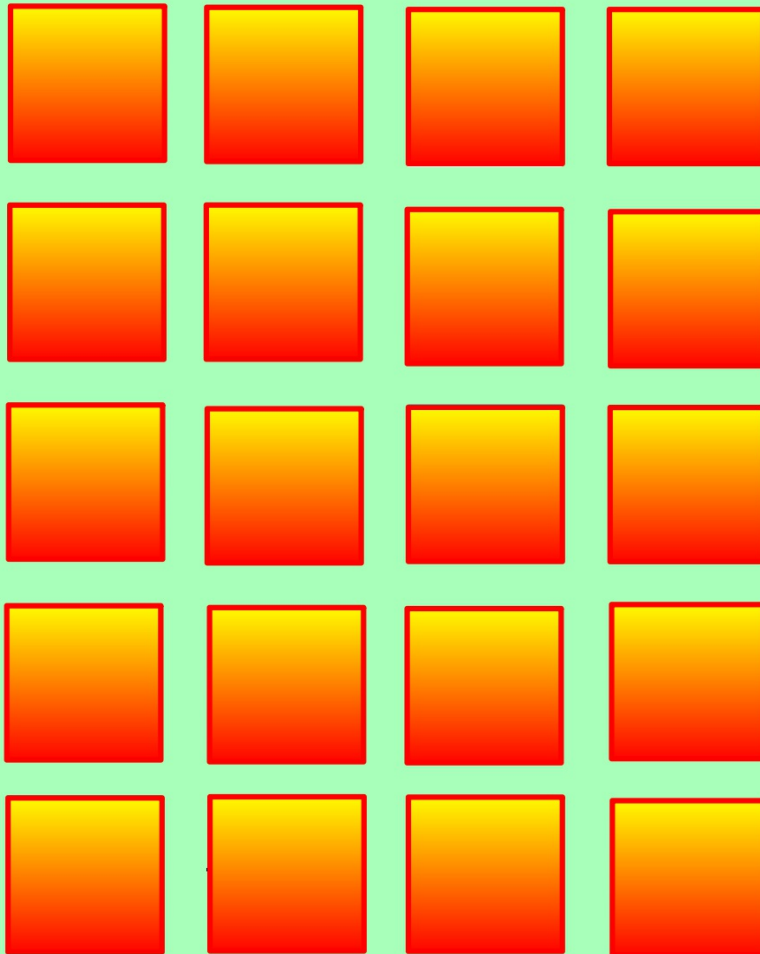
Vstupní zařízení



Výstupní zařízení



PEXESO



Zdroje:

- Všechny 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).
- 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:

monitor, myš, klávesnice, tiskárna, scanner, reprobedny, sluchátka, volant, fotoaparát, game pad,

Žáci se snaží přijít na definici vstupních a výstupních zařízení.

Řešení:

Výstupní zařízení - kliknutí na počítačovou skříň

Vstupní zařízení - kliknutí na človíčka

Po té žáci napíší do sešitu.

Žák přetáhne jednotlivá zařízení do správného rámečku

Vstup - Výstup.

Další žák provede opravu (přesuny),

Řešení na další straně pro kontrolu

Žák přetáhne jednotlivá zařízení do správného rámečku

Vstup - Výstup.

Další žák provede opravu (přesuny),

Řešení na další straně pro kontrolu

Pexeso, žáci postupně chodí k tabuli a otáčejí dvě karty.

Pokud není otočená dvojce, která patří k sobě, otáčí se na zpět.

Obrázek + text