

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:	Doplňovačka - Vstup a Výstup
Autor:	Martin Šír
Číslo materiálu:	VY_32_INOVACE_Inf67_65_03
Sada č.	65

Předmět: Informační a komunikační technologie

Tematický okruh : Hardware

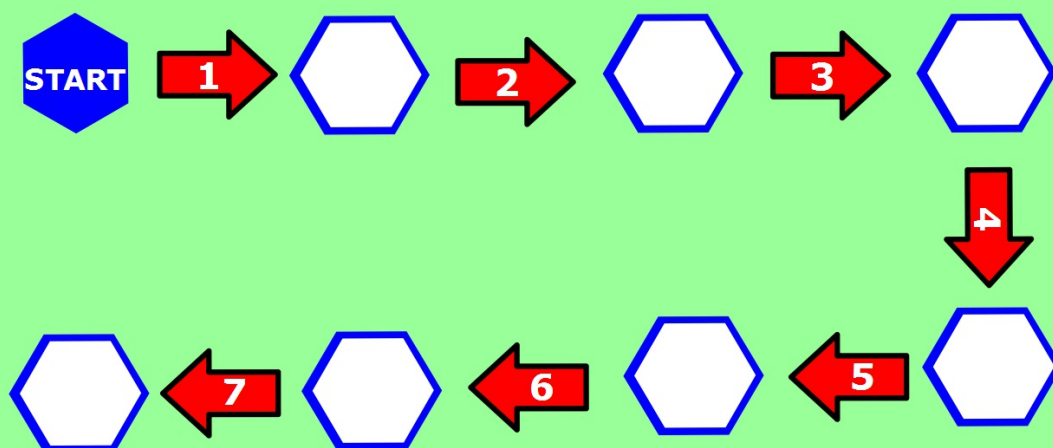
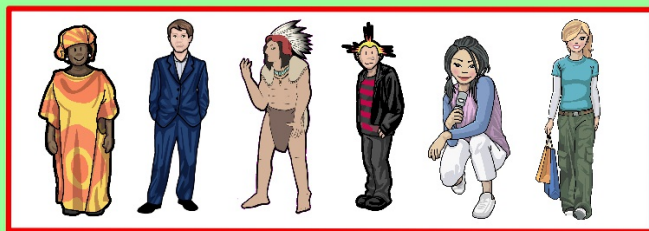
Datum vytvoření: 1. 10. 2013

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



Zapiš tajenku



Otázka č. 1

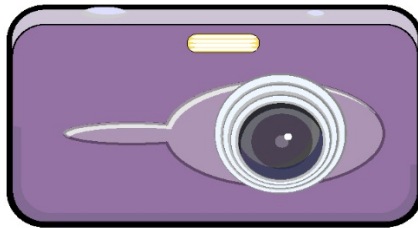
Jaké je to zařízení?



První písmeno použijte do doplňovačky.

Otázka č. 2

Jaké je to zařízení?



Druhé písmeno použijte do doplňovačky.

Otázka č. 3

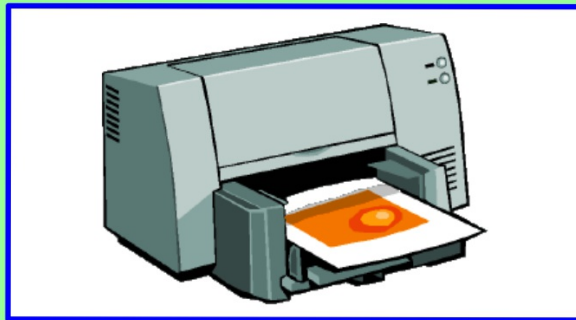
Jaké je to zařízení?



Čtvrté písmeno použijte do doplňovačky.

Otázka č. 4

Jaké je to zařízení?



Druhé písmeno použijte do doplňovačky.

Otázka č. 5

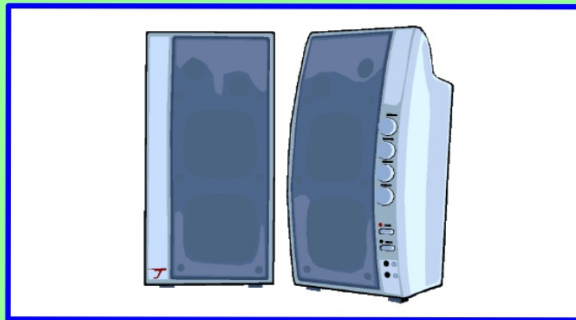
Jaké je to zařízení?



Poslední písmeno použijte do doplňovačky.

Otázka č. 6

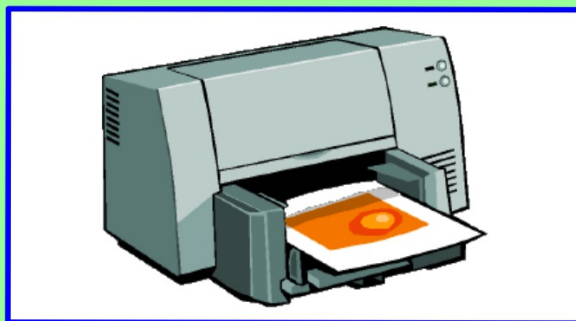
Jaké je to zařízení?



Páté písmeno použijte do doplňovačky.

Otázka č. 7

Jaké je to zařízení?



Šesté písmeno použijte do doplňovačky.

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,

Tato hra je pro celou skupinu.

Vybereme si postavičku která nás bude provázet.

Kliknutím na šipku se přesuneme na otázku. Po vyřešení otázky pokračujeme další šipkou.

Pokaždé se vrátíme na tento snímek.

Cílem je vyřešit TAJENKU.

Vedle tajenky je rychlá volba PERA - žák rovnou může psát do políček tajenku.

ŘEŠENÍ: **MONITOR**

Myš - **M**

myšák = zpět na doplňovačku

Fotoaparát - **O**

myšák = zpět na doplňovačku

Scanner - **N**

myšák = zpět na doplňovačku

Tiskárna - **I**

myšák = zpět na doplňovačku

Volant - **T**

myšák = zpět na doplňovačku

Reprobedny - **O**

myšák = zpět na doplňovačku

Tiskárna - **R**

myšák = zpět na doplňovačku