

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:	Datové médium
Autor:	Martin Šír
Číslo materiálu:	VY_32_INOVACE_Inf67_65_15
Sada č.	65

Předmět: Informační a komunikační technologie

Tematický okruh : Hardware

Datum vytvoření: 10. 12. 2013

Cílová skupina: žák 2. stupně ZŠ - základní vzdělávání

Doporučeno pro: 7. ročník

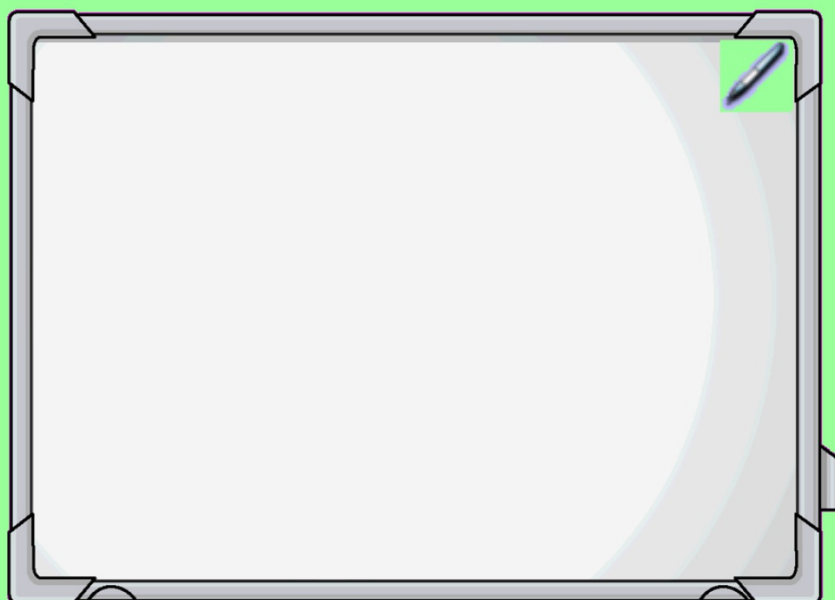
Anotace:

- vývoj datových nosičů, pevný disk, vysvětlení funkcí dalších médií
- posílení mezipředmětových vztahů, využití multimediální techniky

DATOVÉ MÉDIUM



Jaké znáš datová média ?



Současná datová média



Média podle velikosti

Disketa:

CD:

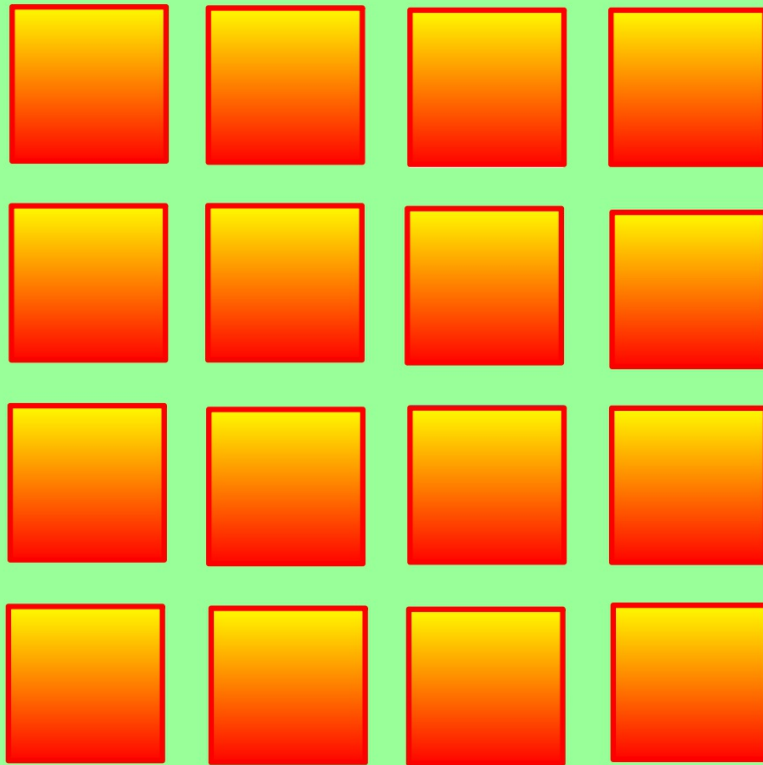
DVD:

USB:

HDD:



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:

hardisk, disketa, CD-ROM, DVD-ROM, paměťová karta, USB flash disk

Žáci se snaží přijít na definici k datovým médiím.

Řešení:

přesunutí obdelníku

Datové médium nebo také datový nosič, je paměťový nosič datových informací (dat) používající k záznamu dat.

Žáci zapíší na tabuli příklady současných datových médií, které sami používají.

V pravém rohu tabule, je Pero pro rychlejší psaní na tabuli.

Žáci zapíší pod obrázek název datového média.

Řešení:

kliknutí na obrázek daného média se zobrazí popis.

Žáci si zopakují velikost kapacity u jednotlivých médií.

Využijí magický tunel. Text přetahují zleva doprava přes obrázky jednotlivých médií.

Na druhé straně se jim objeví hodnoty pro dané médium.

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

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

Dva stejné obrázky