

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:	Soutěž - HARDWARE
Autor:	Martin Šír
Číslo materiálu:	VY_32_INOVACE_Inf67_65_18
Sada č.	65

Předmět: Informační a komunikační technologie

Tematický okruh : Hardware

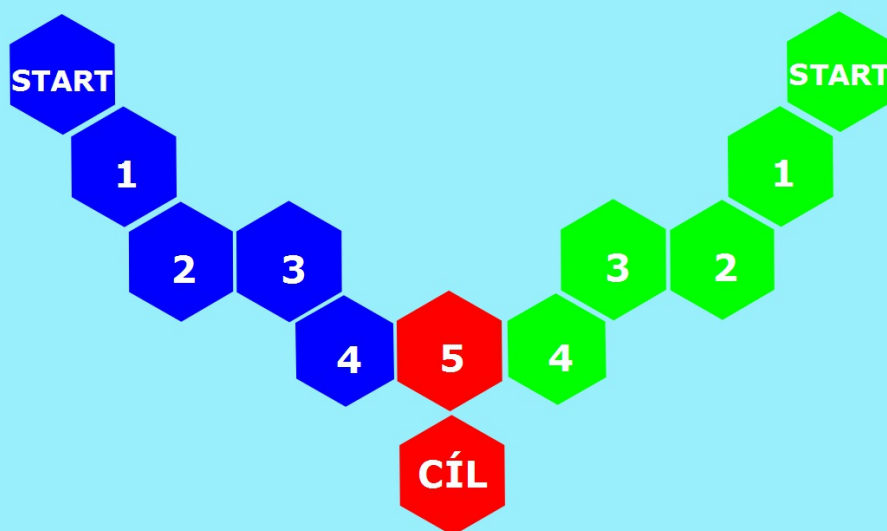
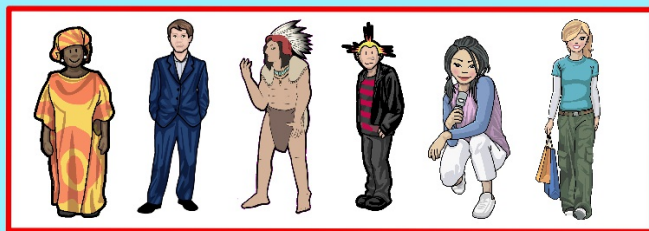
Datum vytvoření: 10. 2. 2014

Cílová skupina: žák 2. stupně ZŠ - základní vzdělávání

Doporučeno pro: 7. ročník

Anotace:

- opakování formou hry, procvičení učiva Hardware
- posílení mezipředmětových vztahů, využití multimediální techniky



ROZHOZ

Otázka č. 1

**Je procesor umístěn na
základní desce?**

ANO

NE

Otázka č. 1

Je pevný disk umístěn na základní desce?

ANO

NE



Špatná odpověď.





Správná odpověď.



Otázka č. 2

Co slouží k trvalému
ukládání dat?

**Základní
deska**

**Pevný
disk**

**Operační
paměť**

Otázka č. 2

Co znamená zkratka PC?

**Základní
deska**

**Počítačové
centrum**

**Osobní
počítač**

Otázka č. 3

**Kterou součást počítače
označujeme jako mozek počítače?**

Procesor

**Základní
deska**

**Pevný
disk**

Otázka č. 3

**Která přídatná karta slouží
k poslechu hudby?**

**Zvuková
karta**

**Síťová
karta**

**Televizní
karta**

Otázka č. 4

Jaké je to zařízení?



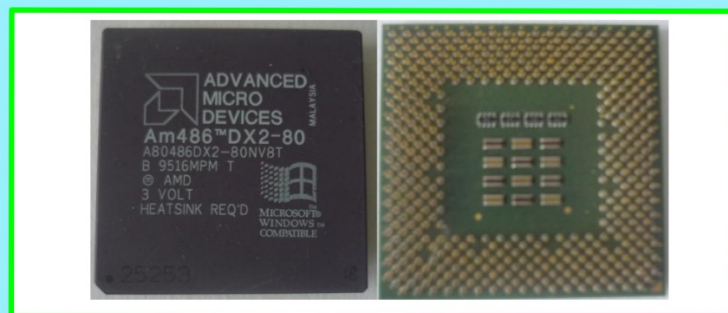
CD - ROM

**Základní
deska**

**Pevný
disk**

Otázka č. 4

Jaké je to zařízení?



**Síťová
karta**

Procesor

**Operační
paměť**

Otázka č. 5

Jaké je to zařízení?



**Síťová
karta**

**Operační
paměť**

**Televizní
karta**

CÍL



Klikni na mě

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:

pevný disk, operační paměť, zvuková karta, základní deska, procesor, osobní počítač, síťová karta, televizní karta, CD-ROM

Tato hra je pro dva hráče, nebo dva týmy.

Nejdříve hodíme kostkou a ten kdo má větší číslo začíná. Vybere si postavičku a barvu své cesty.

Vždy se postupuje o jedno políčko, ale hráč smí postoupit pouze po správné odpovědi. Odpoví-li špatně v dalším kole musí otázku opakovat.

Hráči se vždy po otázce střídají.

Kliknutím na odpověď ANO nebo NE

se dostaneme na stránku s odpovědi na otázku.

Kliknutím na odpověď ANO nebo NE

se dostaneme na stránku s odpovědi na otázku.

Bohužel špatná odpověď, šipkou zpět se dostaneme na první stránku s mapou hry.

Super správná odpověď, šipkou zpět se dostaneme na první stránku s mapou hry.

Kliknutím na jednu z odpovědí se dostaneme na stránku s odpovědi na otázku.

Kliknutím na jednu z odpovědí se dostaneme na stránku s odpovědi na otázku.

Kliknutím na jednu z odpovědí se dostaneme na stránku s odpovědi na otázku.

Kliknutím na jednu z odpovědí se dostaneme na stránku s odpovědi na otázku.

Kliknutím na jednu z odpovědí se dostaneme na stránku s odpovědi na otázku.

Kliknutím na jednu z odpovědí se dostaneme na stránku s odpovědi na otázku.

Kliknutím na jednu z odpovědí se dostaneme na stránku s odpovědi na otázku.

Cíl hry:))

Kliknutím na obrázek se spustí oslava vítězství.

Šipkou zpět se dostaneme na první stránku s mapou hry.