

poř.číslo	Název mat.	Autor	Použitá literatura a zdroje	Metodika
III-2-INF-I-1-6r.	Informatika- vědní obor	Vladimíra Mokrá	<a href="http://www.gastronews.cz/pictures/slepice-DV8585NWM4-small.jpg">http://www.gastronews.cz/pictures/slepice-DV8585NWM4-small.jpg</a> ; <a href="http://www.mctoys.com/foto/produkty/titulni/103.jpg">http://www.mctoys.com/foto/produkty/titulni/103.jpg</a> ; <a href="http://zena-in.cz/media/2009/11/19/fretka.jpg">http://zena-in.cz/media/2009/11/19/fretka.jpg</a> ; <a href="http://www.nova.cz/Nova/archive/images/11247-web-1aa53f.T1182512472.jpg">http://www.nova.cz/Nova/archive/images/11247-web-1aa53f.T1182512472.jpg</a> ; <a href="http://www.guh.cz/edu/bi/biologie_obratlovci/foto03/foto_005.jpg">http://www.guh.cz/edu/bi/biologie_obratlovci/foto03/foto_005.jpg</a> ; <a href="http://www.prirodopis.zsvelhartice.cz/slozka/plazi/supinati/chameleon_lalo?cnaty_chamaeleo_dilepis.jpg">http://www.prirodopis.zsvelhartice.cz/slozka/plazi/supinati/chameleon_lalo?cnaty_chamaeleo_dilepis.jpg</a> ; <a href="http://www.onensvet.com/ryba.gif">http://www.onensvet.com/ryba.gif</a> ; <a href="http://tuleniaspol.webz.cz/kosatka1.jpg">http://tuleniaspol.webz.cz/kosatka1.jpg</a> ; <a href="http://www.gfg.cz/gallery/albums/userpics/10001/%C5%BDirafa_Rotschildova2.jpg">http://www.gfg.cz/gallery/albums/userpics/10001/%C5%BDirafa_Rotschildova2.jpg</a> ; <a href="http://img.webme.com/pic/r/ranckostrcany/kohout1.jpg">http://img.webme.com/pic/r/ranckostrcany/kohout1.jpg</a> ; obrázky: licence creative	Určeno žákům 6.ročníku, vhodné do fixační a expoziční části hodiny. výstupy: žák definuje pojem informatika, popíše vývoj informatiky v dějinách, uvede zlomové momenty historie informatiky, uvede paměťová média a zdroje informací str.1 luštění křížovky správné řešení ukryté v křížovce pod animací rozetmít str.2 prezentace - neaktivní str.3 poklepáním pod příklad se rozetmí příklad str.4 nad tečkami jsou skrytá pasující slova v animaci rozetmít - kliknutí myší dole hypertextový odkaz na zdroje - žák určí pořadí věrohodnosti (sestupně - ministerstvo, novinky.cz, bles.cz) str.5 toolkit - pod čísla jsou v bodech ukryty způsoby zpracování informací (v přednášce je možné dále rozvést,

III-2-INF-I-2-9r.	Informatika – kódování informací, jednotky	Vladimíra Mokrá	<p>Text</p> <p>Roubal, P. Informatika a výpočetní technika pro střední školy - teoretická učebnice, Brno 2007:CPRESS;  <a href="http://audiokazeta.navajo.cz/audiokazeta-2.jpg">http://audiokazeta.navajo.cz/audiokazeta-2.jpg</a>;  <a href="http://www.cannon.org.uk/cannonscreenentertainmentvideo/CSE%20videocassette%20smaller.jpg">http://www.cannon.org.uk/cannonscreenentertainmentvideo/CSE%20videocassette%20smaller.jpg</a>; obrázky: licence creative commons, staženo ke dni 12.3.2010</p>	<p>Text, který tvoří rámec přednášky je černí, úkoly a zajímavosti šediví.</p> <p>str.1  Žák výjmenuje vývoj paměťových médií v historii (opakování) - souvislost s kódováním informací (pro různá média se používaly různé kódy). Přidá paměťové médium k období.  Doplnění tabulky přetažením myši.</p> <p>str.2  Žák vysvětlí pojem kódování informace.  V pravém dolním rohu je ikona internetového prohlížeče s hypertextovým odkazem na google.cz.</p> <p>str.3  Žák popíše rozdíl mezi analogickým a digitálním záznamem. Přidá odpovídající digitální formát k analogickému zobrazení média.  Přidání přetažením myši. Klíč: jpg=obraz, mov=video, mp3=zvuk.</p> <p>str.4  Žák vysvětlí pojmy bit a bajt.  Klíč k jednoduché otázce skryt za pravým okrajem.  Označen piktogramem klíč.</p> <p>str.5</p>
-------------------	--------------------------------------------	-----------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III-2-INF-I-3-6r.	Hardware (HW) – pojem, osobní počítač	Vladimíra Mokrá	<p><a href="http://fc.kelownachristian.ca/~d.lewis/it_web/ict9.html">http://fc.kelownachristian.ca/~d.lewis/it_web/ict9.html</a></p> <p><a href="http://obchod.jpc.cz/zbozi/virtualni-pokojicek-6-student-komplet/detail.aspx?p=z:122207">http://obchod.jpc.cz/zbozi/virtualni-pokojicek-6-student-komplet/detail.aspx?p=z:122207</a> ; obrázky licence creative commons, stažené k datu 20.9.2010</p>	<p>určeno pro žáky 6.třídý expoziční a fixační etapa výuky</p> <p>výstupy ŠVP: žák definuje pojmy hardware, PC žák pojmenuje části PC žák vysvětlí zkratku PC, pracuje s obrázkem a textem žák popíše hardware žák roztřídí periferie</p> <p>interaktivita: 1 - dopíše interaktivním perem definici 2 - odkrýváčka 3 - za okrajem úkol, hypertextový odkaz 4 - přesune popisky k obrázku 5 - přesunem roztřídí</p>
-------------------	------------------------------------------	-----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III-2-INF-I-4-6r.	HW – základová deska	Vladimíra Mokr	<p>Navrtil, P.: S potaem na zkladn škole, Prostijov: Computer Media 2002</p> <p>Roubal, P.: Informatika vypoetn technika pro stedn školy- teoretick uebnice, Brno: CPRESS 2007; obrzky ve licence creative commons, staeno ke dni 1.10.;</p> <p><a href="http://www.svethardware.cz/sh/media.nsf/w/454C57D073A96AFBC1256BC60?03572BD/\$file/1_P4XFA.jpg">http://www.svethardware.cz/sh/ media.nsf/w/454C57D073A96AF BC1256BC60?03572BD/\$file/1_P 4XFA.jpg</a>;</p> <p><a href="http://i.dell.com/images/global/products/monitors/monitors_highlights/monitor_s170?9wfp_overview1.jpg">http://i.dell.com/images/global/ products/monitors/monitors_high lights/monitor_s170?9wfp_ove rview1.jpg</a>;</p> <p><a href="http://www.digilidi.cz/files/437_1100x.jpg">http://www.digilidi.cz/files/437_ 1100x.jpg</a>; <a href="http://www.windows-vista-tips-and-tricks.com/image-files/windows-vista-?internet-explorer-icon.jpg">http://www.windows- vista-tips-and-tricks.com/image- files/windows-vista-?internet- explorer-icon.jpg</a>;</p> <p><a href="http://3.bp.blogspot.com/?_lawOjqDZ5s4/TLL_tqKBTul/AAAAAAAAABI/EI1Rp9LswWI/s1600/GrafikaKarta.gif">http://3.bp.blogspot.com/?_law OjqDZ5s4/TLL_tqKBTul/AAAAAA AAABI/EI1Rp9LswWI/s1600/Graf i?ckaKarta.gif</a>;</p> <p><a href="http://www.pf.jcu.cz/stru/katedr">http://www.pf.jcu.cz/stru/katedr</a></p>	<p>zak popše zkladovou desku, pojmenuje jednotliv asti a charakterizuje jejich funkce. Ureno zkm 6.roe.</p> <p>Expozin a fixan ast hodiny.</p> <p>str.1 Animace rozetmt - kliknutm vedle hvzdiky se objev komponenta s odpovdajcm pipojenm k zkladn desce</p> <p>str.2 Toolkit - ukate na obrzku jmenovanou komponenty</p> <p>str.3-5 gumou odkrjte periferii a kabel, kterm je k desce pipojena</p> <p>str.6 Toolkit - k periferii piate odpovdajc pidavnou kartu</p> <p>str.7 sbrnice - hypertextov odkat v nadpisu</p>
-------------------	----------------------	-----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III-2-INF-I-5-7r.	HW – procesor	Vladimíra Mokr	<p>Roubal, P.: Informatika a vpoetnı technika pro stednı školy - teoretick uebnice, CPRESS Brno 2007;  <a href="http://pctuning.tyden.cz/ilustrace3/Sulc/upgrade_pc/e8400.jpg">http://pctuning.tyden.cz/ilustrace3/Sulc/upgrade_pc/e8400.jpg</a>;  <a href="http://i.idnes.cz/08/041/nesd/MBO224974_deska.jpg">http://i.idnes.cz/08/041/nesd/MBO224974_deska.jpg</a>;  <a href="http://www.urel.feec.vutbr.cz/web_pages/projekty/clanky/Hlavni_mezniky_polovodic/Intel_80386.jpg">http://www.urel.feec.vutbr.cz/web_pages/projekty/clanky/Hlavni_mezniky_polovodic/Intel_80386.jpg</a>; obrzky ve licence creative commons, 19.10.2010</p>	<p>str.1-zk vysvtlı pojem procesor, ukaze umstnı procesoru na zkladnı desce  Pod nadpisem umstına rohov ikona s hypertextovm odkazem na cs.wikipwdie.org ?procesory - monost porohlobit si informace.  str.2-zk vjmenuje sti procesoru, vyhled informace na internetu a dopln je do textu  Pod tekami se skrv kle k doplovace (animace rozetmnı kliknutm myı).  Kliknutm do prostoru vedle otaznku se objev doplujcı ukol.  U levho okraje stany se nachz obrzek - detail procesoru.  str.3.-zk popıe postup vroby procesoru  Pod obrzkem foku se nachz internetov odkaz na stnku s podrobnm popisem ?vroby procesoru.  Pod kamerkou odkaz na poslednı interaktivnı stranu programu a na video Jak se vyrbı ?procesor.  str.4-zk vysvtlı pojem frekvence procesoru, pracuje s jednotkami frekvence  U levho okraje se nachz ukol, kle je pod ukolem.  str.5-zk vysvtlı pojmy jdro procesoru, systm na ıpu, odvodnı vyuitı chlazenı  Pod levm okrajem se nachz ukol - zk s pomocı internetu vyhled jednotlive procesory ?a ureı, kter z nich je jednojdrovı (prce s textem).Sprvn monost je c).</p>
-------------------	---------------	-----------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III-2-INF-I-6-6r.	HW – paměti	Vladimíra Mokrá	<p> <a href="http://www.otecjiri.cz/wp-content/uploads/2010/06/computer-ram.jpg">http://www.otecjiri.cz/wp-content/uploads/2010/06/computer-ram.jpg</a>;  <a href="http://www.format.czweb.org/1x_soubory/image001.jpg">http://www.format.czweb.org/1x_soubory/image001.jpg</a>;  <a href="http://ucebnice.euromise.cz/informatika/disk.jpg">http://ucebnice.euromise.cz/informatika/disk.jpg</a>;  <a href="http://ozo.inshop.cz/inshop/catalogue/products/pictures/WD10EARS.jpg">http://ozo.inshop.cz/inshop/catalogue/products/pictures/WD10EARS.jpg</a>;  <a href="http://i.idnes.cz/07/021/cl/PKA18cd30_disketa8.jpg">http://i.idnes.cz/07/021/cl/PKA18cd30_disketa8.jpg</a>;  <a href="http://oldgamesnolimit.cz/fenomen/disketa2.jpg">http://oldgamesnolimit.cz/fenomen/disketa2.jpg</a>;  <a href="http://lightscribe.uzasne.cz/img/obsah/cd_verbatim_b.jpg">http://lightscribe.uzasne.cz/img/obsah/cd_verbatim_b.jpg</a>;  <a href="http://www.solight.cz/data/web/intenso/pictures/dvd-plus/intenso-dvd-medium.jpg">http://www.solight.cz/data/web/intenso/pictures/dvd-plus/intenso-dvd-medium.jpg</a>;  <a href="http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/0d/Blu-ray_?200GB.jpg/220px-Blu-ray_200GB.jpg">http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/0d/Blu-ray_?200GB.jpg/220px-Blu-ray_200GB.jpg</a>;  <a href="http://im9.cz/iR/importprodukt-orig/510/51074ae7a46f1c6787d3ea5dee9212e3--?mmf150x150.jpg">http://im9.cz/iR/importprodukt-orig/510/51074ae7a46f1c6787d3ea5dee9212e3--?mmf150x150.jpg</a>; </p>	<p>Určeno žákům 6.ročníku, do exoziční a fixační fáze hodiny.</p> <p>Výstupy: žák definuje pojem paměť v PC, výjmenuje druhy pamětí, rozliší paměti externí a ty, co jsou součástí PC, rozkllíší paměti podle velikosti a způsobu ukládání dat.</p> <p>str.1 za okrajem skrytý úkol</p> <p>str.2-3 prezentace - neinteraktivní</p> <p>str.4 Přesuňte myši popisky. Řešení za levým okrajem.</p> <p>str.5 přesuňte parametry k správnému obrázku (možnost použít internet)</p> <p>str.6 pod textem úkol kliknutím rozetmít úkol za levým okrajem skryté obázky</p> <p>str.7 za levým okrajem skryté obrázky</p>
-------------------	-------------	-----------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III-2-INF-I-7-6r.	HW – monitory	Vladimíra Mokrá	<p>LCD monitor-  <a href="http://everythingaboutlcdmonitor.com/2008/01/">http://everythingaboutlcdmonitor.com/2008/01/</a></p> <p>CRT monitor -  <a href="http://www.fm.wmich.edu/engineering/energy_management">http://www.fm.wmich.edu/engineering/energy_management</a></p> <p>CRT øez -  <a href="http://shreeramnadkarni.files.wordpress.com/2010/04/crt.gif">http://shreeramnadkarni.files.wordpress.com/2010/04/crt.gif</a></p> <p>video CRT-  <a href="http://www.youtube.com/watch?v=Gnl1vuwjHto&amp;feature=player_embedded">http://www.youtube.com/watch?v=Gnl1vuwjHto&amp;feature=player_embedded</a></p> <p>LCD øez -  <a href="http://www.cknow.com/cms/ckinfo/lcd---liquid-crystal-display.html">http://www.cknow.com/cms/ckinfo/lcd---liquid-crystal-display.html</a>  vše creative commons,  7.10.2010  Navrátil, P.: S počítačem na základní škole, Computer Media, Prostějov 2002</p>	<p>Určeno žákům 6.ročníku, expoziční a fixační fáze hodiny.</p> <p>str.1-žák vysvětlí pojem monitor  Správně řešení je ukryto v animaci rozetmění za tečkami</p> <p>str.2-žák výjmenuje parametry, které sledujeme při výběru nového monitoru  Toolkit - při klepnutí na číslo se objeví položka seznamu.</p> <p>str.3-žák třídí informace  Toolkit - přiřazení názvu monitoru k jeho vyobrazení</p> <p>str.4-žák popíše princip funkčnosti CRT monitoru  Hypertextový odkaz na wikipedii skrytý v objektu nadpisu.  Hypertextový odkaz na video skrytý v rohové ikoně obrázku.</p> <p>str.5-žák popíše princip funkčnosti LCD monitoru  Hypertextový odkaz skrytý v objektu nadpisu.</p> <p>str.6-žák opakuje výběrem z možností  Toolkit - test o 5ti otázkách shrnuje vědomosti získané během hodiny</p>
-------------------	---------------	-----------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III-2-INF-I-8-6r.	HW – klávesnice, myš	Vladimíra Mokrá	<p> <a href="http://www.markonet.cz/pages/vyuka/principy-pocitacu/48klav/klavesnice.gif">http://www.markonet.cz/pages/vyuka/principy-pocitacu/48klav/klavesnice.gif</a>;  <a href="http://ozo.inshop.cz/inshop/catalogue/products/pictures/media_keyboard_600_top_mr.jpg">http://ozo.inshop.cz/inshop/catalogue/products/pictures/media_keyboard_600_top_mr.jpg</a>;  <a href="http://www.cshop.cz/zbozi/81886_original.jpg">http://www.cshop.cz/zbozi/81886_original.jpg</a>;  <a href="http://imgs.idnes.cz/software/A060124_DVR_WEB_KAMERA_N.PNG">http://imgs.idnes.cz/software/A060124_DVR_WEB_KAMERA_N.PNG</a>;  <a href="http://www.digitalworldtokyo.com/entryimages/251105_Canon_Printer.jpg">http://www.digitalworldtokyo.com/entryimages/251105_Canon_Printer.jpg</a>;  <a href="http://koalazereekalip.files.wordpress.com/2010/11/scanner.jpg">http://koalazereekalip.files.wordpress.com/2010/11/scanner.jpg</a>;  <a href="http://www.woow.cz/fotocache/bigorig/d1010_1.jpg">http://www.woow.cz/fotocache/bigorig/d1010_1.jpg</a>;  <a href="http://www.chcipocitac.cz/eshop/images/Creative51EF0050AA001.jpg">http://www.chcipocitac.cz/eshop/images/Creative51EF0050AA001.jpg</a>;  <a href="http://www.hama.cz/ProductImages//00046/abb/00046109abb.jpg">http://www.hama.cz/ProductImages//00046/abb/00046109abb.jpg</a>;  <a href="http://www.siprinters.co.uk/We">http://www.siprinters.co.uk/We</a> </p>	<p>Určeno žákům 6.ročníku, expoziční a fixační fáze výuky. výstupy: žák popíše klávesnici a suveréně ji používá, žák výjmenuje druhy počítačových myší, rozpozná je</p> <p>str.1 za tečkami ukryta animace správného řešení</p> <p>str.2 ručičkou vytáhněte zadání úkolu-vyřazování výstupních zařízení poklepáním (animace)</p> <p>str.3 přetažením myší žáci správně pojmenují části klávesnice</p> <p>str.4 toolkit výber ze 4 možností - "Jak dobře znáš klávesnici?" Ručičkou vytáhněte hodnocení.</p> <p>str.5 vyhledávání na internetu - druhy myší správné řešení za levým okrajem pod hvězdičkou poslední řádek hypertextový odkaz na zajímavý článek</p>
-------------------	----------------------	-----------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



III-2-INF-I-9-6r.	HW – tiskárny	Vladimíra Mokrá	<a href="http://infyz.cz/data/skola/inf/html/technologie/technologie_tisku_soubory/image002.jpg">http://infyz.cz/data/skola/inf/html/technologie/technologie_tisku_soubory/image002.jpg</a> ; <a href="http://infyz.cz/data/skola/inf/html/technologie/technologie_tisku_soubory/image004.jpg">http://infyz.cz/data/skola/inf/html/technologie/technologie_tisku_soubory/image004.jpg</a> ; <a href="http://infyz.cz/data/skola/inf/html/technologie/technologie_tisku_soubory/image006.jpg">http://infyz.cz/data/skola/inf/html/technologie/technologie_tisku_soubory/image006.jpg</a> ; <a href="http://infyz.cz/data/skola/inf/html/technologie/technologie_tisku_soubory/image008.jpg">http://infyz.cz/data/skola/inf/html/technologie/technologie_tisku_soubory/image008.jpg</a> ; <a href="http://t2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQbvvmQgQ9E7ChQ3t_?1UWEkVKH6rvRujKDt3BjtvztlXuLh5lwenQ&amp;t=1">http://t2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQbvvmQgQ9E7ChQ3t_?1UWEkVKH6rvRujKDt3BjtvztlXuLh5lwenQ&amp;t=1</a> ; <a href="http://www.sibl.cz/skripta/obrazky/o9.gif">http://www.sibl.cz/skripta/obrazky/o9.gif</a> ; <a href="http://extrawindows.cnews.cz/files/obrazky/2008/07Jul/inkoust.jpg">http://extrawindows.cnews.cz/files/obrazky/2008/07Jul/inkoust.jpg</a> ; <a href="http://www.pekro.cz/domain/pekro/files/dokumenty/image/clanky/caste-dotazy/laserova-tiskarna.jpg">http://www.pekro.cz/domain/pekro/files/dokumenty/image/clanky/caste-dotazy/laserova-tiskarna.jpg</a> ; <a href="http://www.lucidistorte.it/blog/wp-">http://www.lucidistorte.it/blog/wp-</a>	<p>Určeno pro žáky 6.ročníku, fáze hodiny expoziční a fixační.</p> <p>Výstupy: žák definuje pojem tiskárna, zná druhy tiskáren a princip jejich funkce, zná princip tisku.</p> <p>str.1 nadpis hypertextový odkaz na stránku s podrobným výkladem</p> <p>str.2 toolkit - přiřadte k obrázkům odpovídající typ tiskárny</p> <p>str.3-5, 7 gumou odkryjte zobrazení technologie tisku</p> <p>str.4 a 5 za okrajem ukryté další obrázky</p> <p>str.6 přiřadte k tiskárně odpovídající náplň</p> <p>str.8 za levým okrajem ukryt obrázek video z youtube - míchání barev při tisku</p>
-------------------	---------------	-----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III-2-INF-I-10-6r.	HW – další periferie	Vladimíra Mokrá	<p> <a href="http://kopretina.xf.cz/obrazky/kopr_trans.png">http://kopretina.xf.cz/obrazky/kopr_trans.png</a>;  <a href="http://pctuning.tyden.cz/ilustrace3/patejl/ReDstar/Photo7.jpg">http://pctuning.tyden.cz/ilustrace3/patejl/ReDstar/Photo7.jpg</a>;  <a href="http://www.patro.cz/img//shop/001/1075027900.jpg">http://www.patro.cz/img//shop/001/1075027900.jpg</a>;  <a href="http://www.slipperybrick.com/wp-content/uploads/2007/08/otto-digital-headset.jpg">http://www.slipperybrick.com/wp-content/uploads/2007/08/otto-digital-headset.jpg</a>;  <a href="http://interlink-static.tsbohemia.cz/trust-starzz-microphone-mikrofon-3-?5mm-jack-cerny-na-stul-_i113711.jpg">http://interlink-static.tsbohemia.cz/trust-starzz-microphone-mikrofon-3-?5mm-jack-cerny-na-stul-_i113711.jpg</a>;  <a href="http://30.media.tumblr.com/tumblr_lhn8g3VqBo1qc3iy5o1_400.jpg">http://30.media.tumblr.com/tumblr_lhn8g3VqBo1qc3iy5o1_400.jpg</a>;  <a href="http://shop.tlapnet.cz/bin/product/4/217442078.jpg">http://shop.tlapnet.cz/bin/product/4/217442078.jpg</a>;  <a href="http://cs.wikipedia.org/wiki/Tablet">http://cs.wikipedia.org/wiki/Tablet</a>;  <a href="http://t0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQQmLR1mnMVIByq5SVZMyHQw3yB-?oPgFcR8Z81WkgDHU8LdDn_DIA">http://t0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQQmLR1mnMVIByq5SVZMyHQw3yB-?oPgFcR8Z81WkgDHU8LdDn_DIA</a>;  <a href="http://cs.wikipedia.org/wiki/Digitalizace">http://cs.wikipedia.org/wiki/Digitalizace</a> </p>	<p>Určeno žákům 6.ročníku, expoziční a fixační fáze výuky.  Výstupy: žák výjmenuje periferie, zná jejich funkce a způsob použití. Popíše je a pozná na obrázku i v reálu.</p> <p>str.1  vytahujte kopretiny z levého okraje, čtěte periferní zařízení pod nimi ukrytá a určujte zda jsou vstupní ?či výstupní</p> <p>str.2  Tahem myši opravte popisky (z leva - reproduktory, sluchátka, multifunkční sluchátka, mikrofon).</p> <p>str.3  V bílých obdelnících pod animací rozetmít skryté obrázky</p> <p>str.4  neaktivní - prezentace</p> <p>str.5  Vytahujte kopretiny a přiřazujte obrázky do správných oken.</p> <p>str.6  V bílých obdelnících animace rozetmít - skryté obrázky</p>
--------------------	----------------------	-----------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III-2-INF-I-11-6r.	SW – pojem	Vladimíra Mokrá	<p>Roubal, P: Informatika a výpočetní technika - teoretická učebnice, Brno: Computer press, 2007;  <a href="http://t1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQRy45MdsR_?9xJUYNUVBIPMoWWqMDSYu-FeJHBkqee3y6Lv5Jdm;">http://t1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQRy45MdsR_?9xJUYNUVBIPMoWWqMDSYu-FeJHBkqee3y6Lv5Jdm;</a>  <a href="http://t2.ftcdn.net/jpg/00/00/46/03/400_F_460300?_YAp8ewbPLnatgr9SkYUnbtLd5IHrNg.jpg">http://t2.ftcdn.net/jpg/00/00/46/03/400_F_460300?_YAp8ewbPLnatgr9SkYUnbtLd5IHrNg.jpg</a>,  creative commons, 9.11.</p>	<p>Určeno pro žáky 6.ročníku  Téma: SW - pojem  Část hodiny: motivační, expoziční, fixační;str.1 - žák opakuje pojmy související s teorií informatiky.  Mnemotechnická pomůcka (člověk vs.počítač).  Za stínováním obrazovky jsou skryty správné odpovědi.</p> <p>str.2 - žák definuje pojem software.  Nadpis je hypertextovým odkazem na <a href="http://cs.wikipedia.org/wiki/Software">http://cs.wikipedia.org/wiki/Software</a>.</p> <p>str.3 - žák určí název, označení a verzi programu. Žák při úkolu využívá interaktivního pera.  Pod obdélníkem (animaci rozetmít) skryto řešení úkolu.</p> <p>str.4 - žák vysvětlí, co je to instalace a co aktualizace.  Při kliknutí na pojmy se zvýrazní (animace rozetmít).</p> <p>str.5 - žák popíše jednotlivé licenc.  Neaktivní stránka.</p> <p>str.6 - žák spojí licence s jejich charakteristikou perem (V případě odemknutí objektů, lze přetahovat).  Slovo řešení je odkazem na stranu 5.</p>
--------------------	------------	-----------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III-2-INF-I-126r.	SW – BIOS, operační systém	Vladimíra Mokrá	<p>Roubal, P: Informatika a výpočetní technika - teoretická učebnice, Brno: Computer press, 2007;  <a href="http://t2.ftcdn.net/jpg/00/00/46/03/400_F_460300?_YAp8ewbPLnatgr9SkYUnbtLd5lHrNg.jpg">http://t2.ftcdn.net/jpg/00/00/46/03/400_F_460300?_YAp8ewbPLnatgr9SkYUnbtLd5lHrNg.jpg</a>,  creative commons</p>	<p>Určeno pro žáky 6.ročníku  Téma: SW - BIOS, operační systém  Fáze hodiny: expoziční a fixační; str.1 - žák vysvětlí pojem BIOS  prezentace - neaktivní</p> <p>str.2 - žák vystvětlí pojem operační systém po vysunutí smajlíka odhalíte úkol</p> <p>str.3 - žák výjmenuje všechny operační systémy klíč skryt za levým okrajem - 4 skupiny operačních systémů se objeví při vysunutí čísel</p> <p>str.4 - žák výjmenuje části struktury OS neaktivní prezentace</p> <p>str.5 - žák výjmenuje skupiny dalších programů v PC za pravm okraje výklady skupin - možno smíchat a nechat žáky správně přiřadit</p> <p>str.6 - žák uvede příklady k jednotlivým skupinám programů  úkol uveden za pravým okrajem  možno také nechat žáky vypsát charakteristiky skupin a až k ním doplnit příklady</p>
-------------------	----------------------------	-----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III-2-INF-I-13-6r.	SW – kancelářské balíčky	Vladimíra Mokrá	<a href="http://cs.wikipedia.org/wiki/Open_Office">http://cs.wikipedia.org/wiki/Open_Office</a> ; <a href="http://cs.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Office">http://cs.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Office</a> ; <a href="http://www.ahrackyholesov.cz/obrazky_zbozi/mini/kos-drevo-new-2.JPG">http://www.ahrackyholesov.cz/obrazky_zbozi/mini/kos-drevo-new-2.JPG</a> , licence creative commons, staženo ke dni 1.11.2010	Určeno pro žáky 6.ročníku Téma: SW - kancelářské balíčky Fáze hodiny: expoziční a fixační; str.1 - žák definuje pojem office neaktivní prezentace  str.2, 3 - žák charakterizuje MS Office a Open Office hypertextový odkaz, dopisování perem  str.4 - žák třídí programy dopisuje perem a rozlišuje pomocí dotyku na tabuli  str.5 - žák vyhledává a doplňuje informace hypertextový odkaz a dopisování perem
--------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III-2-INF-I-14-6r.	SW – hra	Vladimíra Mokrá	<p>Roubal, P: Informatika a výpočetní technika - teoretická učebnice, Brno: Computer press, 2007;  <a href="http://www.androidandtablets.com/wp-content/uploads/2011/02/1297728021-85.jpg">http://www.androidandtablets.com/wp-content/uploads/2011/02/1297728021-85.jpg</a></p> <p><a href="http://www.mazochova.cz/img/mimaki2.jpg">http://www.mazochova.cz/img/mimaki2.jpg</a></p> <p><a href="http://pocitacove-sestavky.ezin.cz/wp-content/uploads/procesor.jpg">http://pocitacove-sestavky.ezin.cz/wp-content/uploads/procesor.jpg</a>;  <a href="http://i.idnes.cz/10/013/gal/PKA30c243_shutterstock_43465624.jpg">http://i.idnes.cz/10/013/gal/PKA30c243_shutterstock_43465624.jpg</a>;  <a href="http://data.vsedomu.cz/hifi/0002/460/pametova-karta-micro-sdhc-nokia-mu-?44-16gb.jpg">http://data.vsedomu.cz/hifi/0002/460/pametova-karta-micro-sdhc-nokia-mu-?44-16gb.jpg</a>;  <a href="http://2.bp.blogspot.com/-?E1fPPrtIYpQ/TWXGYXWwhal/AAAAAAAAAHg/CWgVoGyGps4/s1600/?Harddisk.jpg">http://2.bp.blogspot.com/-?E1fPPrtIYpQ/TWXGYXWwhal/AAAAAAAAAHg/CWgVoGyGps4/s1600/?Harddisk.jpg</a>;  <a href="http://www.moredarku.cz/fotky6109/fotos/_vyr_751USB-flash-">http://www.moredarku.cz/fotky6109/fotos/_vyr_751USB-flash-</a></p>	<p>Určeno pro žáky 6.ročníku  Téma: HW - opakovní  Fáze hodiny: fixační;str.1 - postupuje del pravidel, opovídá na otázky a sčítá si body  kostka  figirky  hypertextové odkazy na karty s otázkami a úkoly</p> <p>k1-K16 - žák odpovídá na otázky, opakuje pojmy z HW, přiřazuje, definuje  při kliknutí na kartu návrat na herní plán - str.1</p> <p>pravidla  neaktivní</p>
--------------------	----------	-----------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III-2-INF-I-15-6r.	SW – nastavení OS	Vladimíra Mokrá	<p>obrázek hrdiny překreslený a v PC upravovaný autorkou materiálu;  <a href="http://www.style.it/cont/bellezza/style-files/0705/1700/img_ring/barbarella3.jpg">http://www.style.it/cont/bellezza/style-files/0705/1700/img_ring/barbarella3.jpg</a>  obrázky licence creative commons, 1.11.2010; Roubal, P: Informatika a výpočetní technika - teoretická učebnice, Brno: Computer press, 2007</p>	<p>Určeno pro žáky 6.ročníku  Téma: SW - nastavení operačního systému  Fáze hodiny: expoziční a fixační; str.1 - žák výjmenuje možnosti nastavení operačního systému  neaktivní prezentace</p> <p>str.2 - žák upraví vzhled při vytáhnutí mráčku se objeví jedna možnost nastavení vzhledu</p> <p>str.3 - žák upraví hodiny a jazyk při kliknutí na barevný obdélník se zobrazí možnosti nastavení hodin a jazyka</p> <p>str.4 - žák upraví účet, vysvětlí pojem rodičovská kontrola  neaktivní prezentace</p> <p>str.5 - žák opakuje získané vědomosti a dovednosti při kliknutí na číslo se objeví úkol, při splnění úkolu přesuneme z klonovače barevný mrak na číslo ?vyřešeného úkolu - AZ kvíz</p> <p>AZ 1-21  zadání úkolu - každý velký mrak je odkaz zpět na str.5</p>
--------------------	-------------------	-----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III-2-INF-I-16-9r.	SW – databázové systémy	Vladimíra Mokrá	<p> <a href="http://skolakov3c.sweb.cz/PRVOUKA/RBYBY/%C3%BAkol.gif">http://skolakov3c.sweb.cz/PRVOUKA/RBYBY/%C3%BAkol.gif</a>;  <a href="http://www.tipforum.cz/play.png">http://www.tipforum.cz/play.png</a>; oboje 5.7.2012, creative commons; obrázky - smart galerie; Databáze. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 19.4.2012 [cit. 2012-07-05]. Dostupné z: <a href="http://cs.wikipedia.org/wiki/Datab%C3%A1ze">http://cs.wikipedia.org/wiki/Datab%C3%A1ze</a> </p>	<p>Určeno pro žáky 9.ročníku</p> <p>Téma: SW - databázové systémy</p> <p>Část hodiny: motivační, expoziční, fixační</p> <p>str.1 - žák definuje pojem databázový systém v dolním pravém rohu hypertextový odkaz na wikipedii - aplikační software vysune úkol</p> <p>str.2-4 - žák se seznámí s historií databází a s pomocí wikipedie doplní text přesune slovo či slovní spojení z rámečku do textu</p> <p>str.5 - žák vyhledá pojem primární a cizí klíč smart internetový prohlížeč</p>
--------------------	-------------------------	-----------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



III-2-INF-I-17-6r.	SW - soubor a složka	Vladimíra Mokrá	<p> <a href="http://skolakov3c.sweb.cz/PRVOUKA/RBYBY/%C3%BAkol.gif">http://skolakov3c.sweb.cz/PRVOUKA/RBYBY/%C3%BAkol.gif</a>;  <a href="http://www.tipforum.cz/play.png">http://www.tipforum.cz/play.png</a>  obrázky licence creative commons;  <a href="http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor">http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor</a>;  <a href="http://cs.wikipedia.org/wiki/Adres%C3%A1%C5%99">http://cs.wikipedia.org/wiki/Adres%C3%A1%C5%99</a>; Videa vytvořena autorkou v smartrekorderu a nahraná na youtube.com; Roubal, P: Informatika a výpočetní technika - teoretická učebnice, Brno: Compiuter press, 2007 </p>	<p> Určeno pro žáky 6.ročníku  Téma: SW - soubor a složka  Část hodiny: motivační, expoziční, fixační  str.1 - žák definuje soubor  v dolním pravém rohu hypertextový odkaz na wikipedii - výklad pojmu soubor  str.2 - žák definuje složku  v dolním pravém rohu hypertextový odkaz na wikipedii - výklad pojmu adresář  str.3 - žák vytvoří stromovou strukturu  přesun objektů na správné místo dle zadání  str.4 - žák vytvoří, přejmenuje a smaže složku  hypertextový odkaz na instruktážní video na youtube.com  str.5 - žák přesune složku, kopíruje a vkládá ji na různá umístění v PC  instruktážní video a odkaz na něj na youtube skrytý pod objektem přehrávání. </p>
--------------------	----------------------	-----------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III-2-INF-I-18-6r.	SW - ostatní programy	Vladimíra Mokrá	<p>Roubal, P: Informatika a výpočetní technika - teoretická učebnice, Brno: Computer press, 2007;  <a href="http://skolakov3c.sweb.cz/PRVOUKA/RBYBY/%C3%BAkol.gif">http://skolakov3c.sweb.cz/PRVOUKA/RBYBY/%C3%BAkol.gif</a>;  <a href="http://www.tipforum.cz/play.png">http://www.tipforum.cz/play.png</a>; oboje 5.7.2012, creative commons;  <a href="http://cs.wikipedia.org/wiki/Aplika%C4%8Dn%C3%AD_software">http://cs.wikipedia.org/wiki/Aplika%C4%8Dn%C3%AD_software</a>;  Videa odkaz na youtube.com</p>	<p>Určeno pro žáky 6.ročníku  Téma: SW - další programy  Část hodiny: motivační, expoziční, fixační  str.1 - žák výjmenuje další programy v dolním pravém rohu hypertextový odkaz na wikipedii - aplikace software  spojuje interaktivním perem programy a skupiny programů  str.2 - žák definuje grafické programy smart internetový prohlížeč ukotvený na slunecnici.cz  str.3 - žák definuje video v PC smart internetový prohlížeč ukotvený na slunecnici.cz  str.4 - žák výjmenuje internetové prohlížeče, seznámí se více s Google Chrom hypertextový odkaz na video na youtube.com  str.5 - žák definuje výukové programy pracuje s programy, které vlastní škola</p>
--------------------	-----------------------	-----------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III-2-INF-I-19-9r.	SW – programování I.	Vladimíra Mokrá	<p>Roubal, P: Informatika a výpočetní technika - teoretická učebnice, Brno: Computer press, 2007;  <a href="http://tomas.loukosky.sweb.cz/Labyri1.jpg">http://tomas.loukosky.sweb.cz/Labyri1.jpg</a>;  <a href="http://www.spsemoh.cz/vyuka/algorslovzap.htm">http://www.spsemoh.cz/vyuka/algorslovzap.htm</a>;  <a href="http://skolakov3c.sweb.cz/PRVOUKA/PT%C3%81CI/%C3%BAkol.gif">http://skolakov3c.sweb.cz/PRVOUKA/PT%C3%81CI/%C3%BAkol.gif</a>;  <a href="http://galerie.skrlik.cz/albums/ulserpics/10001/normal_figura5color.jpg">http://galerie.skrlik.cz/albums/ulserpics/10001/normal_figura5color.jpg</a>;  <a href="http://3.bp.blogspot.com/_5HB2D-?UYcTE/TPUXiljLpki/AAAAAAAAAAAM/jXx4zm0hCdc/s1600/pacman.png">http://3.bp.blogspot.com/_5HB2D-?UYcTE/TPUXiljLpki/AAAAAAAAAAAM/jXx4zm0hCdc/s1600/pacman.png</a>; obrázky: licence creative commons, staženo ke dni 1.11.2010</p>	<p>Určeno pro žáky 9.ročníku  Téma: SW - programování 1  Část hodiny: motivace, expozice, fixace</p> <p>str.1 - žák definuje pojem programování neaktivní - prezentace</p> <p>str.2 - žák popíše postup práce programátora neaktivní - prezentace</p> <p>str.3 - žák definuje algoritmus a výjmenuje jeho vlastnosti  žák přesune vlastnosti algoritmu k jejich popisům</p> <p>str.4 - žák se seznámí s formulací algoritmu neaktivní</p> <p>str.5 a 6 - žák formuluje algoritmus dopisováním interaktivním perem</p>
--------------------	----------------------	-----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III-2-INF-I-20-9r.	SW – programování II.	Vladimíra Mokrá	<p>ROUBAL, Pavel. Informatika a výpočetní technika : Teoretická učebnice. Dotisk prvního vydání. Brno : Computer Press, a.s., 2007. Programování, s. 93. ISBN 80-251-0761-2.; <a href="http://cs.wikipedia.org/wiki/P%C5%99%C3%ADpona_souboru">http://cs.wikipedia.org/wiki/P%C5%99%C3%ADpona_souboru</a>; 28.10.2011</p>	<p>Určeno pro žáky 9.ročníku Téma: SW - programování 1 Část hodiny: motivace, expozice, fixace</p> <p>str.1 - žák definuje pojem programování neaktivní - prezentace</p> <p>str.2 - žák popíše postup práce programátora bod 3 je hypertextovým odkazem na stránku, kde je dopodrobna zpracováno téma</p> <p>str.3 - žák výjmenuje skupiny programovacích jazyků žák lupou prohlíží žluté elipsy a čte příklady programovacích jazyků</p> <p>str.4 - žák vybere spustitelný soubor, určí podle přípony v jakém typu programu byly vytvořeny ostatní soubory dopisuje perem pod smajlíkem je nápověda z wikipedie.org</p> <p>str.5 - žák pracuje s pojmem spustitelný soubor, vyhledá definici na internetu, seznámí se s podobou zástupce, vyhledá příklady v PC za matky jsou ukryty ukázky a úkoly - vytažení</p> <p>str.6 - žák definuje pojem vývojové prostředí při "utžení" květiny se objeví úkol</p>
--------------------	-----------------------	-----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------