

Úkol z informatiky

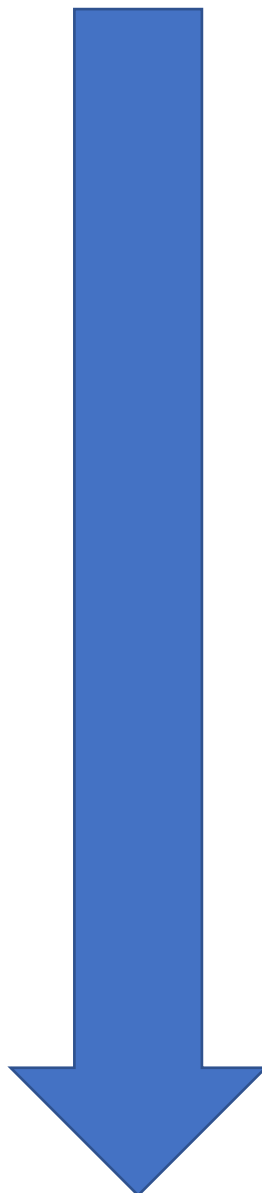
Zdravím všechny informatiky!

Vytvářejte i nadále příspěvky do MOŠTU. Kreslete obrázky, pište zajímavé texty. Po návratu do školy vytvoříme zajímavé maxičíslo!

V učebnici si přečti stranu 75. Vypracuj si úkoly 1,2,3.

Pozor! Úkoly najdete ve složce Informatika cvičení v kapitole 7 INFORMACE!

Mějte se pěkně HH



INFORMACE

CO NÁM ŘÍKAJÍ VĚCI KOLEM NÁS

Sledujeme-li svět kolem nás, můžeme se mnohé dozvědět. Z obrázku se dozvíme, jak která věc vypadá, z mapy, kde se nachází, z nápisy, jak se jmenuje. Informace k nám mohou přicházet různými způsoby.

Počítače takové informace mohou uchovávat, zpracovávat a rychle přenášet na velké vzdálenosti. Daleko snadnější je přepravovat elektronické obrázky nebo zprávy než ty vytištěné či napsané na papíře. Je snazší poslat zákazníkovi návod, jak si nastavit například nahrávání na videu, než posílat k němu technika, který mu přístroj správně nastaví. Každý umí mačkat tlačítka, zákazník se ale musí naučit číst návod a porozumět mu. Každý se potřebuje naučit rozumět informacím.



POVÍDÁME SI

1. Odkud se doma dozvídáte informace, zprávy, novinky?
2. Podívej se na tyto obrázkové symboly. Co ti říkají? Co asi znamenají? K čemu slouží?
3. Nápis mohou přinášet informace různého druhu, například zákazy, pokyny, sdělení. Podívej se na obrázek: Kde se takové nápisy vyskytují? Jak by se daly rozdělit do skupin?
4. Jeden symbol může přinášet různé informace. Na obrázku je blesk ve třech podobách. Vidíš rozdíl mezi tím, co říkají jednotlivé obrázky?
5. Uveď příklady, kdy nám zvuk něco důležitého říká. Znáš výstražné zvuky?
6. Podívej se na noviny nebo leták do supermarketu. Leták můžeš přinést z domova nebo si jej stáhnout z internetových stránek supermarketu (vhodnou adresu napíše vyučující na tabuli). Všimni si, jak jsou vyznačeny informace, kterých si má čtenář všimnout. Jakým způsobem jsou takové informace zdůrazněny?



PRACUJEME

1. Otevři aktivitu *Signály* a poslechni si jednotlivé zvuky. Co znamenají? Jakou nesou informaci?
Stiskni ikonu reproduktoru, poslechni zvuk a přetáhni správný obrázek. Potom proved' kontrolu.
2. Prohlédni si obrázek v souboru *Zebu*. Jaké informace o tomto zvířeti se z obrázku dozvíš? Porovnej se spolužáky, jestli z obrázku zjistili stejné informace, nebo jiné.
3. Pracujte ve dvojici. Spustte **Malování** a nakreslete vhodný symbol pro některý z nápisů na obrázku. Můžete si také vymyslet vlastní informaci; napište ji a nakreslete k ní obrázkový symbol.
4. Využívají tvoji rodiče paměť kódů?