



Tento materiál byl vytvořen v rámci projektu Operačního programu Vzdělávání pro konkurenceschopnost.

Projekt MŠMT ČR	EU PENÍZE ŠKOLÁM
Číslo projektu	CZ.1.07/1.4.00/21.2146
Název projektu školy	Inovace ve vzdělávání na naší škole ZŠ Studánka
Šablona III/2	Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

SADA č. 22

Identifikátor: VY_32_INOVACE_Sada 22_INF, DUM 1

Vzdělávací oblast: Informační a komunikační technologie

Vzdělávací obor: Informatika



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Autorem materiálu a všech jeho částí,
není-li uvedeno jinak, je Mandys Jiří.

- **Název:** Vstupní zařízení
- **Autor:** Mandys Jiří
- **Stručná anotace:** Prezentace slouží k zavedení pojmů Vstupní zařízení počítače. Na závěr jsou pro žáky připraveny otázky, které ověřují, jak si žáci učivo osvojili.
- **Metodické zhodnocení:** Prezentace byla použita v hodině informatiky, která byla odučena dne 26. 9. 2011 ve třídě 6.B. Žáci si nejprve ve dvojicích prošli prezentaci a poté odpověděli na otázky na konci prezentace.

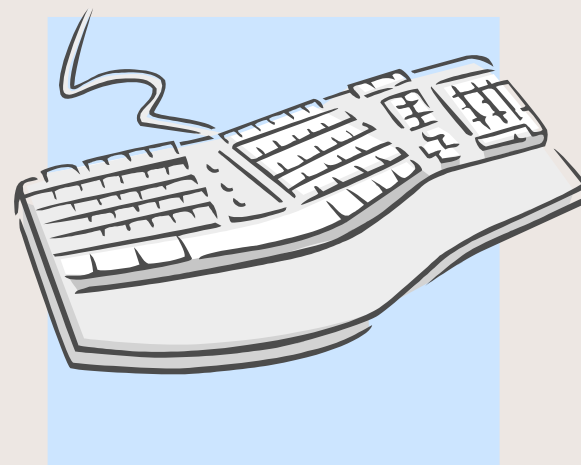
Autorem materiálu a všech jeho částí,
není-li uvedeno jinak, je Mandys Jiří.

Vstupní zařízení

- Rozšiřují možnosti počítače, zpříjemňují a usnadňují ovládání počítače.
- Nazývají se také přídatná zařízení počítače – periférie.
- *Řadíme sem:*
 - *klávesnici, myš, scanner, herní zařízení...*

Klávesnice

- Slouží pro ruční vkládání dat
- Jejím prostřednictvím komunikuje uživatel s OS, ovládá programy, řídí chod počítače
- *Je rozdělena na tři části:*
 1. ALFANUMERICKÁ ČÁST
 2. NUMERICKÁ ČÁST
 3. FUNKČNÍ KLÁVESY



Autorem materiálu a všech jeho částí,
není-li uvedeno jinak, je Mandys Jiří.

Části klávesnice

- *Alfanumerická část*

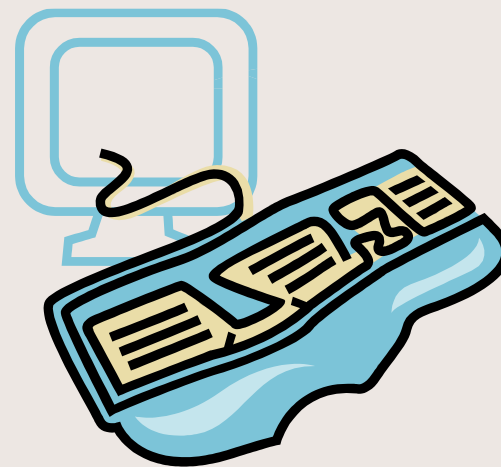
- písmena, číslice, interpunkční znaménka
- je podobná klávesnici psacího stroje, slouží pro psaní textů
- obsahuje řadu speciálních kláves, např.: SHIFT, ALT, CTRL...

- *Numerická část*

- číslice, matematická znaménka
- odpovídá klávesnici kalkulačky

- *Funkční klávesy*

- F1 - F12 slouží k ovládání programů
- př. F1 nejčastěji HELP (nápověda)
- v každém programu jsou jinak nastaveny



Autorem materiálu a všech jeho částí,
není-li uvedeno jinak, je Mandys Jiří.

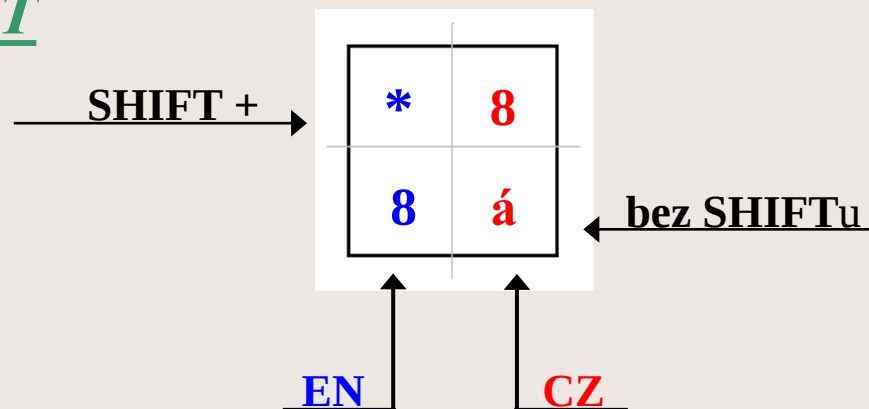
Speciální klávesy

- *Esc* – přerušení, ukončení
- *Enter* – potvrzení, přechod na nový odstavec
- *Alt*, *Ctrl* – používají se v kombinaci s jinými klávesami
- *Shift* – psaní velkých písmen nebo znaků v horní části klávesy
- *Caps Lock* (zámek) – psaní velkých písmen
- *Tab* – odsazení první věty, pohyb po buňkách tabulky
- *Backspace* – mazání znaků vlevo od kurzoru
- *Insert* – režim vkládání nebo přepisování znaků
- *Delete* – mazání znaků vpravo od kurzoru

Autorem materiálu a všech jeho částí,
není-li uvedeno jinak, je Mandys Jiří.

- *Home* – skok na začátek řádku
- *End* – skok na konec řádku
- *Page Up* – skok na začátek stránky (předchozí stránku)
- *Page Down* – skok na konec stránky (další stránku)

Funkce klávesy SHIFT



Autorem materiálu a všech jeho částí,
není-li uvedeno jinak, je Mandys Jiří.

Myš

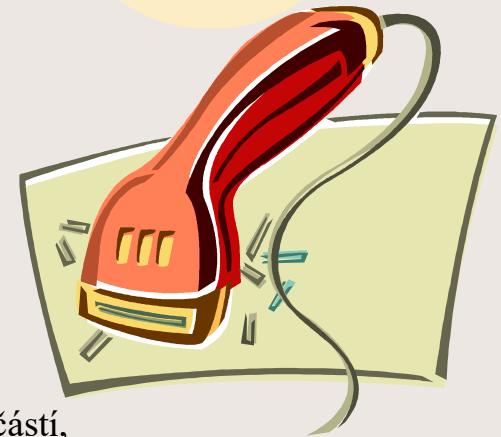
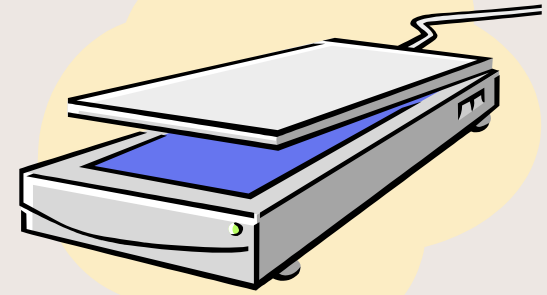
- Jde o rychlý ovladač počítače. Jde vlastně o mechanický snímač polohy.
- Jejím prostřednictvím lze pohybovat kurzorem po obrazovce, vybírat položky z nabídek (menu), kreslit obrázky...
- *Druhy myši:*
 - a. klasická, optická, bezdrátová
 - b. touchpad, trackball



Autorem materiálu a všech jeho částí,
není-li uvedeno jinak, je Mandys Jiří.

Scanner

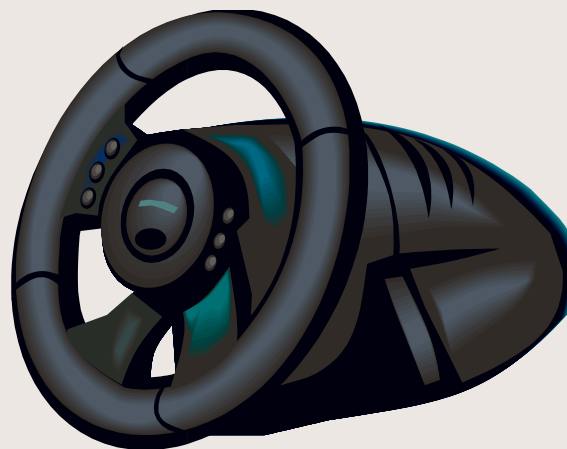
- Přístroj pro snímání obrazu i textu a jeho přenos do paměti počítače.
- Jde o optický snímač.
- *Druhy scannerů:*
 - a. stolní
 - b. ruční
 - c. optické pero



Autorem materiálu a všech jeho částí,
není-li uvedeno jinak, je Mandys Jiří.

Herní ovladače

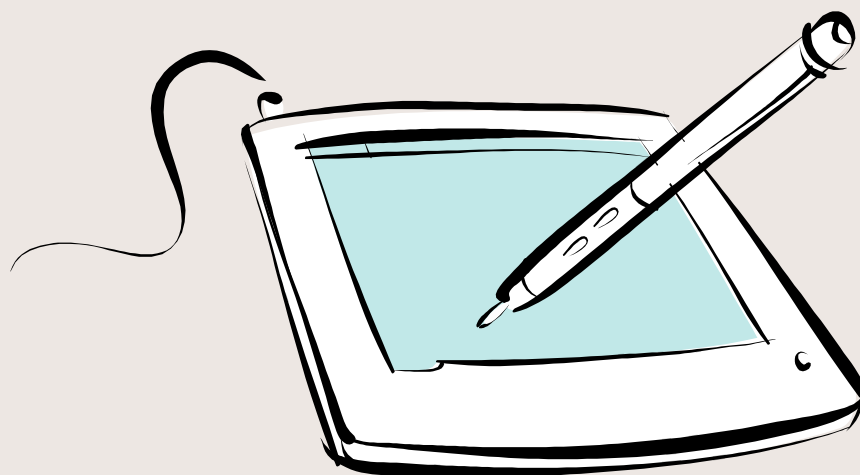
- Zařízení, které slouží k ovládání her.
- Nejznámější je asi *JOYSTICK* – křížový ovladač her. Může mít různé provedení.
- *Druhy ovladačů:* knipl, volant, gamepad, joypad...



Autorem materiálu a všech jeho částí,
není-li uvedeno jinak, je Mandys Jiří.

Tablet

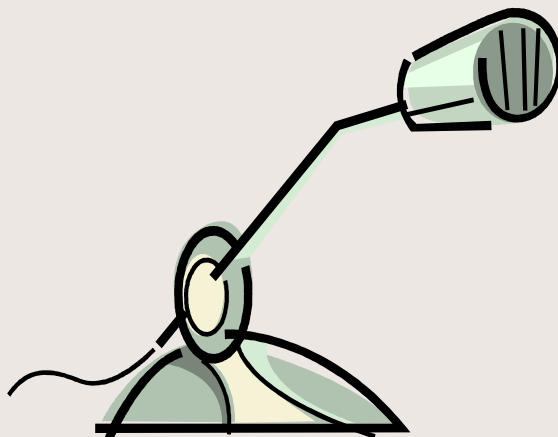
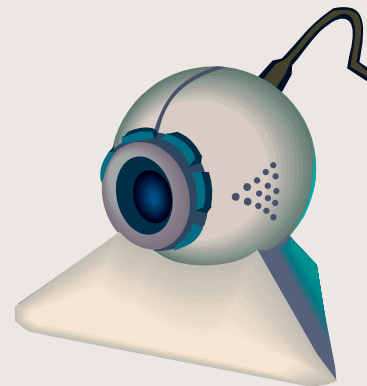
- Aktivní část odpovídá ploše obrazovky, a pracuje společně se zvláštním perem. Jeho pohyb po aktivní ploše řídí polohu kurzoru.
- Pero má tlakově citlivý hrot a ťuknutí na desku odpovídá obvykle stisku levého tlačítka myši.



Autorem materiálu a všech jeho částí,
není-li uvedeno jinak, je Mandys Jiří.

Ostatní zařízení

- *Zařízení pro záznam obrazu:*
 - Digitální fotoaparát, kamera, webkamera
- *Zařízení pro záznam zvuku:*
 - Mikrofon, diktafon



Autorem materiálu a všech jeho částí,
není-li uvedeno jinak, je Mandys Jiří.

Shrnutí

- Vyjmenujte nejdůležitější dvě vstupní zařízení počítače –,
- Napiš alespoň další tři vstupní zařízení:
.....
- Napiš, jak rozdělujeme klávesnici:,
.....,
- Jaký je rozdíl mezi klávesou Shift a CapsLock?
.....
.....

Autorem materiálu a všech jeho částí,
není-li uvedeno jinak, je Mandys Jiří.

- Jakou funkci má klávesa Backspace?

.....

- Kterou klávesu musíš zmáčknout, abys vytvořil nový odstavec?

.....

- Kterou klávesou se dostaneš na začátek/konec řádku?

.....

- Mají číslice na numerické klávesnici stejný význam jako číslice umístěné nad písmeny?

Ano – Ne

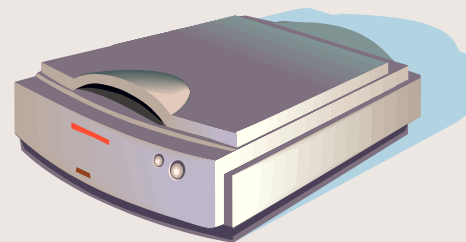
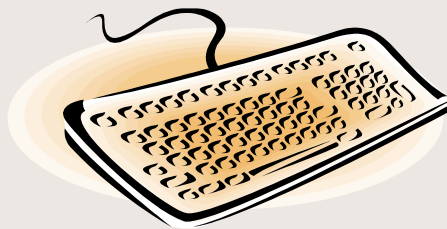
- Jakou funkci má skener?

.....

- Zkus zjistit, kde kolem sebe se setkáš se skenery.

.....

- Pojmenuj zařízení na obrázcích:



Autorem materiálu a všech jeho částí,
není-li uvedeno jinak, je Mandys Jiří.

- 
-
- Použité kliparty – kolekce MS Word 2010

Autorem materiálu a všech jeho částí,
není-li uvedeno jinak, je Mandys Jiří.