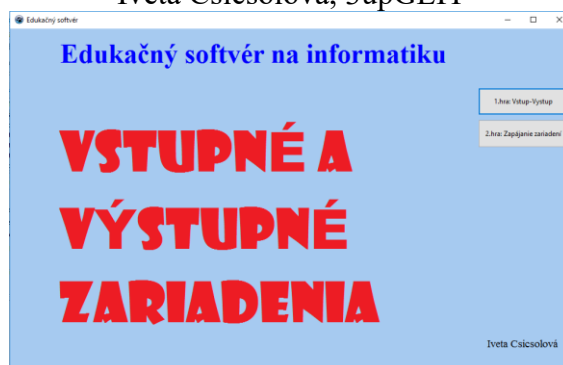


Metodický materiál k edukačnému softvéru

Vstupné a výstupné zariadenia

Iveta Csicsolová, 3upGEIT

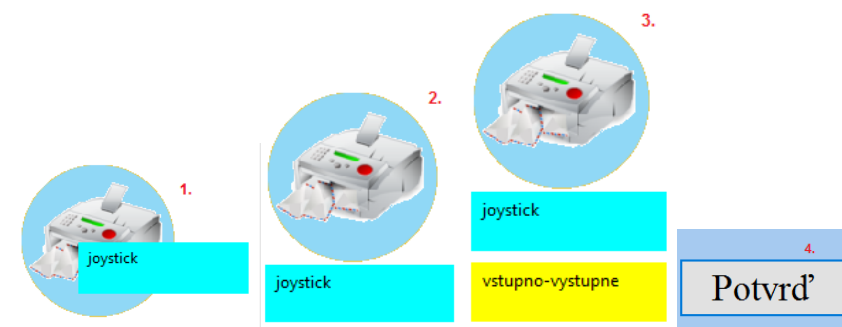


1. Hra: Vstup-Výstup

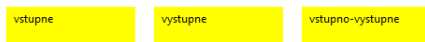


Zadanie: Úlohou žiaka je správne priradiť k obrázku názov zariadenia a druh (vstupné, výstupné, vstupno-výstupné zariadenia).

Návod: Žiak klikne na modrú kartičku s názvom alebo na žltú kartičku s druhom. Ťahaním ju presunie nad obrázok zariadenia, ku ktorému podľa neho patrí a pustí tlačidlo myši (1.). Kartička automaticky skočí pod obrázok zariadenia (2.). Kartičky sú pod zariadením uložené tak, že v prvom rade sa nachádza názov zariadenia a v druhom rade druh zariadenia (3.). Ak sa žiak pomýlil a chce zmeniť niektorú z kartičiek, kliknutím na už priradenú kartičku, sa kartička vráti na svoje pôvodné miesto a môže si zvoliť novú kartičku. Ak žiak všetko priradil a je si istý svojou odpoveďou, stlačí tlačidlo „Potvrď“ na pravej strane obrazovky (4.). Žiak si môže zvoliť novú hru kliknutím na tlačidlo 1. hry, alebo si vyberie druhú hru. Každá nová hra vygeneruje inú päťicu zariadení.



Ukážka konca hry:



Cieľ: Žiak si osvojí názvy vstupných a výstupných zariadení. Žiak dokáže pomenovať reálne vstupné a výstupné zariadenia, ktoré sa naučil pomocou obrázkov. Žiak dokáže určiť, aký druh (vstupné/výstupné) je dané zariadenie.

2. Hra: Zapájanie zariadení



Zadanie: Žiak má dve úlohy. Prvou úlohou žiaka je napísať pod každé zariadenie číslo „portu“, do ktorého sa zariadenie musí pred používaním zapojiť. Druhou úlohou je k názvu portu vybrať číslo, ktoré na obrázku znázorňuje jeho polohu.

Návod: Žiak si pozrie obrázok zadnej strany počítača s jednotlivými portami. Potom si prečíta názvy zariadení a ku každému priradí port, do ktorého ho musí zapojiť, aby s ním mohol pracovať. Ak napísal číslo ku každému zariadeniu, tak v dolnej časti je ešte jedna otázka. V tejto otázke žiak musí zaškrtnúť číslo, ktoré znázorňuje uvedený port na obrázku. Žiak si môže zvoliť novú hru kliknutím na tlačidlo 2. hry, alebo si vyberie prvú hru. Každá nová hra vygeneruje inú šesticu zariadení a novú otázku.

Pozn. Niektoré zariadenia je možné pripojiť do dvoch rôznych portov, v závislosti od koncovky káblu daného zariadenia. Napr. myš môže byť cez USB port alebo PS/2 port. Hra je ošetrená tak, že ak žiak zadá buď číslo 1 alebo 2, jeho odpoveď bude správna. Musí si však zvoliť len jednu z týchto odpovedí, ktorú nakoniec napíše.

Ukážka konca hry:



Cieľ: Žiak sa naučí, ktoré zariadenie sa zapája do ktorého portu. Žiak dokáže tieto porty pomenovať. Žiak potom na základe obrázku portov a toho, že dokázal priradiť číslo k jednotlivým zariadeniam, dokáže zapojiť jednotlivé vstupné a výstupné zariadenia na správne miesto na počítači.

Pokyny k ďalším úpravám hry

Ku spusteniu hry je nutných mať pri .exe súbore hry aj niekoľko ďalších súborov.

Učiteľ môže pridávať a odstraňovať vstupné a výstupné zariadenia, ale musí súbory upravovať podľa pravidiel (podľa zápisu, ktorý v nich je už spravený). Každé zariadenie musí mať svoj obrázok v podobnom tvare ako sú ostatné.