

KARTA PRACY GRUPOWEJ

GRUPA 6 – świecie urządzeń cyfrowych

	1...telefon....., 2...laptop.....
	3.komputer..... televizor..... 4.

Pracujcie wspólnie. Uzgadniajcie odpowiedzi i zadбайcie, aby każda osoba w grupie wzięła udział w rozwiązaniu zadań.

Zadanie 1. Urządzenia wokół nas

Przyporządkujcie urządzenia do miejsc, w których najczęściej można je spotkać. Jedno urządzenie może pasować do więcej niż jednego miejsca.

Urządzenia: laptop, kasa samoobsługowa, smartwatch, projektor, tablet, drukarka, nawigacja samochodowa, konsola do gier

Dom	Telewizor telefon komputer laptop ps5 xbox	
Sklep	Kasa czytnik kamery	
Podróż	Telefon tablet Laptop słuchawk	

Zadanie 2. Kto z kim współpracuje?

Połączcie urządzenie z jego zadaniem, wpisując odpowiednią literę.

1. Klawiatura →wprowadza tekst	A. Wyświetla informacje
2. Drukarka → ...przenosi dokumenty na papier.....	B. Pozwala sterować kursorem
3. Mikrofon → ..wyprowadza dźwięk.....	C. Wprowadza tekst
4. Monitor → .wyświetla ..informacje.....	D. Przenosi dokument na papier
5. Mysz → .pozwala przenosić kursorem.....	E. Wprowadza dźwięk

Zadanie 3. Prawda, fałsz i poprawka

Wpiszcie P lub F. Jeśli zdanie jest fałszywe, poprawcie je ustnie w grupie i zapiszcie poprawną wersję jednego z nich.

Skaner jest urządzeniem wejścia. ...prawda.....

Głośniki przekazują dźwięk do komputera. ..fałsz.....

Telefon może przetwarzać i przechowywać informacje.prawda....

Monitor jest urządzeniem wyjścia.fałsz.....

Zużyta elektronika powinna trafiać do odpowiedniego punktu zbiórki.

Poprawione zdanie:

Zadanie 4. Co byście wybrali?

Wybierzcie najlepsze urządzenie do każdej czynności i krótko uzasadnijcie wybór.

Czynność	Urządzenie	Dlaczego?
Rozmowa wideo z kolegą	Telefon laptop	monitor
Wydrukowanie plakatu	drokarka	drukuje
Napisanie krótkiego tekstu	klawiatura	klawiatura
Odtworzenie muzyki dla klasy	głośnik	gra

Zadanie 5. Kodeks grup

Ustalcie 4 najważniejsze zasady korzystania ze szkolnych urządzeń cyfrowych.

1. Nie jemy
2. Robimy to co mówi nauczyciel.....
3. ..nie pijemy
4. Nie gadamy.....

Zadanie 6. Mini-projekt – urządzenie przyszłości

Wymyślcie urządzenie cyfrowe, które mogłoby pomagać uczniom w szkole.

Nazwa urządzenia: ...książkobook.....

Jakie informacje otrzymuje od użytkownika?różnie.....

Co robi z tymi informacjami?powiedzieć
rodzicom.....

Jak przekazuje wynik użytkownikowi?

Na odwrocie kartki narysujcie mały szkic urządzenia.

Na koniec

Wybierzcie prezentera. Ma on w 30 sekund opowiedzieć o Waszym urządzeniu przyszłości.