



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM

**VZDELÁVANÍM
PEDAGOGICKÝCH ZAMESTNANCOV
K INKLÚZII MARGINALIZOVANÝCH
RÓMSKYCH KOMUNÍT**



Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť / Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ

Kód ITMS: 26130130051

číslo zmluvy: OPV/24/2011

Metodicko – pedagogické centrum

Národný projekt

VZDELÁVANÍM PEDAGOGICKÝCH ZAMESTNANCOV K INKLÚZII MARGINALIZOVANÝCH RÓMSKYCH KOMUNÍT

Mgr. Jarmila Balážiková

Mladý informatik 5. ročník 4. časť

2014

Vydavateľ: Metodicko-pedagogické centrum,
Ševčenkova 11, 850 01
Bratislava

Autor UZ: Mgr. Jarmila Balážiková

Kontakt na autora UZ: ZŠ Divín, Lúčna 11,
jbalazikova@centrum.sk

Názov: **Mladý informatik 4**

Rok vytvorenia: 2014

**Oponentský posudok
vypracoval:** Mgr. Aneta Zvarová

ISBN 978-80-565-0049-1

Tento učebný zdroj bol vytvorený z prostriedkov projektu Vzdelávaním pedagogických zamestnancov k inklúzii marginalizovaných rómskych komúnít. Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov Európskej únie.

Text neprešiel štylistickou ani grafickou úpravou.

Obsah

| | |
|--|-----------|
| Úvod | 4 |
| 1 Informačná spoločnosť | 5 |
| 1.1 Počítačová kriminalita: | 5 |
| 1.2 Počítačová bezpečnosť | 5 |
| 1.3 Baltík – detský programovací jazyk | 6 |
| 1.3.1 Čo to Baltík je | 6 |
| 1.3.2 Baltík – Skladanie scény | 7 |
| 1.3.3 Baltík – Čarovanie scény | 10 |
| Záver | 12 |
| Zoznam použitej literatúry | 13 |

Úvod

Cieľom tejto publikácie je vytvoriť učebný materiál pre žiakov piateho ročníka pre predmet „Mladý informatik“. Predmet má dôležité postavenie vo vzdelávaní žiakov, pretože podobne ako matematika rozvíja myslenie žiakov. Vede ich k presnému vyjadrovaniu myšlienok a postupov a ich zaznamenaniu vo formálnych zápisoch, ktoré slúžia ako všeobecný prostriedok komunikácie. Má viesť žiakov k pochopeniu základných pojmov, postupov a techník používaných pri práci s údajmi a toku informácií v počítačových systémoch. Budovať informatickú kultúru, t.j. vychovávať k efektívnemu využívaniu prostriedkov informačnej civilizácie s rešpektovaním právnych a etických zásad používania informačných technológií a produktov. Celé učivo je zahrnuté do piatich celkov. Informácie okolo nás, komunikácia prostredníctvom IKT, postupy, riešenia problémov, princípy fungovania IKT a informačná spoločnosť. Táto časť je venovaná poslednému tematickému celku INFORMAČNÁ SPOLOČNOSŤ.

1 Informačná spoločnosť

Aká to je informačná spoločnosť? Je to spoločnosť, kde práca s informáciami je každodennou záležitosťou. Na prácu s informáciami používame rôzne informačné a komunikačné technológie (IKT), napríklad počítač, kalkulačku, elektronický diár, mobilný telefón, ..

Klady používania počítačov:
počítačov:

- ✓ uľahčujú nám prácu s informáciami – ich získavanie, ukladanie, spracovávanie a šírenie.
- ✓ Umožňujú nám jednoduchú a rýchlu komunikáciu.
- ✓ Prostredníctvom počítačov a Internetu môžeme
 - pohodlne nakupovať,
 - prevádzať bankové operácie,
 - diskutovať na rozličné témy
 - zabávať sa.

Zápory používania

- ✓ únik od reality, strata identity vo virtuálnom svete,
- ✓ zdravotné ťažkosti,
- ✓ závislosť od počítačových hier a rôznych diskusných skupín,
- ✓ nadmerné prezeranie internetových stránok
- ✓ Informácie v našich počítačoch môžu byť napadnuté počítačovými vírusmi.
- ✓ Údaje v sieti sa často niekto pokúša zneužiť alebo neoprávnené rozmnožovať.

1.1 Počítačová kriminalita:

Sú to trestné činy zamerané proti počítačom ako aj trestné činy páchané pomocou počítača. Ide o nelegálne, nemorálne a neoprávnené konanie, ktoré zahŕňa zneužitie údajov získaných prostredníctvom výpočtovej techniky alebo ich zmenu.

1.2 Počítačová bezpečnosť

Pri práci s PC a internetom hrozia viaceré riziká. Môžeme ich rozdeliť do dvoch skupín:

1. Kontaktovanie sa s neznámymi ľuďmi, ktorí nám môžu ublížiť?

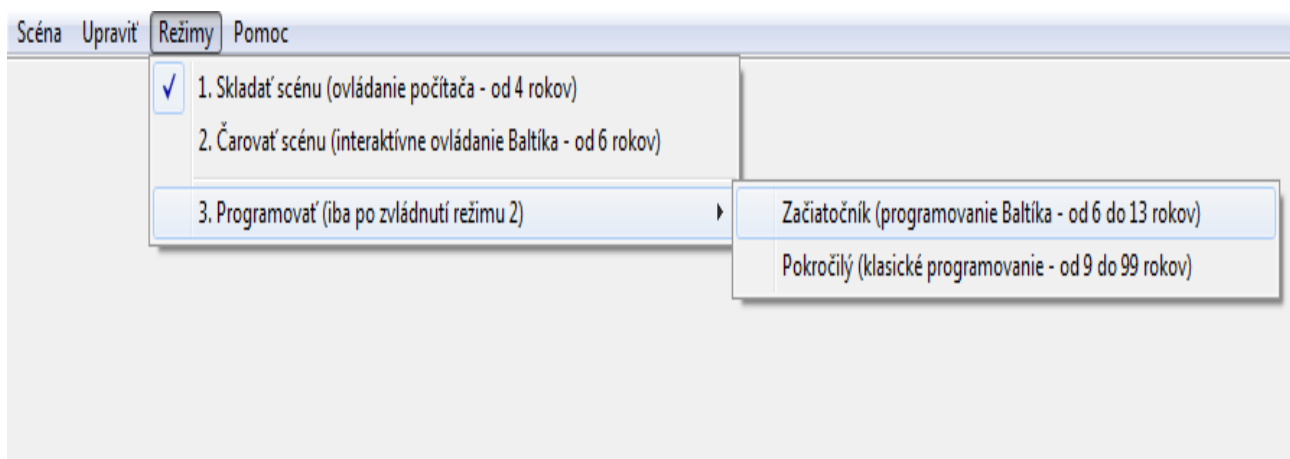
-
2. Navštevovaním nebezpečných web stránok, prípadne otváraním neznámych mailov a pod. môžeme ublížiť nášmu PC.

1.3 Baltík – detský programovací jazyk

1.3.1 Čo to Baltík je

Baltík 3 je detský programovací jazyk, ktorý jednoducho a názorne dokáže zasvätiť do tajov programovania. Obsahuje niekoľko úrovní. Baltík 3 pracuje v štyroch režimoch:

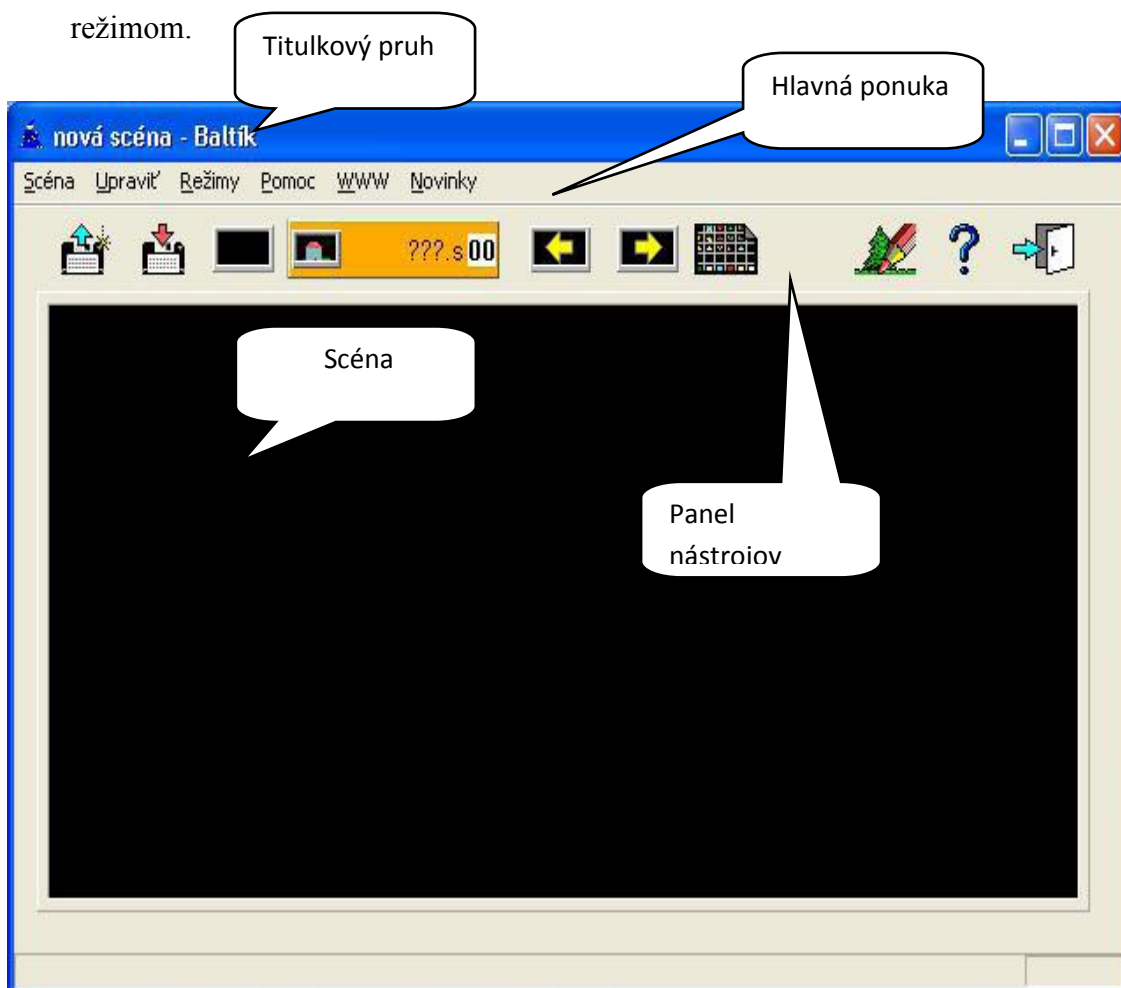
1. Režim Skladať scénu
2. Režim Čarovať scénu
3. Režim Programovať - začiatočník
4. Režim Programovať – pokročilý



1.3.2 Baltík – Skladanie scény

Okno režimu Skladať scénu sa skladá (rovnako ako aj ďalšie režimy) z nasledujúcich častí:

- a) Titulkový pruh – obsahuje názov súboru, tlačidlá zatvorenia, minimalizácie, maximalizácie a obnovenia veľkosti okna.
- b) Hlavná ponuka (menu) – obsahuje nadpisy, ktoré slúžia na rozbalenie roletových ponúk.
- c) Panel nástrojov – v ktorom sú zobrazené tlačidlá pre rýchlejšiu prácu s daným režimom.



Pod panelom nástrojov sa nachádza čierna plocha - **scéna**, na ktorej sa skladajú obrázky z tzv. predmetov. Na začiatku práce je scéna prázdna



Scénu skladáme z predmetov. Nájde ich pod tlačidlom **Predmety** na paneli nástrojov, alebo kliknutím kdekoľvek na šedú plochu okolo scény. Predmety sú uložené v jednotlivých **bankách**. V jednej banke môže byť až 150 predmetov. Baltík má 14 bánk, ktoré sú očíslované 0 až 13.



Na začiatku sa nám automaticky otvorí banka č. 0. Toto číslo môžeme vidieť buď na záložke každej banky, alebo v prípone súboru. Ďalšie banky môžeme postupne vytvárať.

Každý predmet má svoje číslo. V banke č. 0 sú predmety od 1 po 150, v banke č. 1 od 1001 do 1150, v banke č. 2 od 2001 po 2150, až po banku č. 13 od 13001 po 13150. Pokiaľ chceme zistiť číslo daného predmetu, stačí nabehnúť v banke alebo v scéne kurzorom na daný predmet a jeho číslo sa ukáže dole v stavovom riadku okna.

K jednotlivým bankám sa môžeme dostať buď kliknutím ľavým tlačidlom myši na záložku príslušnej banky alebo kliknutím na žlté šípky, pomocou ktorých môžeme listovať medzi bankami v poradí, v akom sú zoradené.



Umiestnenie predmetu do scény:

- predmet vyberieme z banky kliknutím na ľavým tlačidlom myši (kurzor sa zmení na ruku, ktorá drží predmet)
- umiestnime predmet do scény
- kliknutím na ľavé tlačidlo myši ruka pustí predmet


Odstránenie predmetu zo scény:

- klikneme ľavým tlačidlom myši na predmet
- premiestnime predmet mimo pracovnú plochu (predmet sa zmení na prečiarknutý)
- klikneme ľavým tlačidlom myši, predmet sa odstráni


Kopírovanie predmetov v scéne:

- klikneme pravým tlačidlom myši na predmet (kurzor sa zmení na ruku s kópiou predmetu)
- premiestnime kurzor tam, kde má byť kópia predmetu
- klikneme pravým tlačidlom myši, predmet sa umiestni na zvolenú pozíciu

Zmazanie celej scény:

- pokiaľ potrebujeme zmazať celú scénu, použijeme na to tlačidlo -  .

Uloženie scény

V hlavnej ponuke klikneme ľavým tlačidlom myši na položku Scéna – Uložiť ako alebo použijeme tlačidlo  . Otvorí sa nám okno, v ktorom vyberieme zložku, do ktorej svoj súbor chceme uložiť a pomenujeme ho. Potvrdíme tlačidlom Uložiť .

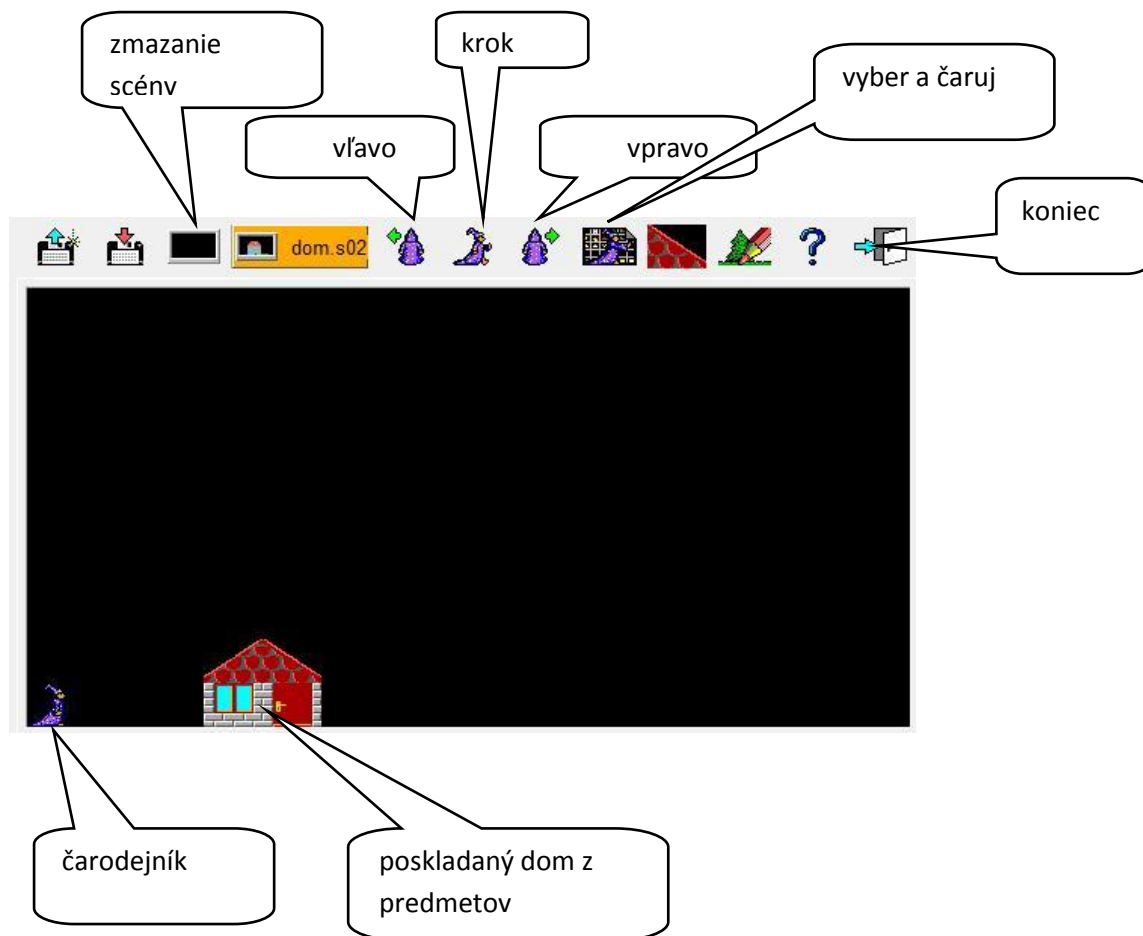
Príklad scény.



1.3.3 Baltík – Čarovanie scény

Prepnutie do režimu Čarovat' scénu:

Do režimu **Čarovat' scénu** sa prepíname rovnako, ako do režimu **Skladat' scénu**. V hlavnej ponuke zvolíme cestu *Režimy – Čarovat' scénu*.



Prostredie tohto režimu vyzerá takmer rovnako ako v režime **Skladat' scénu**, ale v dolnej časti scény postáva čarodejník Baltík. Hore na panely nástrojov pribudlo pár nových tlačidiel, na ktorých je tiež zobrazený Baltík. Na Paneli nástrojov máme tlačidlá:



1. Tlačidlá pre pohyb Baltíka:



Vľavo vbok. Baltík sa otočí doľava o 90°.



Posuň. Baltík sa posunie o jedno pole vpred v smere, do ktorého je otočený.



Vpravo vbok. Baltík sa otočí doprava o 90°.

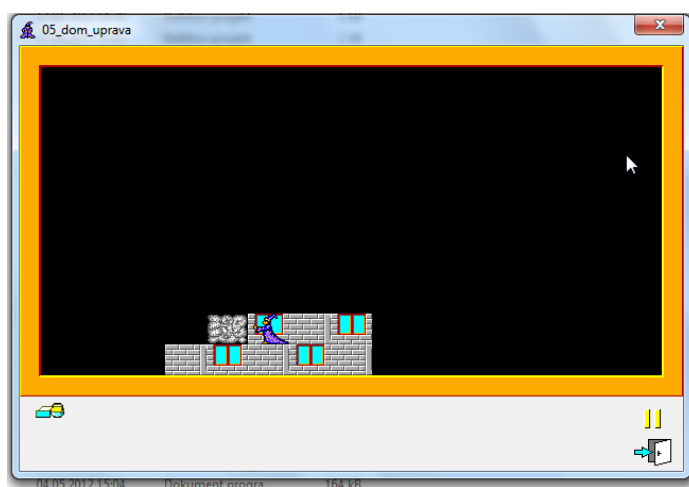
2. Tlačidlá pre čarovanie predmetov:



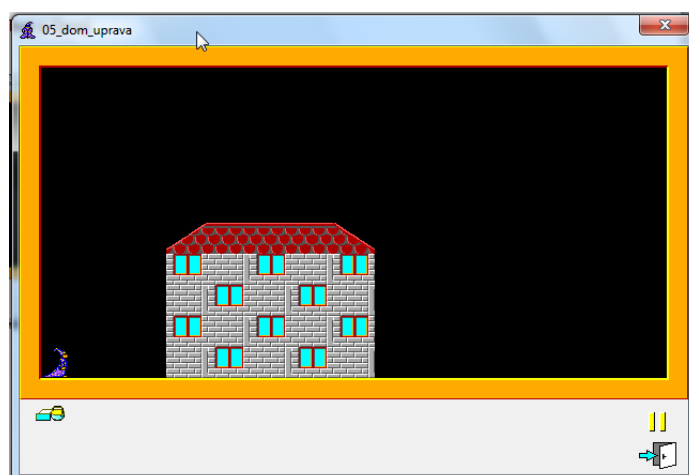
Vyber a čaruj. Baltík vyčaruje predmet, ktorý mu vyberieme.



Čaruj. Baltík vyčaruje predmet, ktorý vyčaroval naposledy, príslušný predmet je vždy vidieť na tlačidle. Umožňuje ten istý predmet čarovať viackrát za sebou, bez použitia tlačidla **Vyber a čaruj**.



Baltík čaruje dom



Po dokončení

Záver

Cieľom tohto učebného materiálu bolo pomôcť žiakom k vytváraniu správnych zručností a návykov práce s IKT na hodinách MIA. Zintenzívniť rozvoj schopností práce s počítačom získať základné zručnosti v ovládaní detského programovacieho jazyka. Všetkým, ktorí budú s ním pracovať prajem veľa zábavy.

Zoznam použitej literatúry

- [1] Kovářová, L.: INFORMATIKA pro základní školy 1. Kralice na Hané, Computer Media s.r.o., 2004
- [2] Dostupné na internete: http://www.spslevice.sk/soc-uceb-inf2007/ucebnica_inf/internet/hist_internet/historia_internet.htm
- [3] Dostupné na internete: <http://www.bezpecnenainternete.sk/?file=skoly/spravanie-na-internete>
- [4] Dostupné na internete: <http://sk.wikipedia.org>
- [5] Dostupné na internete: <http://www.neposednenoznice.sk/search/label/papierov%C3%A9%20rolky>
- [6] Dostupné na internete: <http://archiv.inet.sk/919-zoznamenie-sa-s-pocitacom.html>
- [7] Dostupné na internete: <http://windows.microsoft.com/sk-sk/windows/computer-parts#1TC=windows-7&TopOfPageTarget>