

Data publikacji: 19.04.2020

Tydzień: 20.04.-24.04.2020

Lekcja 4

Temat: Zastosowania komputerów.

Cele:

- Poznanie przykładowych zastosowań komputerów i programów.
- Zrozumienie rozrywkowej i edukacyjnej funkcji gier komputerowych.

„Bez komputera coraz trudniej...” Komputer wyręcza człowieka w pracy, ale jeszcze nie zastępuje jego twórczej myśli. Do wykonania na komputerze określonych czynności niezbędne są odpowiednie programy komputerowe. Program multimedialny przekazuje informacje w postaci tekstu, dźwięku i obrazu, w tym ruchomego. Właściwe gry komputerowe to programy, które uczą i bawią. Należy unikać gier, które zawierają elementy przemocy i okrucieństwa.

Zadania do wykonania:

1. Zapisz w zeszycie temat i cele lekcji.
2. Przeczytaj treści tematu 11. (str. 111-119) w książce od informatyki Teraz bajty.
3. **Wykonaj pracę na ocenę.**
 - Po przeczytaniu tematu w książce wykonaj w edytorze tekstu tabelkę, do której wpisz 5 wybranych przez siebie dziedzin i uzupełnij przykłady różnych zastosowań komputera (hasła) według wzoru. Podaj po 2 przykłady.
 - Plik zapisz pod nazwą: zastosowania_Imię_Nazwisko
 - Prześlij plik do nauczyciela w usłudze Microsoft Teams lub drogą mejlową.

*Dla zainteresowanych: Pod tabelką opisz inne zastosowania komputerów niż przedstawione w temacie. Jeśli korzystasz z Internetu pamiętaj o podaniu źródeł.

Wzór tabelki

Zastosowania komputerów		
Lp.	Dziedzina/Zawód	Czynność
1	architekt	<ul style="list-style-type: none">• Projektowanie domów i ich otocznia• Projektowanie mostów, tuneli
2		

*Wersja do wydruku - Pobierz