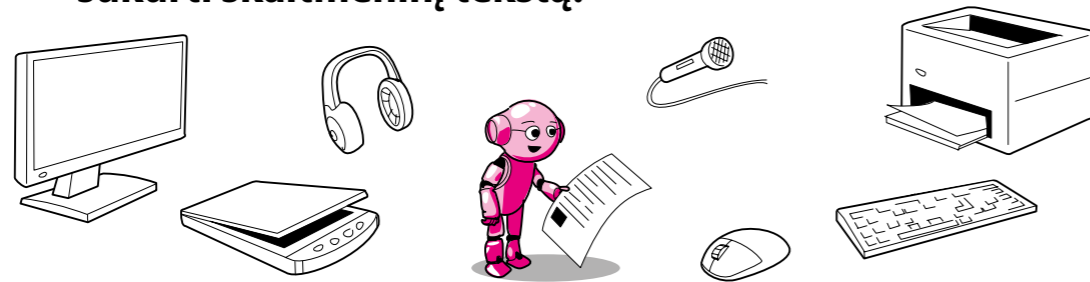


SKAITMENINIS TURINYS



Skaitmeninis turinys – tai informacija ir duomenys (tekstas, lentelės, vaizdai, garso įrašai), kuriuos kuriame, tvarkome, įrašome, pristatome, perduodame pasitelkdami kompiuterius, jų išorinius įrenginius, programas, kompiuterių tinklus, išmaniuosius telefonus.


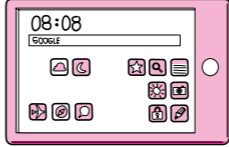
1 Čia pavaizduoti išoriniai kompiuterio įrenginiai. Apibrauk tuos, kuriais naudodamasis robotukas gali sukurti skaitmeninį tekstą.



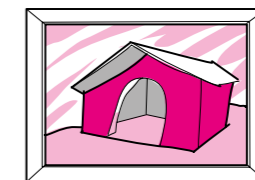
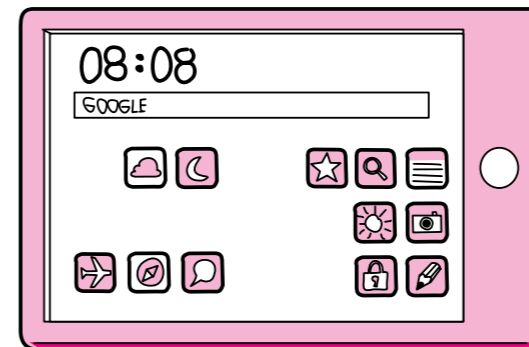
2 Piešinys, nuotrauka, schema yra vaizdinė informacija, o tekstas – tekstinė. Atsiplešk šios užduoties lipdukus (↑ lipdukų lapą). Kuriuose pateikta vaizdinė informacija, o kuriuose – tekstinė? Suklijuok šiuos lipdukus į atitinkamus langelius.

Vaizdinė informacija	Tekstinė informacija

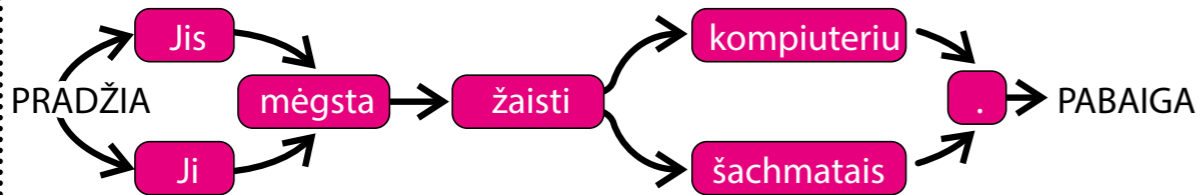
3 Parašyk, kas čia pavaizduota, ir nupiešk tai, kas parašyta. Kitaip tariant, pakeisk vaizdinę informaciją tekstine, o tekstinę – vaizdine.

Vaizdinė informacija	Tekstinė informacija
	Telefonas
	
	Kompiuteris
	

4 Alma planšetiniu kompiuteriu turi nufotografuoti savo augintinį, jį aprašyti ir nupiešti svajonių būdą. Kurias kompiuterio programas ji turėtų pasirinkti, kad atliktų šias užduotis? Sujunk reikiamos programos piktogramą su užduotį vaizduojančiu paveikslėliu.



6 Remdamasis šia schema sudaryk kuo daugiau sakinių. Bent du iš jų užrašyk.



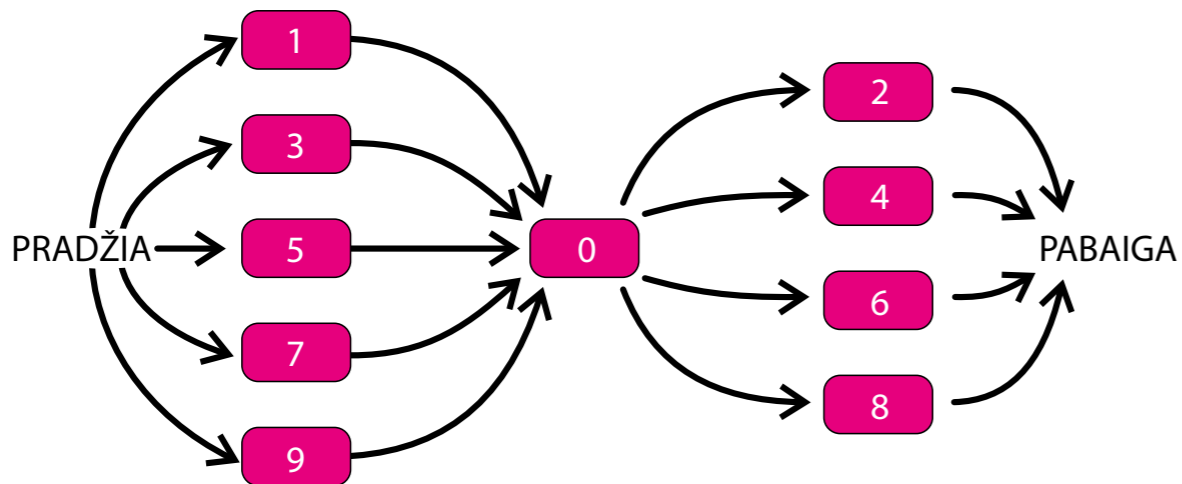
.....

.....

.....

.....

7 Remdamasis šia schema sudaryk ir užrašyk kuo daugiau triženklių skaičių.



.....

.....

.....

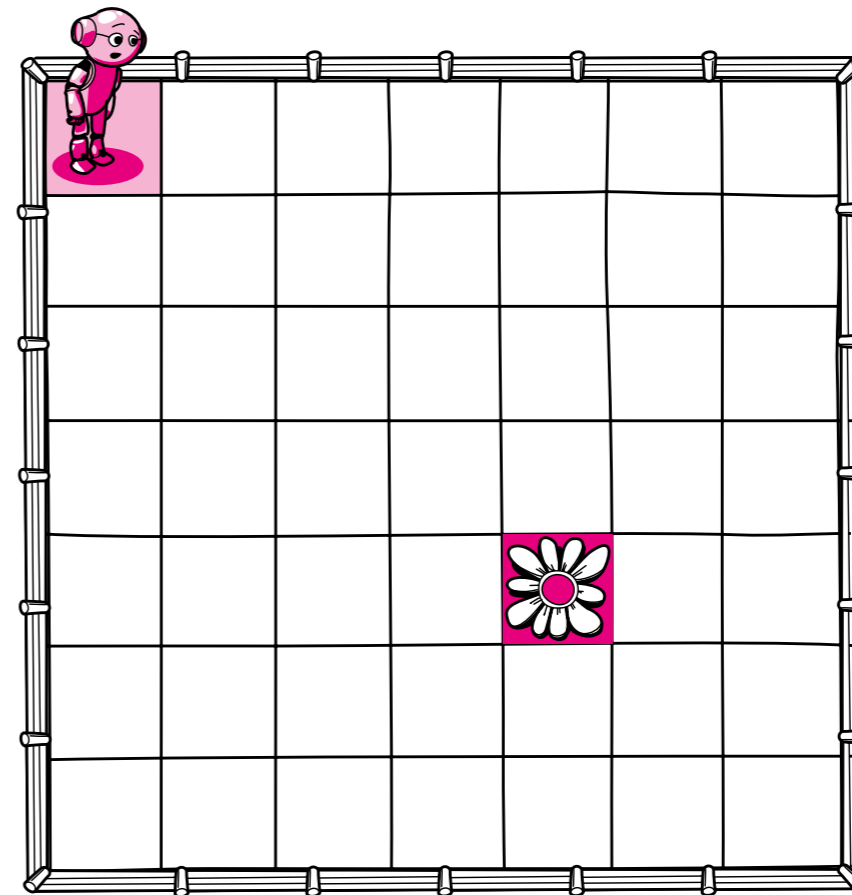
.....

ALGORITMAI IR PROGRAMAVIMAS PROGRAMA

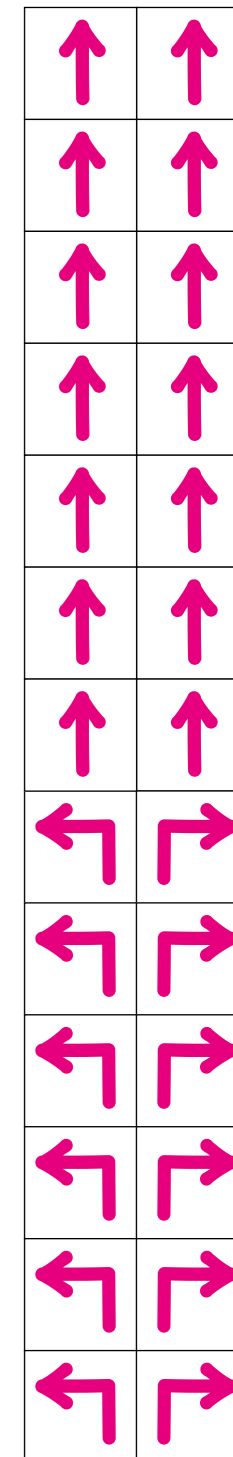


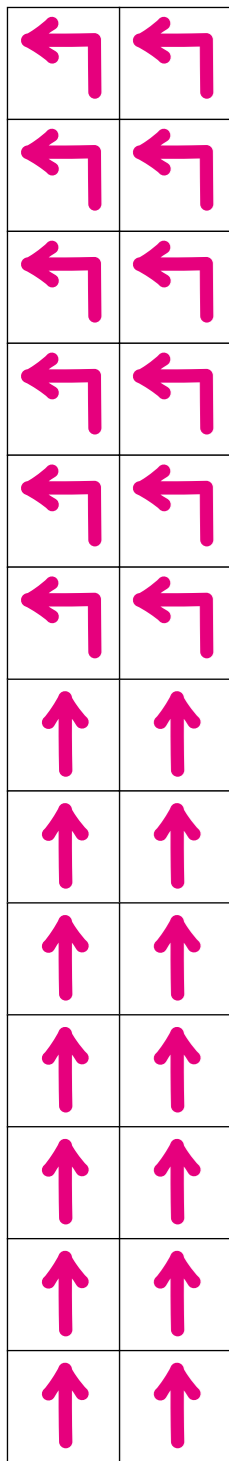
Algoritmas, užrašytas programavimo kalba, vadinamas programa. Programą sudaro komandų (nurodymų) seka – ji nustato kokius veiksmus ir kokia tvarka reikia atlikti. Jei programa parašoma teisingai, ją vykdydamas kompiuteris, robotas ar kitas automatinis įrenginys daro tai, kas jam nurodyta.

8 Iškirpk rodykles. Išdėliok jas taip, kad rodytų robotukui, kaip apeiti lauką palei tvorą.



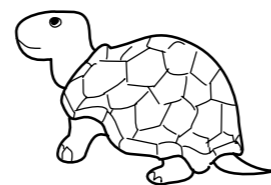
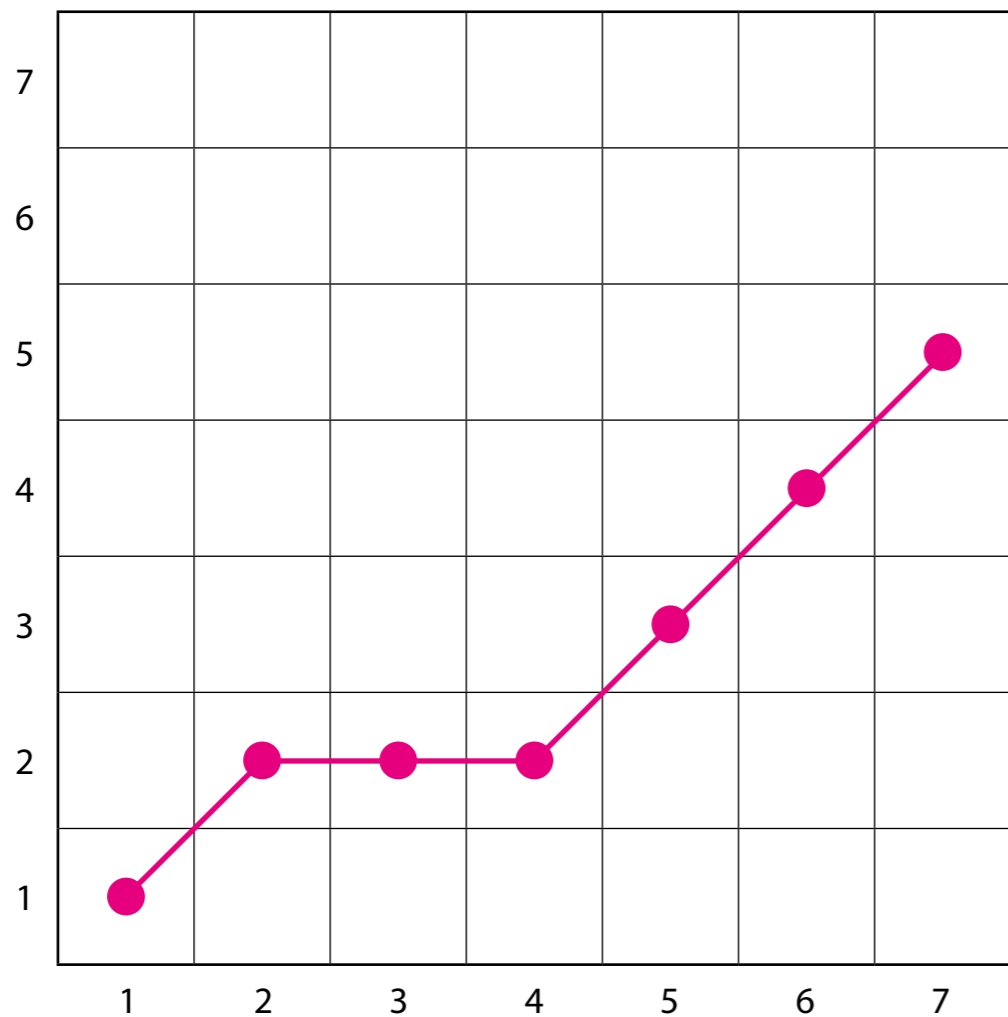
- Sudėliok iš rodyklių taką nuo robotuko iki gėlės.



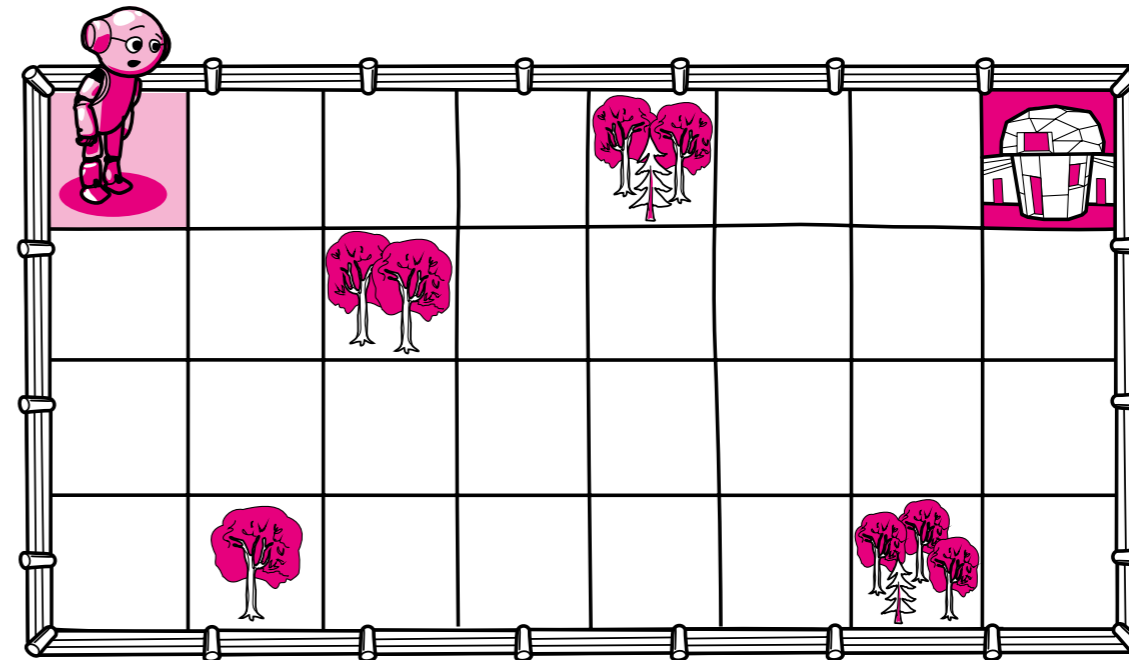


27 Čia pavaizduotas vėžliuko kelias. Užrašyk langelių, per kuriuos ėjo vėžliukas, koordinatas.

1,1



28 Iškirpk 38 puslapyje pateiktas rodyklių korteles. Sudėliok jas taip, kad robotukas eidamas į robotų mokyklą pirma praeitų pro vieną medį, paskui pro du, tada pro tris ir galiausiai pro keturis.



29 Langelių koordinatės užrašytos raide ir skaičiumi. Nuspalvink reikiamus langelius, kaip nurodyta.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												

Pilka

▀ C2 ▀ F2 ▀ C5, D8, E9 ▀ I9, J8, K7

Juoda

■ D3 ■ D2, E2, C3, E3, F3, C4, D4, E4, F4 ■ D5, E5, F5, G5, H5, I5, J5, K5 ■ D6, E6, F6, G6, H6, I6, J6, K6 ■ D7, E7, F7, G7, H7, I7, J7 ■ E8, F8, G8, H8, I8, F9, G9, H9

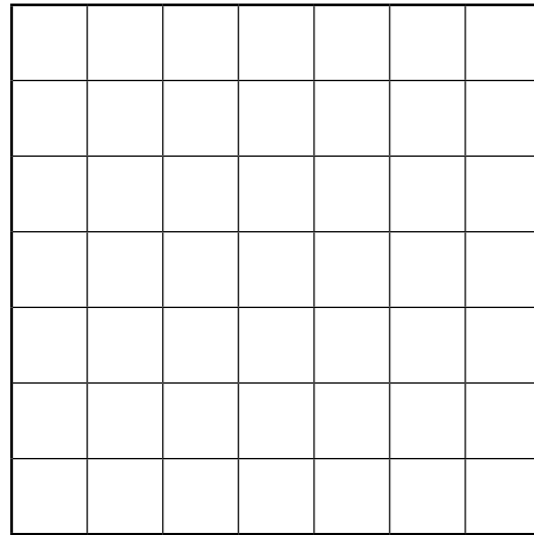
Raudona

▀ B3 ▀ B4

1	1	1
1	1	1
2	2	2
2	2	2
3	3	3
3	3	3
4	4	4
4	4	4
5	5	5
5	5	5
6	6	6
6	6	6
7	7	7
7	7	7
8	8	8
8	8	8
9	9	9
9	9	9

ALGORITMAI IR PROGRAMAVIMAS PADARYK TAIP PAT

30 Iškirpk skaičių korteles ir sudėliok, kaip parodyta.

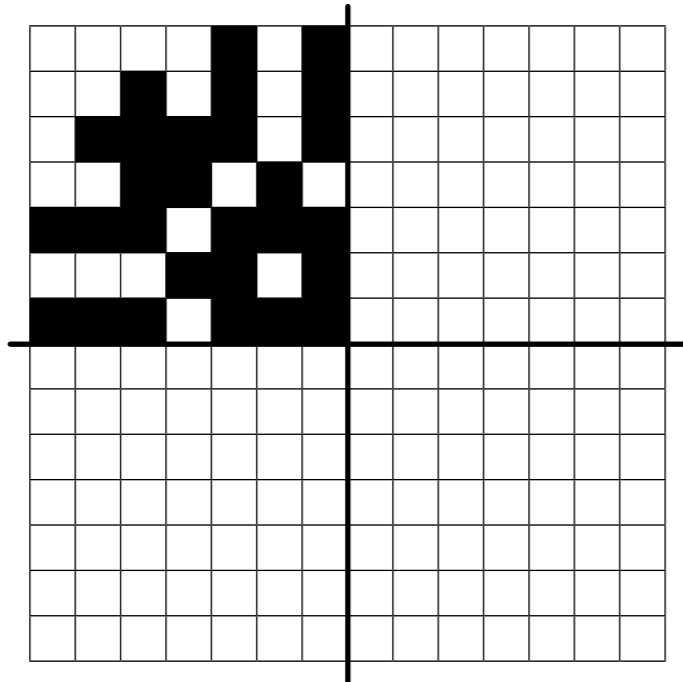


1	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	7
2	3	4	5	6	7	8
3	4	5	4	7	8	9
4	5	6	7	8	9	9
5	6	7	8	9	8	1
6	7	8	9	9	1	1

1	2	3	4	5	6	7
7	1	2	3	4	5	6
6	7	1	2	3	4	5
8	9	8	9	8	9	8
5	6	7	1	2	3	4
4	5	6	7	1	2	3
3	4	5	6	7	1	2

9	6	6	6	6	6	6
9	5	3	3	3	3	7
9	5	3	2	2	4	7
9	5	3	1	2	4	7
9	5	2	2	2	4	7
9	5	5	4	4	4	7
8	8	8	8	8	8	7

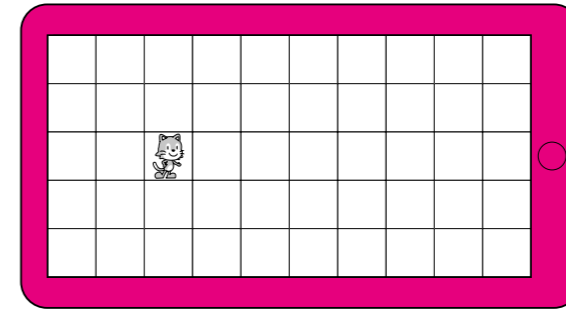
31 Nuspalvink kitus langelius taip, kad gautum simetrišką piešinį.



ALGORITMAI IR PROGRAMAVIMAS PROGRAMAVIMO KALBA SCRATCHJR

32 Katinėlis supranta šias komandas:

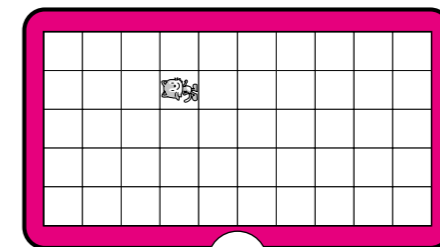
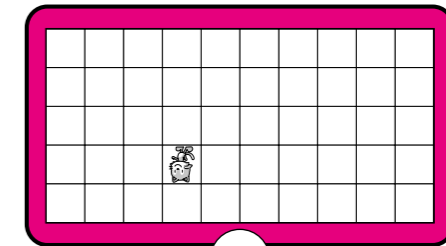
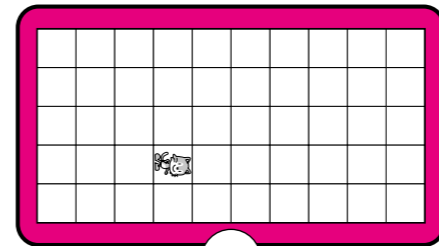
– žengti žingsnį į priekį; – pasisukti į dešinę.



Jis įvykdė tokias komandas (vėliavėlė žymi pradžią):



Kur dabar yra katinėlis? Pažymėk tai rodantį planšetinį kompiuterį.





Elektroninio pašto adresas sudaromas iš dviejų dalių, atskirtų ženklu @ (eta). Kairėje šio ženklo pusėje nurodomas vartotojo vardas, dešinėje – pašto serverio, kuris teikia elektroninio pašto paslaugą, pavadinimas. *Elektroninis paštas* sutrumpintai rašomas *el. paštas*.

Serveris – specialios paskirties kompiuteris ar programa, skirta kitiems kompiuteriams (klientams) aptarnauti.

7 El. pašto vartotojo vardą nuspalvink mėlynai, el. pašto paslaugą teikiančio serverio pavadinimą – žaliai.

robotukas@gmail.com

- Sugalvok ir užrašyk, koks galėtų būti tavo el. pašto adresas.

8 Išnagrinėk paveikslėlį. Jame paaiškinta, kaip rašyti ir siųsti el. laišką.

Užrašyk siuntėjo el. pašto adresą (paprastai tą padaro el. pašto programa).

Užrašyk laiško gavėjo el. pašto adresą.

Parašyk, apie ką bus laiškas.

Parašyk laišką ir pasirašyk.

1. Pasisveikink su gavėju.
2. Parašyk, ką šiuo laišku jam nori perduoti.
3. Nepamiršk parašyti savo vardo.

← Sukurti

Nuo

Kam

Tema

Kurti el. laišką

Kad laiškas būtų išsiųstas gavėjui, reikia spustelėti šį mygtuką.

- Parašyk robotukui el. laišką: papasakok, kaip sekasi mokytis informatikos ir atlikti užduotis. Rašydamas remkis 76 puslapyje pateiktais nurodymais.

← Sukurti

Nuo

Kam

Tema

- Nuspalvink raudonai mygtuką, kurį reikia paspausti norint išsiųsti laišką.



Jaunesniems nei 13 metų vaikams el. pašto dėžutės paskyrą *Gmail* serveryje gali sukurti ir leisti ja naudotis tėvai.