

Horváth Krisztina

PC PETI INFORMATIKÁJA

Programcsomag a 3. évfolyam számára

KOMPETENCIAALAPÚ



Horváth Krisztina

PC PETI INFORMATIKÁJA

Programcsomag a 3. évfolyam számára

A kiadványt az Oktatási Hivatal
-tól

határozati számon
-ig tankönyvvé nyilvánította.

Az Apáczai Kiadó
az iskola-előkészítő és általános iskola alsó tagozatos
oktatási programcsomagjéért
2007. szeptember 5-én
MAGYAR TERMÉK NAGYDÍJ®
kitüntető címet kapott.



2007



CELLDÖMÖLK



2007

Lektorálta
HAINCZ JÓZSEF

Bírálta
VIDA ANDREA

Tudományos-szakmai szakértő
MÁGORINÉ DR. HUHN ÁGNES

Tantárgy-pedagógiai szakértő
TAMASI ISTVÁNNÉ

Technológiai szakértő
KIRÁLY ILDIKÓ

Szerkesztette
MISKOLCI SZILVIA

Illusztrációk
CYNOMYS GRAFIKAI STÚDIÓ
HORVÁTH KRISZTINA

Kapcsolódó kerettanterv
Az OKM 16440-2/2008. sz. miniszteri határozatával kiadott –
Apáczai Kiadó Bázisiskoláinak Kerettanterve
az általános iskolák 1–8. évfolyamai számára

AP-030604
ISBN 978-963-465-290-8

© Horváth Krisztina, 2008
1. kiadás, 2009

A kiadó a kiadói jogot fenntartja.
A kiadó írásbeli hozzájárulása nélkül sem a teljes mű,
sem annak része semmiféle formában nem sokszorosítható.

Kiadja az Apáczai Kiadó Kft.
9500 Celldömölk, Széchenyi utca 18.
Telefon: 95/525-000; fax: 95/525-014
E-mail: apaczaikiado@apaczai.hu
Internet: www.apaczai.hu
Felelős kiadó: Esztergályos Jenő ügyvezető igazgató

Nyomdai előkészítés
Do-Int Stúdió, Dóra György

Terjedelem: 10,30 A/5 ív
Tömeg: 262 g

KEDVES GYEREKEK!

Szeretettel köszöntünk Benneteket a 3. évfolyamon!

E munkatankönyv tanulmányozása közben felfedezhetitek az informatika Rátok váró titkait. Ti, akik most kezdtek ismerkedni az informatika tantárggyal, sok érdekes ismeretanyagot sajátíthattok el. Ti pedig, akik már tanultatok informatikát, újabb kalandos felfedezésekre számíthattok. Tovább ismerkedhettek a számítógéppel, annak kezelésével, és megtanulhattok újabb programokat kezelni. Az információ és adatgyűjtés mellett a fotózás, a könyvek és a könyvtárak titkaiba is bepillanthattok. A munkafüzet feladatait rejtvények, játékok, rajzok, fotók teszik érdekessé.

A megoldásokhoz segítséget kaphattok tanítóitoktól, a könyvtárosoktól, de bátran fordulhattok ötletekért szüleitekhez és testvéreitekhez is.

A játékos tanuláshoz kellemes időtöltést kívánunk!

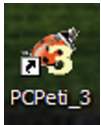
Kalandra fel!

HKA
a **STUDIO** munkatársai
és a szerkesztő



PC Peti 3.

Ebben a tanévben is oktatóprogram segíti a tanulókat. Több tananyaghoz is kapcsolódik program, amely segíti a tananyag megértését, begyakorlását. Mielőtt elkezdenéd a tanulást, ismerkedj meg a program működésével! A telepítés után ezt az ikont fogod látni a képernyőn, ezzel tudod elindítani.



Fontos tudnod!

Így kezeld a programot!

Oktatóprogram neve

Címsor

Kilépés gomb. Minden programban ugyanitt van.

Súgó gomb. Mindig megtalálod. Ha rákattintasz, segítséget kapsz.

Program neve

Kijelölt a gomb. Az egeret csak mozgatnod kell a gombok felett. Nem kell kattintanod.

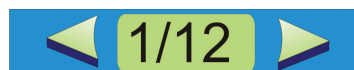
Alprogram neve. Ha rákattintasz, elindul a program.

Ez a jel azt mutatja, hogy a programon belül alprogramokat találsz. Ha erre vagy a program nevére kattintasz, láthatóvá válnak.

Alprogram képernyője. Megmutatja, milyen lesz a bejelentkező ablak.

The screenshot shows the PCPeti 3 interface. On the left is a sidebar menu with buttons: 'Ismételjünk!', 'Csatlakozzunk!', 'Gépeljünk!', 'Rajzfilm 1.', 'Keressünk!' (expanded to show 'Egyszerű', 'Összetett', 'Legkisebb', 'Legnagyobb'), and 'Játékok'. The main area displays a search task 'Keressünk!' with a search bar and three steps of insect identification. Callouts point to various UI elements: the title bar, the 'Kilépés' button, the 'Súgó' button, the 'Keressünk!' button, the search task area, the 'Játékok' button, and the 'Keressünk!' sub-menu.

Ha kilépsz a programból, az elért eredményedről rövid értékelést kapsz. A feladatokat többször is megoldhatod, a szintek között szabadon lépegethatsz.

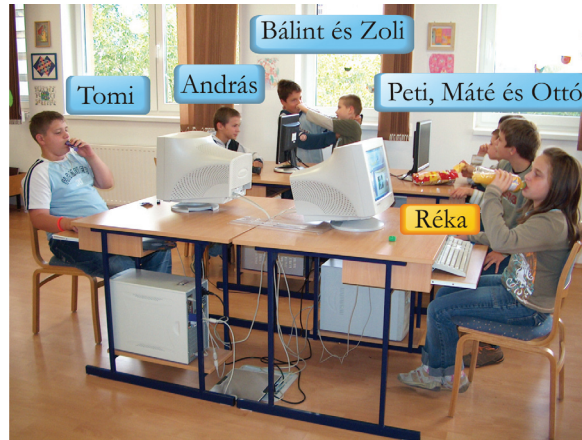


Ezzel a képernyőelemmel tudsz váltani. Mindig a képernyő alsó sorában találsz meg.

Ismerkedés a számítógéppel



Az informatikateremben



1. Beszélgetsek a képről!

A ti iskolátokban előfordulhat ez a jelenet?

Ki hiányzik a képről? _____

Miért viselkednek helytelenül a gyerekek? Írd le egy-egy mondattal!

Réka _____

Tomi _____

Bálint és Zoli _____

Peti, Máté és Ottó _____

András _____

Ti hogyan várjátok a tanítótokat az iskolátokban?

2. Húzd alá a mondat helyes befejezését!

Tanórán a számítógépen azt csinállok, amit csak akarok.

csak az engedélyezett programokat használhatom.

Nem tudok kattintani az egérrel, „lefagy a képernyő”, segítséget kérek a tanítómtól.

segítséget kérek a mellettem ülőtől.

A megmaradt tízóraitam bekapom gyorsan, amíg kipakolok.

elteszem a táskámba.

3. Melyiket kapcsolod be előbb? Húzd alá! monitor – számítógép

Melyiket kapcsolod ki előbb? Húzd alá! monitor – számítógép

Fontos tudnod!

Minden, amit közlünk a gép felé, átalakul olyan kóddá, amely két elemből áll. Az egyik elem legyen az 1, a másik a 0. Ha megfelelően sok egyest és nullát írunk egymás mellé, akkor bármilyen információt át tudunk alakítani úgy, hogy a számítógép azt értelmezni tudja.

Ezt a működési elvet Neumann János dolgozta ki 1946-ban, a számítógépek legjobb működése érdekében.

Ebben a fejezetben az elemeket csak felhasználjuk, mint előre megadott megfejtési kódokat.

1. Írd le a számjegyeket átalakítva!

Segít a következő táblázat.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0000	0001	0010	0011	0100	0101	0110	0111	1000	1001

a)

3	7	9
8	0	2
2	5	0
9	1	6

b)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1001	0101	0010
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
0001	0011	1000
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
0010	0111	0110
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
0110	0100	0000



2. Írd le a karaktereket átalakítva!
Segít a táblázat.

0110 0001	a	0110 1110	n
0110 0010	b	0110 1111	o
0110 0011	c	0111 0000	p
0110 0100	d	0111 0001	q
0110 0101	e	0111 0010	r
0110 0110	f	0111 0011	s
0110 0111	g	0111 0100	t
0110 1000	h	0111 0101	u
0110 1001	i	0111 0110	v
0110 1010	j	0111 0111	w
0110 1011	k	0111 1000	x
0110 1100	l	0111 1001	y
0110 1101	m	0111 1010	z

a)

u t c a

--	--	--	--

j u h

--	--	--

k e c s k e

--	--	--	--	--	--

c s e l

--	--	--	--

b)

0110 1000	0110 0001	0110 0111	0111 1001	0110 1101	0110 0001
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

c)

0111 0100	0110 1111	0110 1100	0110 1100
-----------	-----------	-----------	-----------

Számítógép, és ami csatlakozik hozzá

1. Találkoztál már ezekkel az eszközökkel? Beszélgetsetek róluk!



2. Nevezd meg a számmal jelölt, számítógéphez csatlakoztatható eszközöket!

1.		5.		9.	
2.		6.		10.	
3.		7.		11.	
4.		8.		12.	

3. Gyűjtsd ki, melyik csoportba tartoznak az eszközök! Többször is szerepelhetnek, elég a számot odaírni.

Alapeszközök, feltétlenül szükségesek a számítógép működéséhez: _____

Iskolában találkozol ezekkel az eszközökkel: _____

Akkor használod ezeket az eszközöket, amikor játszol a gépen: _____

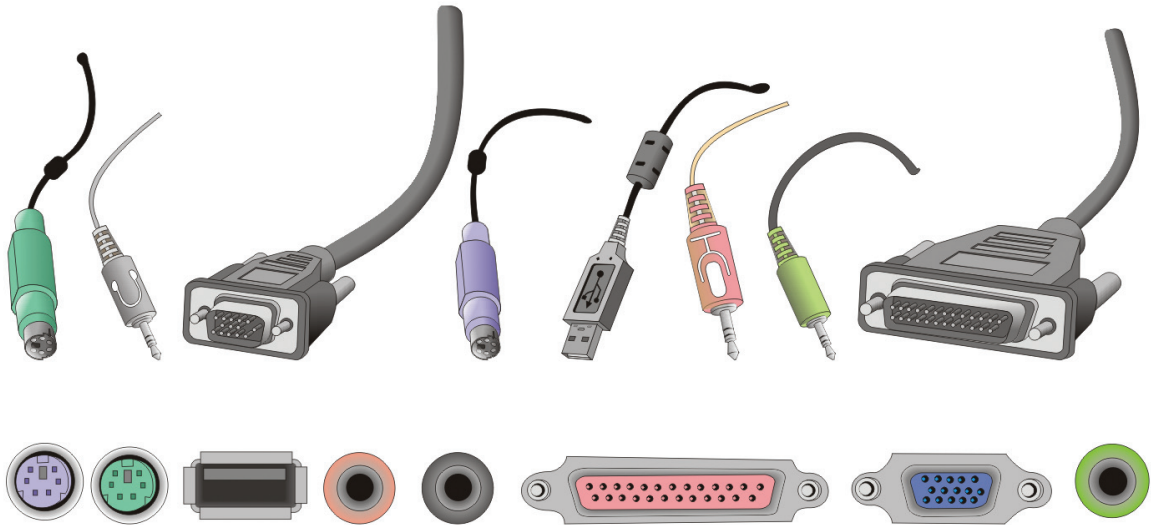
Beszélgetésre (videó) használod ezeket az eszközöket: _____

Zenehallgatásra használod ezeket az eszközöket: _____

Ezeket az eszközöket csatlakoztatni kell a számítógéphez, hogy megfelelően működjenek. A gép hátulján, esetleg elején, oldalán csatlakozókat találsz.

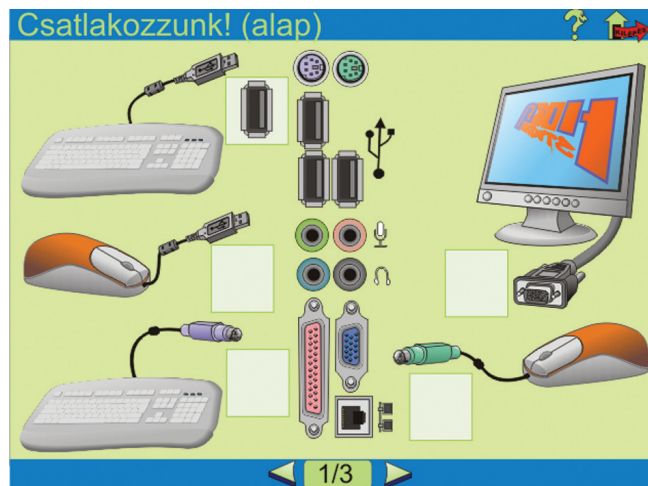
4. Nézzetek meg közösen egy gépházat, keressétek meg rajta a csatlakozókat!

5. Párosítsd össze a csatlakozókat a dugókkal!



6. Indítsd el a *Csatlakozzunk!* játékot a PC Peti 3. programból!

Ha végigértél a pályákon, akkor már nem jelent gondot, hogy a számítógépedhez csatlakoztasd az eszközeit.



7. Sorold fel, melyek azok az eszközök, amelyeket többféleképpen is a számítógéphez tudsz csatlakoztatni!

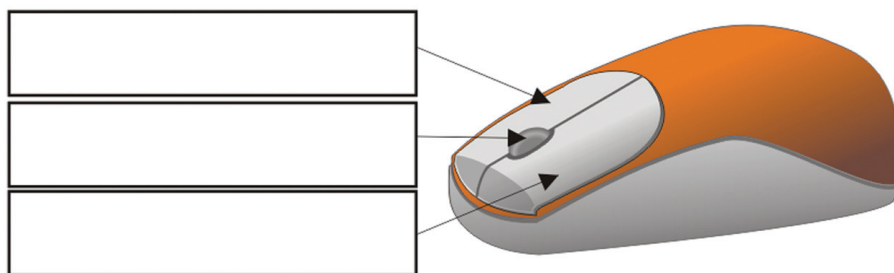
A számítógép irányába adatokat különböző eszközökkel tudunk küldeni. Az alap beviteli eszközök erre a célra az egér és a billentyűzet.

Egér

Az egér működését már ismered, használatát átismételheted az *Ismételjünk!* könyvtárban lévő *Lepkefogó* játékkal.



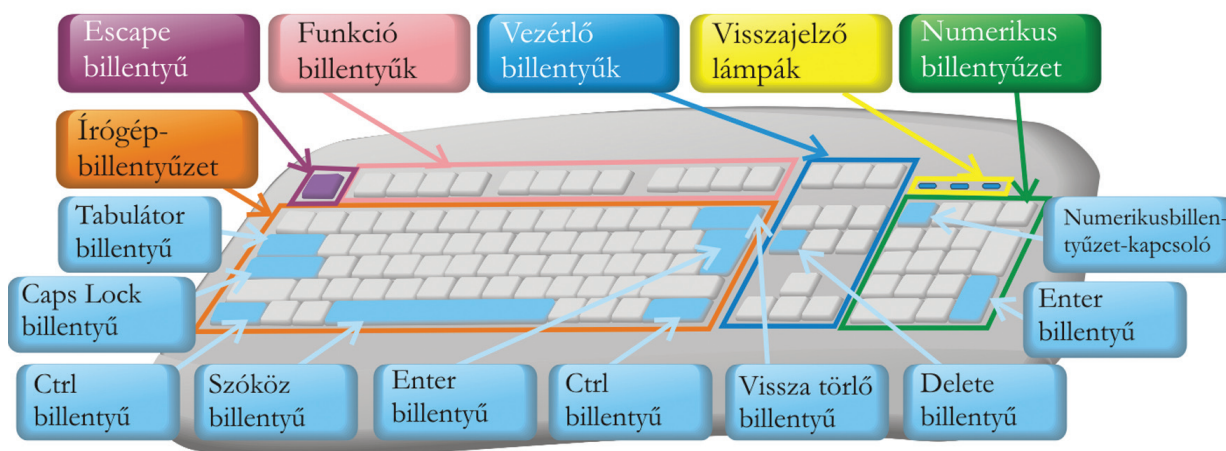
1. Írd be az egér fő részeit!



2. Mire használnád a képen látható egereket?



Billentyűzet



1. Keresd meg a billentyűzeteden a bejelölt részeket!
Tegyél zöld pipát azokhoz a téglalapokhoz, amelyek már tanult billentyűt jelölnek!

2. Már tudod, mire használhatók a következő billentyűk. Írd a nevük mellé!

Enter: _____

Esc: _____

Szóköz: _____

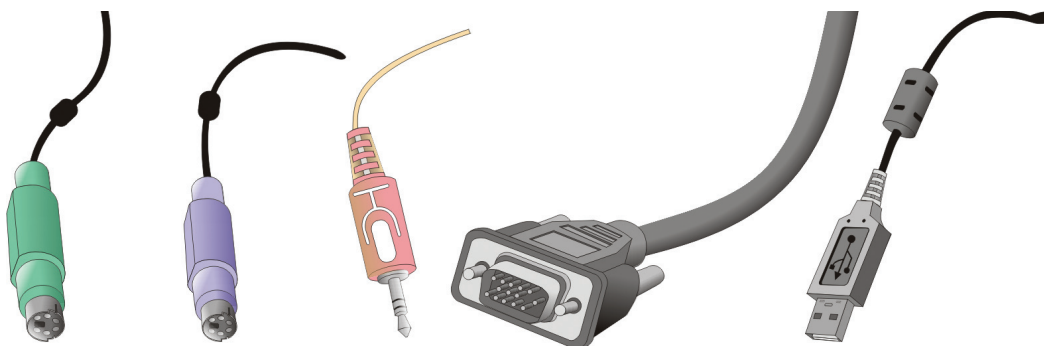
Delete: _____

Caps Lock: _____

3. Hol találd a billentyűzeten a Shift (felfelé mutató nyíl ábrája található rajta) billentyűt? Színezd az ábrán pirosra!

Hányat találtál belőle? _____

4. Válaszd ki a dugók közül azokat, amelyekkel a számítógéphez tudod csatlakoztatni a billentyűzetet!



Írógép-billentyűzet

1. Színezd ki a képen kékre azokat a billentyűket, amelyek a 12. oldalon lévő ábrán ebbe a csoportba be vannak jelölve!



Fekete karakterek gépelése

A billentyűket egyszer, egyenként nyomod le. Vannak betűk, amelyek csak a rajzon látszódnak fekete körvonallal, a billentyűzeteden nem. Ezek a kisbetűk. A nagybetűs megfelelője mutatja a kisbetű helyét.

Indítsd el a *Gépeljünk!* program *Betűk* alprogramját! Az első szinten ezeknek a karaktereknek a gépelését gyakorolhatod.

Piros karakterek gépelése

A billentyűk bal felső sarkában található karakterek. Egyszerre kell lenyomni vagy a bal vagy a jobb oldalon lévő Shift (felfelé mutató nyíl a jele) és a karaktert ábrázoló billentyűt.

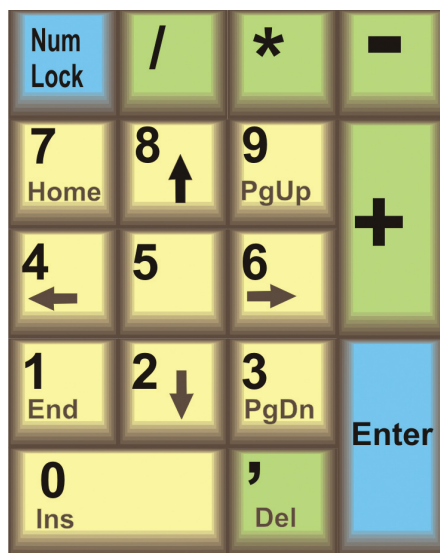
A program második szintjén tudod gyakorolni.

Zöld karakterek gépelése

A billentyűk jobb alsó sarkában található karakterek. Egyszerre kell lenyomni az Alt Gr billentyűt és a karaktert ábrázoló billentyűt. Ha nem jelenik meg a begépelte karakter, akkor a szóközt is le kell ütni utána.

A program harmadik szintjén tudod gyakorolni.

Számok gépelése



Zöld színű billentyűk: műveleti jelek

Sárga színű billentyűk: számok, tizedesvessző

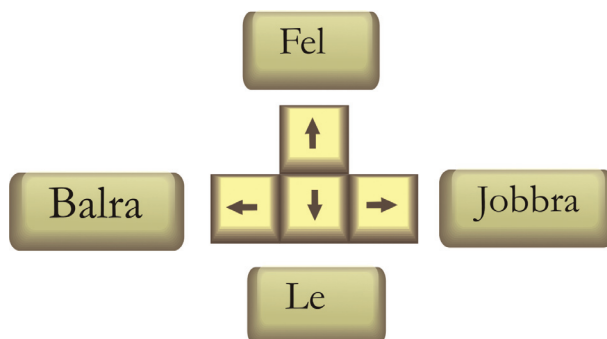
Kék színű billentyű Num Lock: bekapcsolja a billentyűzetet

Enter billentyű: lenyomására végrehajtódik a művelet

A *Gépeljünk!* program Számok alprogramjával tudsz gyakorolni.



Kurzorvezérlő nyilak

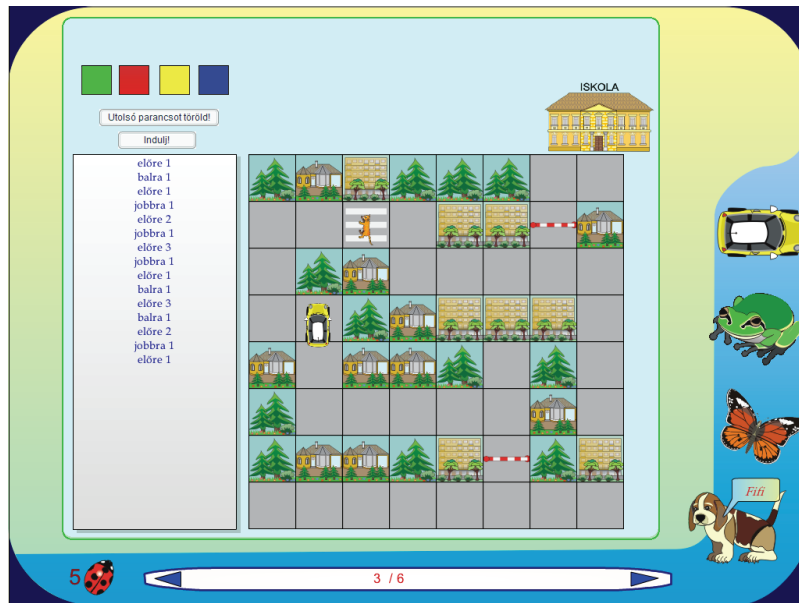


Négy irányba tudsz a képernyőn mozogni. Indítsd el a *Gépeljünk!* program *Nyilak* alprogramját!

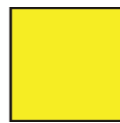
Segíts a pingvinnek eljutni a heringekhez! Vigyázz, vízbe nem eshet! Csak a kurzorvezérlő nyilakkal tudod irányítani.



1. Nyisd meg az *Ismételjünk!* program *Peti autója* alprogramját!
Az előző tanévekben már találkoztál vele. Az autó irányításával a négy fő irányt tudod programozni.



2. Az irányokat színes négyszögek segítségével tudod lejegyezni. Melyik szín mit jelent?



3. Juttasd el Petit az iskolába! Jegyezd le az utasításokat!



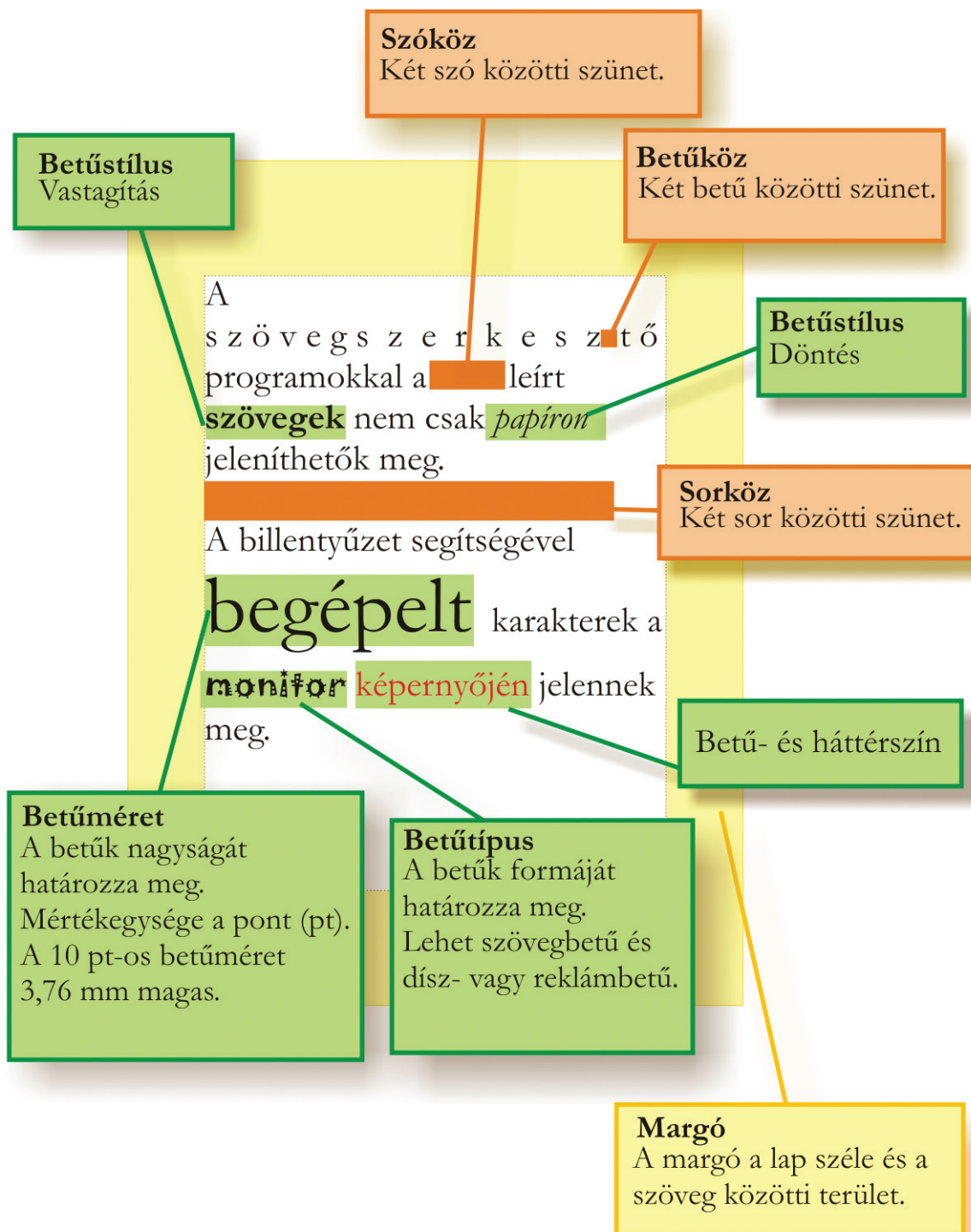
Utasítások:



Fontos tudnod!

A szöveg külalakját nemcsak a betűk alakja, mérete határozza meg, hanem a szövegben lévő szünetek nagysága is.

Szöveg és jellemzői

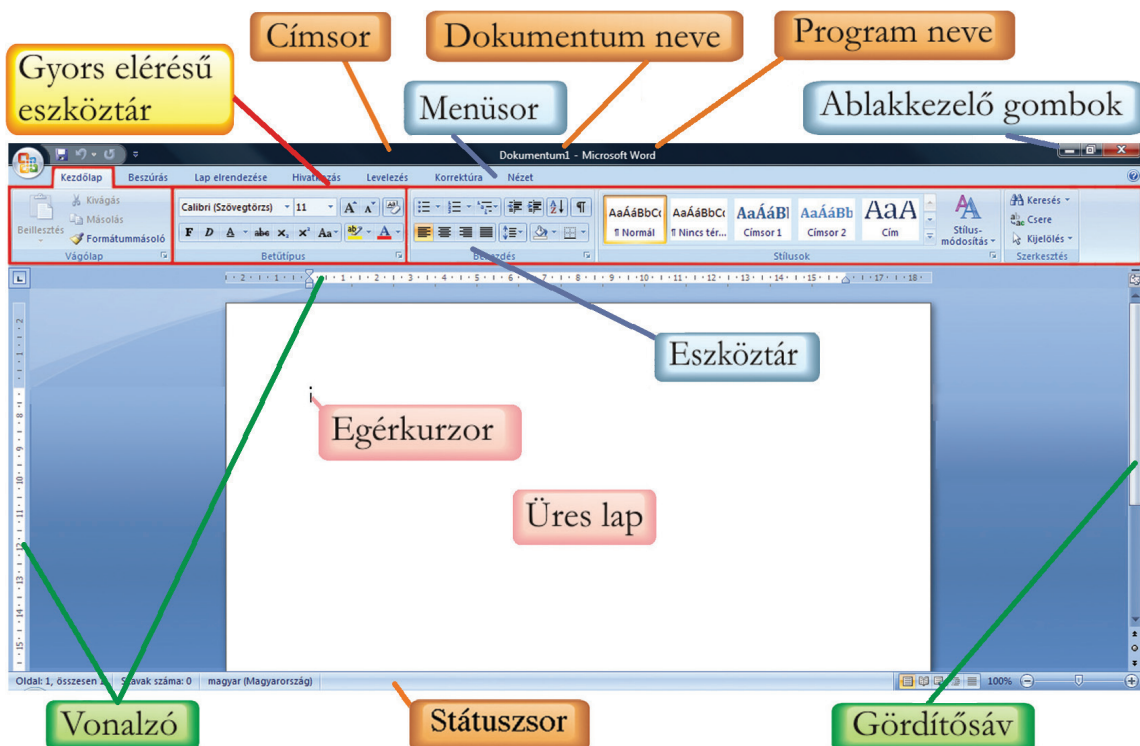


Ebben a tanévben a Microsoft Office Word szövegszerkesztő programot (röviden Word) használsz szövegszerkesztésre.

Bejelentkező képernyő: Microsoft Office Word 2003



Bejelentkező képernyő: Microsoft Office Word 2007



A programokat folyamatosan fejlesztik, javítják. Azt, hogy mennyire korszerű programot használunk, a név mellett lévő szám mutatja meg. Ez lehet évszám, mint a 2003 vagy a 2007. Két egymást követő kiadású program bejelentkező képernyőjét látod a 19. oldalon. Első ránézésre sok eltérést találsz. Tényleg annyira más a két ablak?

1. Írj példákat, miben látsz különbséget! _____

2. Miben egyeznek meg a kezelőfelületek? _____

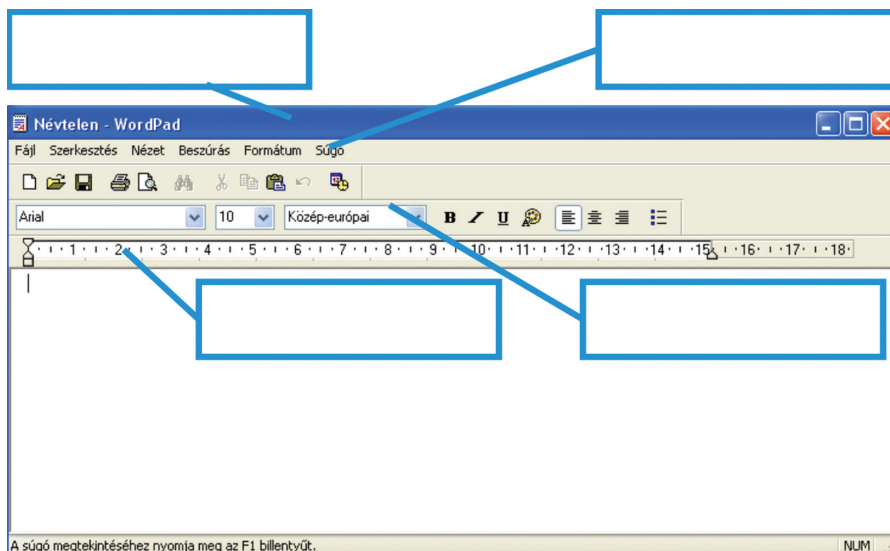
3. Indítsd el a számítógépeden a szövegszerkesztő programot!
Két programindító ikont látsz. Melyik látható a számítógéped képernyőjén?
Karikázd be!



4. Melyik szövegszerkesztő program található meg a te számítógépeden? Írd le a pontos elnevezését!

5. Melyik betű a jele a szövegszerkesztő programnak? _____

6. Már gépeltél szöveget az előző tanévekben is, csak egyszerűbb programot használtál. Ismételjük át a WordPad program kezelését!
Írd a megfelelő elnevezéseket a téglalapokba!



Fontos tudnod!


Törölni a Delete billentyűvel tudsz, ekkor a kurzortól jobbra lévő karakter törlődik. Amikor a Backspace (visszamatató nyíl) billentyűvel törölsz, akkor a kurzortól balra lévő karakter törlődik. A hosszabb szöveget, kijelölés után, az egyik törlőbillentyű leütésével tudod törölni.

Formázást vagy a kurzortól jobbra tudsz beállítani, vagy a kijelölt szövegrészre.

A mondatvégi írásjel és az utolsó betű közé ne tegyél szóközt! Utána viszont kell tenned.

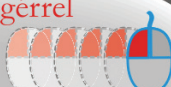
A mondat a mondatvégi írásjelig tart. Nem kell minden sor és mondat végén Entert ütnöd.




A beállított formázás addig aktív marad, amíg ki nem kapcsolod.


Az egérkurzort két alakban is láthatod. Aktív szöveg felületén **I**, margón . Az egérrel tudod változtatni a helyzetét, a bal egérgombra való kattintással rögzíteni lehet, ekkor a szövegben ide kerül az aktuális kurzorpozíció. A szavak közé egy szóközt szabad ütnöd.


Szövegkurzor, röviden kurzor: mindig azt a helyet mutatja, ahová éppen írni tudsz. Helyzetét a kurzorvezérlő nyilakkal lehet változtatni, vagy oda kerül, ahol az egérrel kattintasz.


Hogyan jelöld ki a szövegrészeket?



Egérrel
Kijelölés 
Kattintanod kell a kijelölés elejére úgy, hogy a bal egérgombot lenyomva tartod. Addig húzd így az egeret, amíg elkészül a jelölés!

Több, nem összefüggő szó kijelölése
 +  + 
Ctrl billentyű lenyomása után a szavakba két kattintás.

Billentyűzettel

Shift billentyű lenyomása közben a kurzorvezérlő billentyűvel lépteted a kijelölést.

Szó kijelölése
2 
Duplán kattints a szóba!

Bekezdés kijelölése
3 
Háromszor kattints a bekezdésben!

Mondat kijelölése
 + 
A Ctrl billentyű lenyomása után a mondatba egy kattintás.

Szövegszerkesztés

Gépeljétek be az alábbi mondatokat!

A betűtípus megválasztása az egész dokumentum összehatását befolyásolja, ezért nagy odafigyeléssel kell kiválasztani a megfelelőt. Egy betűtípus 256 különböző karaktert tartalmaz.

Fontos tudnod!

A begépelte szöveg formázás nélkül, az alapbeállításoknak megfelelően jelenik meg a papírlapon.

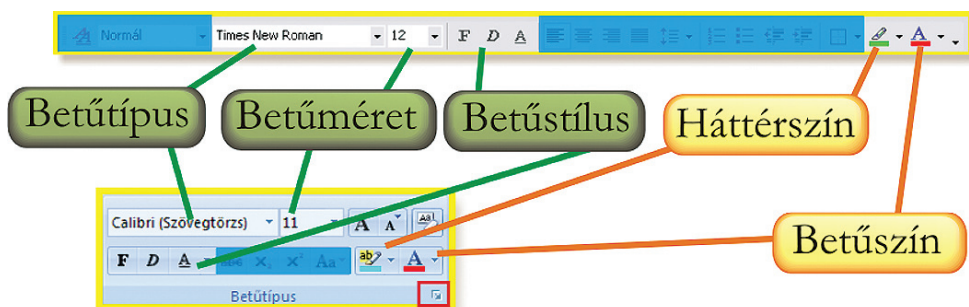
Jelöljünk!

1. Jelöljétek ki a begépelte szövegben a következő szavakat, egyenként!
megválasztása, tartalmaz, a, nagy, kiválasztani
2. Végezd el a kijelöléseket!
 - a) Egyszerre jelöld ki a következő szavakat!
megválasztása, megfelelő
A, egész, kell
betűtípus, egész, odafigyeléssel, Egy, karaktert
 - b) Jelöld ki az első mondatot!
 - c) Jelöld ki az első sort!
 - d) Jelöld ki a teljes begépelte szöveget!
A feladatok végrehajtásához több módszert is használj!

Betűformázás

A leggyakrabban használt utasítások megtalálhatók a képernyőn, az eszköztárakban gombok formájában.

Eszköztár Word 2003

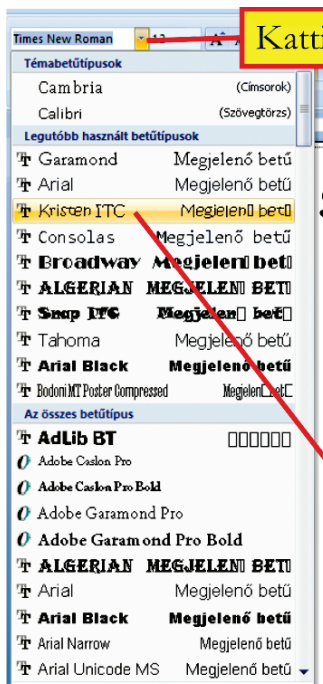


Eszköztár Word 2007

Bár az elrendezés más, a gombok megegyeznek.

Betűtípus

Kattints a háromszögre és megjelenik a lista!



szó

Ha van kijelölt szöveg, akkor az az aktuális betűtípussal jelenik meg, így segít a választásban.

Az egeret csak vezetni kell a sorok fölött, hogy az kijelöltté váljon. Kattintással választod ki a megfelelő betűtípust.

1. Gépeled be a neved!

Jelöld ki a vezetékneved, változtasd meg a típusát BAUHAUS 93-ra!

A vezetékneved kezdőbetűje legyen Garamond!

A keresztnéved legyen **KristenITC** !

A keresztnéved utolsó betűje legyen Tahoma típusú!

Ilyennek kell lennie: **Kovács Éva**

2. Osztálytársaid nevét is gépeled be, és változtasd a betűtípust úgy, hogy az hasonlítson a név viselőjére!



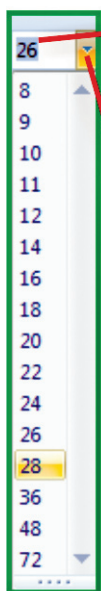
Barta Flóra

Kis Emese

3. Egyes betűtípusoknál a mintaszövegben téglalapok látszódnak. Miért?

Ha a számítógéped nem tartalmazza a megadott betűtípusokat, válassz azokhoz hasonlókat!

Betűméret



Az érték felülírható.
Az Enter billentyű leütésével tudod elfogadni az új értéket.

Miután a háromszögre kattintottál, az előre beállított méreteket közül választhatsz.

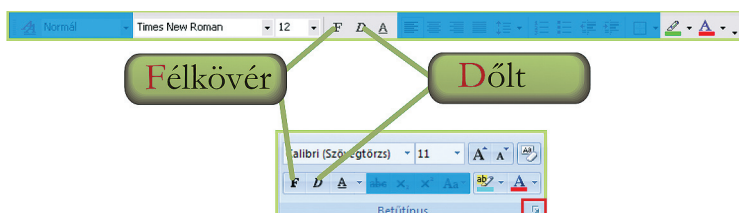
1. 1234567890987654321

Gépelj be ezt a számsorozatot! A méret 0-ig mindig négygel emelkedik, onnan négygel csökken. A legkisebb érték a 8.

2. Gépelj be a születési idődet úgy, hogy a betűméret megegyezzen a számokkal!
Az évet bontsd kétfelé!

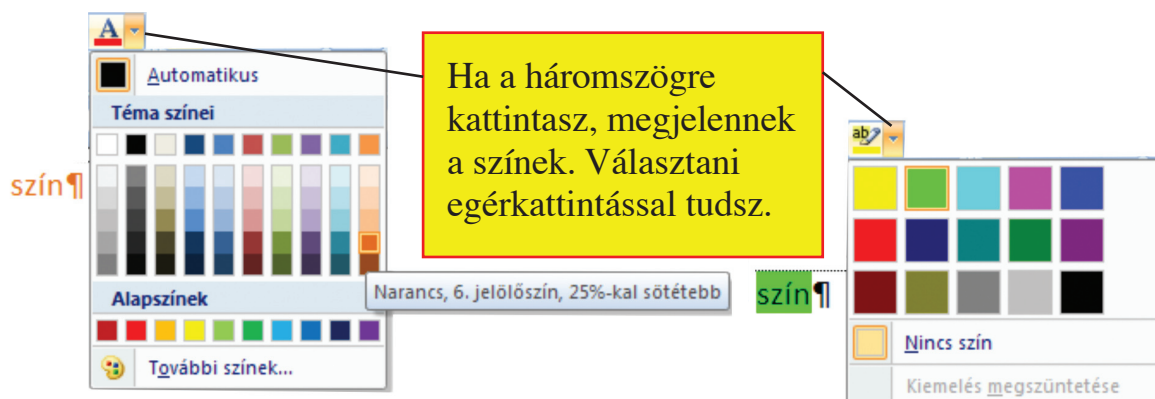
19 99 .7.25

Betűstílus



3. Gépelj be a következő mondatot! Végezd el a formázást!
Formázással **kiemelhetjük** a szöveg *lényeges* részleteit.

Betűszín, szöveghiemelő szín



4. Gépeled be a színek neveit a megfelelő színnel!



5. Gépeled be a következő szavakat a minta alapján!

csillag

alagút

hatalmas

pillangó

egér

szék

6. Add vissza a következő szavak hangulatát a szín és a háttér megválasztásával!

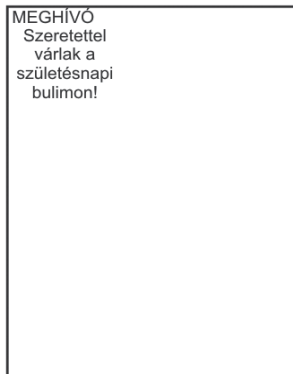
tavasZ vér szomorú nap meggy hóember

7. Gépeled be a szavakat a terveid figyelembevételével!

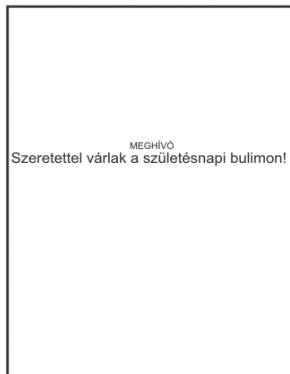
8. Tervezz meghívót!

a) Szövegelrendezés

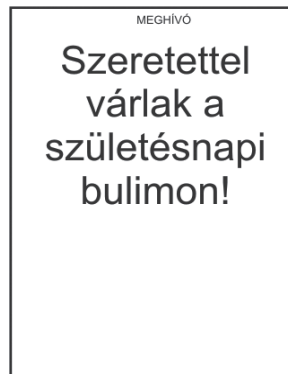
Az a, b, c betűjelű meghívón hibás a szövegelrendezés. Írd a képek alá, miért nem felelnek meg meghívónak!



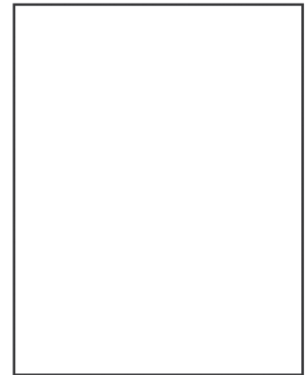
a



b



c



d

A d téglalapba írd be a szöveget úgy, hogy jó legyen a szövegelrendezés!

b) Szín



a



b



c



d

Beszélgessetek arról, hogy melyik színösszeállítás a legmegfelelőbb meghívó készítéséhez!

Karikázd be azoknak a betűjelét, amelyek neked tetszenek!

c) *Betűtípus*

Az alábbiakban példákat látsz a betűtípus kiválasztására. Melyik a helyes? Karikázd be a betűjelét!

A vonalakra írd le, miért jó vagy rossz a betűtípus-választás!

Fontos tudnod!

A betűtípus kiválasztásakor figyelembe kell vened, hogy a szövegben milyen szerepet töltenek be a formázott karakterek. Két elkülönülő csoportot különböztetünk meg, így a begépelte szöveg lehet szövegbetűvel írt és dísz- vagy reklámbetűvel írt.

A **szövegbetűk** lehetnek talpas és a talpatlan betűk.

Hosszú szöveg írásához válassz **talpas betűt**, mert a betűk alján és tetején lévő vonalkák vezetik a szemet, így könnyen olvashatóak! Ilyen betűtípus: Garamond, Times New Roman.

A címek, rövid szövegek írásához a **talpatlan betűtípust** használd! Ilyen betűtípus: Tahoma, Arial.

A **dísz- vagy reklámbetűk** könnyen felismerhetőek, bohókásak, jellegzetesek. Csak rövid szövegeket, címeket, kiemelt szavakat lehet velük írni. Hosszabb szövegben nehezen olvashatóak. Például: Jokerman, Snap ITC.



a

b

c

d

9. Gépeled be az alábbi neveket!

Éva, Jácint, Péter, Csilla, Krisztina, Ödön, Gyula, Erzsébet, Ferenc, Buda, Petra, Zsófia

- A lánynevek 10 pont nagyságúak és rózsaszínűek legyenek! A fiúnevek legyenek 20 pont nagyságúak és kék színűek!
- A magánhangzóval kezdődő nevek első betűje legyen Chiller típusú, 23 pont nagyságú és zöld színű!

10. Gépeld be az alábbi versikét, változtatás nélkül!

Katica bogár, repüljel,
Száljfel az égbe!
Nyisdki szárnyacskádat,
mutasdmeg petyes ruhácskádat!



a) Javítsd ki a helyesírási hibákat!

Amelyik szóban javítani kellett, annak a stílusa legyen dőlt és kék színű!

b) Írd le helyesen a mondókát!

11. Gépeld be a szavakat!

hangya, búza, asztal, árvácska, gyöngyvirág, bölény, kutya, nád, papagáj

a) Melyik szó a kakukktojás? A stílusa legyen vastagított és 30 pont nagyságú!
Miért lóg ki a sorból?

b) Tovább lehet csoportosítani a szavakat.

1. csoport neve: _____ 2. csoport neve: _____

Az 1. csoportba tartozó szavak legyenek Jokerman típusúak és lila színűek!
A 2. csoportba tartozó szavak legyenek Harrington típusúak és zöld színűek!
A betűméretük legyen 15 pont!

12. Gépeld be változtatás nélkül a szavakat!

kastéj, gömböjű, legjobb, hajó, akadáj, súlyos, bég, jeles, folyó

a) Javítsd ki a helyesírási hibákat!

b) Azok a szavak, amelyekben javítani kellett, legyenek vastagítva, legyen a méretük 25 pont, és a típusuk legyen Chiller!

13. Gépeld be a műveleteket, és számold ki a végeredményüket!

$$98+32= \square$$

$$45+2= \square$$

$$12*3= \square$$

$$167-81= \square$$

$$45*4= \square$$

$$231-66= \square$$

a) Ha a végeredmény száznál nagyobb, akkor a karakterek legyenek piros színűek, a háttér legyen zöld!

b) Ha a végeredmény száznál kisebb, akkor a karakterek legyenek zöld színűek, a háttér legyen piros!

Fontos tudnod!

Az elkészített dokumentumaidat elmentheted a számítógépre, vagy kinyomtathatod! Ezeket a műveleteket még csak tanítód segítségével hajthatod végre! Kérj segítséget!

Az elmentett dokumentum tárolódhat a számítógépben található merevlemezen vagy külső, hordozható háttértáron. Ezek a háttértárak lehetnek:

- hajlékonylemez (egyre ritkábban használják, van olyan számítógép, amelyen már nem is található hajlékonylemez-meghajtó),
- külső merevlemez,
- CD vagy DVD lemez: a számítógéphez a lemezek írásához, olvasásához használható eszköz csatlakozik,
- pendrive, kisméretű háttértár: nagy mennyiségű adat tárolható rajta, magyar elnevezése még nem terjedt el.



Rajzolj!

Az *Ismételjünk!* programjai között megtalálod a rajzolóprogramot.



1. Írd a gombok mellé, hogy rajzolás közben mire használhatóak!



2. Rajzolj egy piros pettyes labdát! Készíts 4 másolatot belőle!

3. Rajzolj tulipánt! Keretezd be!

4. Rajzold meg egy félbevágott alma felét!
Vízszintes tükrözéssel egészítsd ki a rajzot!



5. A sablonok segítségével rajzolj csillagos égboltot!



A *Rajzfilm 1.* program segítségével egyszerű animációt lehet készíteni. Az indítóképernyőn kattints a program nevére! Ez a képernyő jelenik meg. Rajzoláshoz minden eszköz a rendelkezésedre áll, amit a rajzolóprogramban használtál.

Fontos tudnod!

Hogyan működik a program?

Új képkockát is kérhetsz, vagy a teljes animációt törölheted. Figyelj a kérdésre!

Ha elkészültél a rajzokkal, akkor a „Vetít!” gombot nyomd meg! A vetítést leállítani a gomb újbóli megnyomásával tudod.

Öt képkockát tudsz külön-külön megrajzolni, ezek kerülnek levetítésre, sorrendben.

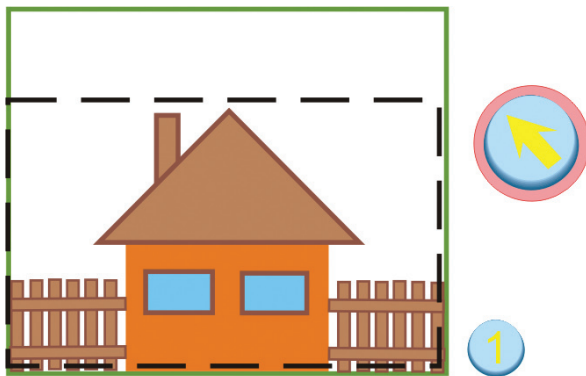
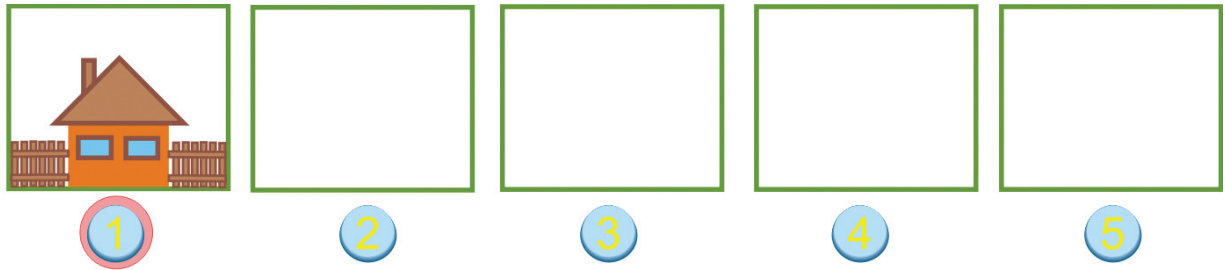
Az alsó nagy téglalapba tudsz rajzolni. A kijelölt képkocka és a mellette lévő szám is mutatja, melyik ez.

A vetítés sebességét 1-től 5-ig változtathatod a gomb húzásával a csúszkán, akár vetítés közben is.

The screenshot shows a software interface with a toolbar on the left containing drawing tools like eraser, arrow, undo, pencil, ruler, circle, brush, bucket, and square. The main workspace has a top row of five frames (1-5) and a larger bottom frame. A control panel on the right includes buttons for 'Fólia', 'Vetít!', and 'Ment', along with a speed slider set to 3 and a '2' button. The bottom frame contains a drawing of a snail and a flower.

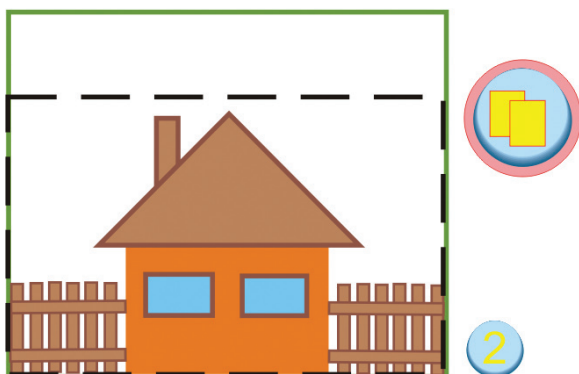
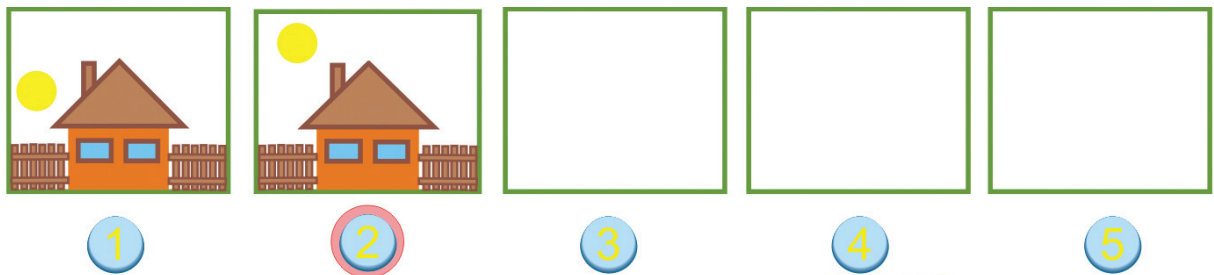
1. Rajzolj egy házat! Az idő múlását mutasd meg a nap mozgásával!

a)



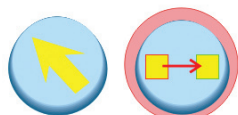
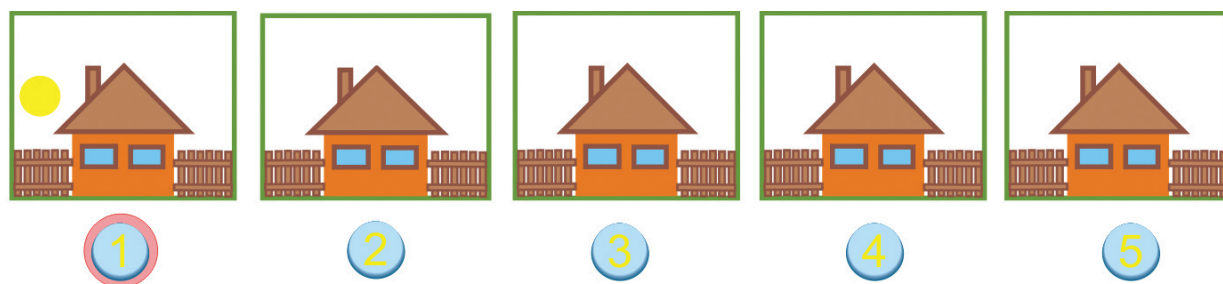
Az első képkocka a kijelölt, amit rajzolsz, azonnal megjelenik ott. Mivel a ház mind az öt képkockán rajta van, át kell oda másolni. Jelöld ki a házat!

b)

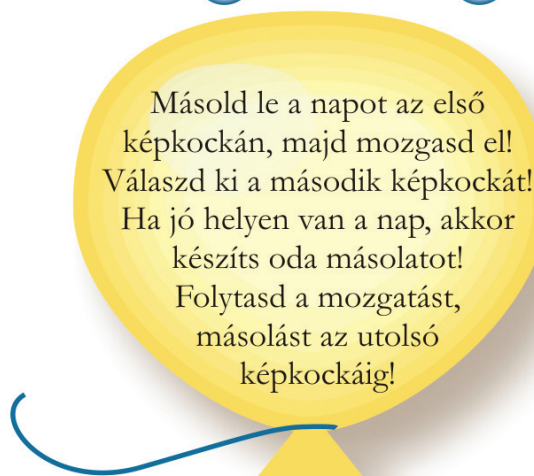
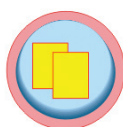
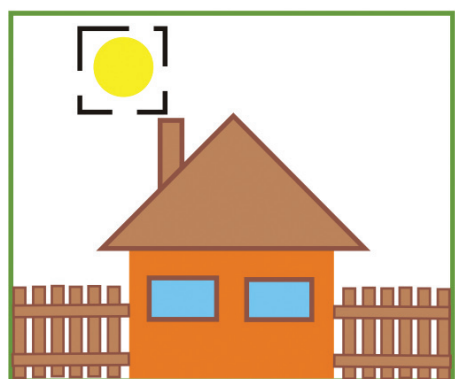
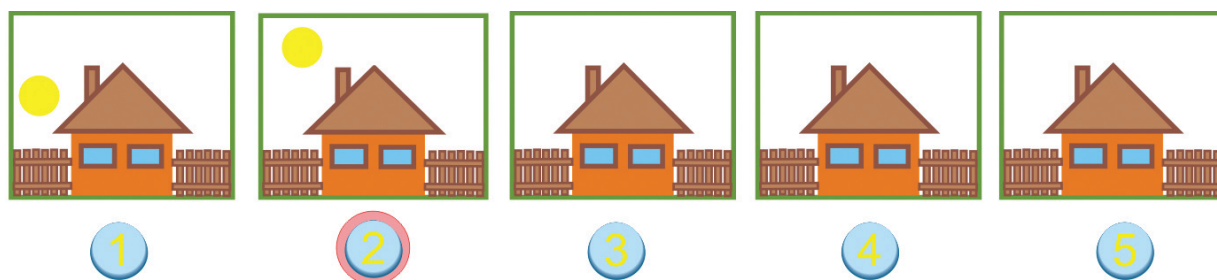


Kattints rá a másolás gombra! Válaszd ki a második képkockát úgy, hogy az alatta lévő számra kattintasz! Újra kattints a másolás gombra! Ekkor megjelenik a ház. Ismételd meg ezt a műveletet a többi képkockánál is!

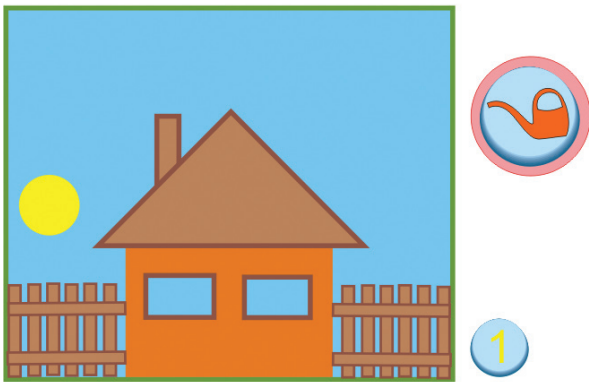
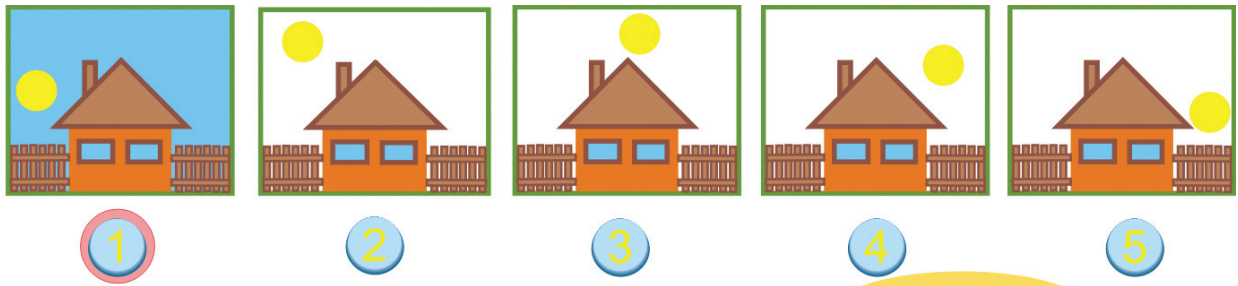
c)



d)



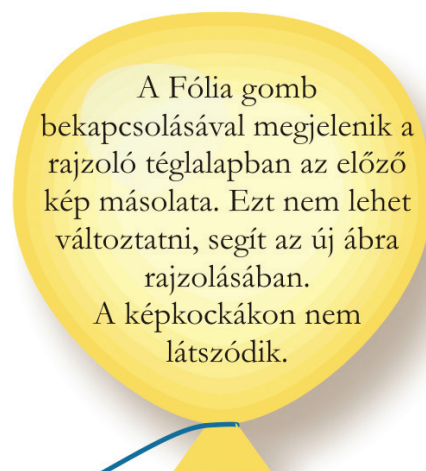
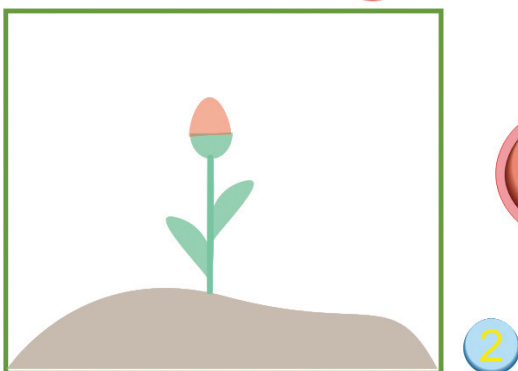
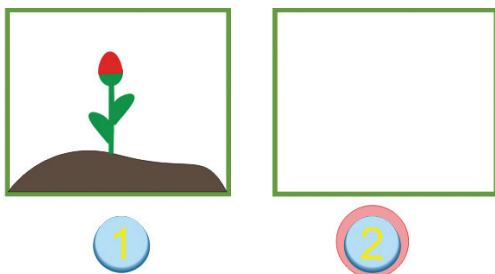
e)



Fontos tudnod!

Mire használhatod a fóliát?

2. Rajzolj egy virágot, ami kinyílik, majd elszárad! A virág rajzolásához kapcsolod be a „Fólia” gombot!



Rajzold le a lépéseket, utána készítsd el az animációt!



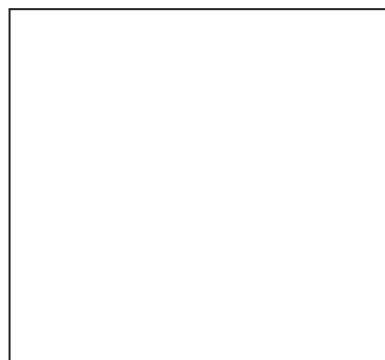
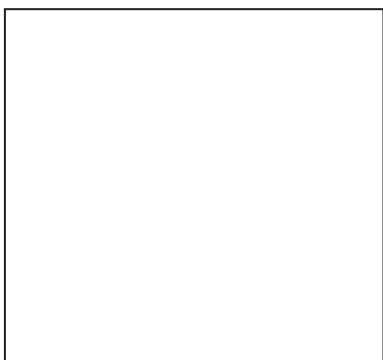
3. Rajzolj animációt, amiben egy labda pattog!
Készíts vázlatot!



4. Készíts animációt, amelyen egy szomorú arc vidámmá változik!
Készíts vázlatot!



5. Készítsd el a saját rajzfilmedet!



Egy adat a számítógépen tárolt jelsorozat, amely a feldolgozás során válik információvá. Az összetartozó, de különböző adatok táblázatba rendezhetők, így minden adat elérhetővé válik.

1. Ez az adattábla három harmadik osztályos tanuló 1 napjának eseményeit rögzíti.

Sorszám	Tanuló neve	Tantárgy	Értékelés
1.	Egyed Borbála	Olvasás	Hibátlanul olvasott
2.	Kis Tamás	Rajz	Nem fejezte be a rajzot
3.	Nagy Réka	Környezetismeret	Szépen felelt
4.	Kis Tamás	Környezetismeret	Nem hozott felszerelést

Címsor

2. sor

2. oszlop

Egy adat

Fontos tudnod!

Az adatok az adattáblában összetartoznak. Soronként különböző, de ugyanahhoz a sorszámhoz tartozó adatok szerepelnek benne.

Oszloponként azonos típusú adatok találhatóak.

Az első sor mindig meghatározza, milyen adatok vannak az adattáblában. Ez a sor nem sorszámozott.

Egy adat helyét pontosan meghatározza, hogy melyik oszlop, hányadik sorában található. A bejelölt adat a 4. oszlop 4. sorában van.

Válaszolj a kérdésekre!

a) Milyen adatok szerepelnek az adattábla 3. oszlopában?

b) Kinek az értékelése szerepel az első sorban? _____

c) Milyen tantárgyból? _____

d) Van olyan tanuló, aki kétszer szerepel? Ki ő? _____

e) A Rajz adat melyik oszlopban, hányadik sorban található? _____

f) Mi a neve annak az oszlopnak, amelyik azokat az adatokat tartalmazza, amihez a többi adat tartozik?

2. Ebben az adattáblában milyen adatok vannak? _____

Melyik hónapot ábrázolja? _____

Hetek száma	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
36.	1	2	3	4	5	6	7
37.	8	9	10	11	12	13	14
38.	15	16	17	18	19	20	21
39.	22	23	24	25	26	27	28
40.	29	30	-	-	-	-	-

a) Színezd kékre a címsort!

b) Hány oszlopból áll az adattábla? _____

c) Hány számozott sorból áll az adattábla? _____

d) Színezd sárgára a szerdai napokat tartalmazó oszlopot!

e) Add meg pontosan a huszonnegyediké helyét! _____

Gyűjts adatokat!

f) Milyen napra esik 4-e? _____

27-e? _____




21-e? _____

g) A hónapban milyen napokra esik szombat? _____

h) Hány kedd van a hónapban? _____

i) Van még olyan nap a hónapban, ami ugyanannyiszor fordul elő, mint a kedd?

3. Egy buszjárat reggeli indulási menetrendjét tartalmazza ez az adattábla.

Sorszám	8 óra	9 óra	10 óra
1.	12 perc	07 perc	00 perc 
2.	27 perc 	22 perc	15 perc
3.	42 perc	37 perc 	30 perc
4.	57 perc	52 perc	45 perc

a) Lekésted a 9 óra 07 perckor induló buszt. Hány percet kell várnod a következőre?

b) Két perccel lekésted a 8 óra 57 perckor induló buszt. Mennyit kell várnod a következő járatra? _____

c) Mikor indul busz 8 és 9 óra között? _____

d) 10 óráig hány busz indul? _____

e) 11 óráig hány busz indul? _____

f) Színezd ki azt az oszlopot, ahol a 9 és 10 óra közötti járatok vannak!

g) A busz teljes menetideje 25 perc. A 10 óra 15 perckor induló busz mikor ér a végállomásra? _____

h) 8 óra 45 percre kell az iskolába érned, a menetidő 12 perc. Melyik buszra szállsz fel, ha még 3 percet gyalogolnod is szükséges az iskoláig? _____

i) Mit jelentenek a szimbólumok az egyes indulási időpontok után? _____

j) Hogyan lehet segíteni a fogyatékkal élő embereknek a mindennapokban?

Írj példákat! _____

4. A Kecskemétről induló vonatok adatait tartalmazza ez a táblázat.

Sorszám	Járat neve	Indulás időpontja	Célállomás	Érkezés időpontja	Kerékpár szállítható
1.	37129	7 óra 39 perc	Szolnok	9 óra 29 perc	igen
2.	702	9 óra 11 perc	Szeged	10 óra 15 perc	nem
3.	7014	12 óra 00 perc	Kiskunfélegyháza	12 óra 23 perc	igen

a) Hány oszlopból áll az adattábla? _____

b) Melyik sorban találhatóak a Szegedre tartó vonat adatai? Színezd ki zöldre!

c) Milyen adatok szerepelnek a negyedik oszlopban? _____

d) Add meg pontosan a Szeged adat helyét! _____

e) Melyik járaton nem lehet kerékpárt szállítani? Másold át ezt a sort!

--	--	--	--	--

f) Melyik járat indul a legkésőbb, és hová megy? _____

g) Melyik járat menetideje a legrövidebb, és hová megy? _____

h) Melyiké a leghosszabb, és mikor indul? _____

i) Mennyi idő telik el az első és a harmadik vonat indulása között? _____

j) Ha 10 órára kell Szegedre érned, akkor mehetsz az adattáblában szereplő járatl?

Indokold! _____

Gondolkodj logikusan!



Információk rendezése

Fontos tudnod!

Információ: az a közlés, amelyet érzékszerveinkkel érzékelünk.

Információcsere, kommunikáció: akkor jöhet létre, amikor a közlő fél olyan információt közvetít, amelyet a fogadó fél értelmezni tud, megfelelő közvetítőcsatornán keresztül.

1. Kösd össze az érzékszerveket az érzékelés módjával!

szaglás	hallás	látás	tapintás	ízlelés
fül	nyelv	bőr	orr	szem

2. Írj példákat arra, hogy milyen információkat kaphatunk az alábbi érzékszerveinkkel!

szem _____

fül _____

nyelv _____

orr _____

bőr _____

3. Karikázd be azoknak a közléseknek a betűjelét, amelyeket értelmezni tudsz, tehát információt jelentenek számodra!



a



b



c



d



e

Fontos tudnod!

A feladatok logikus megoldásánál az első dolgod az információk szétválogatása legyen. El kell döntened, hogy melyek azok az adatok, amelyek fontosak, és melyek feleslegesek a megoldás szempontjából. Ezt követi a feladat megoldása.

Figyelj a megoldási sorrend betartására!

4. Peti sonkás, gombás pizzát rendelt, sok sajttal. Hat szeletre vágták fel a pizzát. Hármat tudott megenni. Mennyi maradt a tányérján?

Az aláhúzott információ felesleges a feladat megoldásához.

A feladat megoldása:

Cím: Pizzaevés

Szeletek száma: 6

Mennyit evett meg? 3

Számolás: $6 - 3 = 3$

Válasz: 3

5. Réka anyukája meggyes piskótát süített, 5 db tojásból. A tojásos dobozban 10 db tojás volt. Mennyi tojás maradt a dobozban?

Cím: _____

A dobozban lévő tojások száma: _____

A felhasznált tojások száma: _____

Számolás: _____

Válasz: _____

6. Bori és Éva testvérek. Szeretnek kártyázni egymással. Csütörtök délután, miután tanultak, 10 partit játszottak egymás ellen. Éva 6 játszmát nyert meg. Mennyit nyert Bori?

a) Cím: _____

Partik száma: _____

Mennyit nyert Éva? _____

Számolás: _____

Válasz: _____

- b) Húzd alá a felesleges információt a feladatban!

Fontos tudnod!

A feladatod, hogy adott adatcsoportból megkeress egy adatot. Ezt a feladatot úgy oldd meg, hogy a keresett adatot mindig hasonlítsd össze a talált adattal!

Az összehasonlítás után dönts el, hogy az összehasonlítás eredménye igaz vagy hamis! Ha hamis, nem találtad meg az adatot, ha igaz, akkor megtaláltad.

Így oldd meg a feladatot:

1. András színházban játszik. Ő játssza Ludas Matyit a darabban. A jelmezek között keresi a fehér ingét.
Először egy gombos, nagyméretű kabátot vesz le. Nem ezt keresi. Másodszorra már a fehér ingét találja meg.

Cím: Jelmez

Mit keres? fehér inget

Összehasonlítás 1: gombos, nagyméretű kabát = fehér ing

Döntés 1: nem

Összehasonlítás 2: fehér ing = fehér ing

Döntés 2: igen

2. Bea a pékségben sajtos kiflit akart venni. Körbenézett a boltban. Látott zsemlét és túrós buktát.
Tudott venni kiflit?

Cím: _____

Mit akart venni? _____

Összehasonlítás 1: _____

Döntés 1: _____

Összehasonlítás 2: _____

Döntés 2: _____

Válasz: _____



3. Peti hazaindult az iskolából. Szépen sütött a nap. Gyalog ment a barátjával. Hirtelen beborult, és eleredt az eső. Táskájában elkezdte keresni az esőkabátját. Talált füzeteket, sorba betéve a füzetartóba. Előhúzott egy uzsonnás dobozt is. Könyvei is a táskában voltak. Utoljára a tolltartóját fogta meg. Megtalálta az esőkabátját?

Cím: _____

Mit keresett? _____

Összehasonlítás 1: _____

Döntés 1: _____

Összehasonlítás 2: _____

Döntés 2: _____

Összehasonlítás 3: _____

Döntés 3: _____

Összehasonlítás 4: _____

Döntés 4: _____

Válasz: _____

4. Kitti a nagymamájához utazik. A 34-es buszra kell felszállnia. A buszpályaudvaron keresi a járatot, amely átépítés miatt nem a megszokott megállóból indul. Először a 4-es járatot látja meg. Ez nem jó neki. Keresi tovább. Több csuklós buszt talál, ezek sem jók. Megkérdezi egy sofőrt, merre találja a járatot. Ő szívesen segít, elmagyarázza, hogy a pályaudvar végére kell mennie. Sietnie kell, mert már csak pár perce van az indulásig. Csak félóránként jár a busz, ha nem éri el, elkésik. Az utolsó lépéseket már futva teszi meg, de éppen eléri azt a buszt, ami abban a megállóban áll, amit a bácsi mutatott. Ez a járat tényleg a 34-es volt. Időben odaért a mamájához?

Cím: _____

Mit keres? _____

Összehasonlítás 1: _____

Döntés 1: _____

Összehasonlítás 2: _____

Döntés 2: _____

Összehasonlítás 3: _____

Döntés 3: _____

Válasz: _____

Húzd alá pirossal a feladat szempontjából fontos információkat!
Húzz alá a szövegben három felesleges információt zölddel!

5. Peti édesanyjával elindult gombát szedni. Vittek magukkal egy nagy kosarat, amibe majd a gombát teszik. Emellett még egy éles, kis kést is eltettek, amivel a tönkről levágják majd a kalapot. Gombahatározót sem felejtettek magukkal vinni, hogy felismerjék a gombákat.

Az erdőben ízletes csiperkét kerestek.

Szép őszi idő volt, még kellemesen, melegen sütött a nap. A fák levelei már őszi színekben pompáztak. A gombákat az avarban keresték.

Először Peti látott meg egy szép, piros kalapos gombát, aminek még fehér pöttyei is voltak, mint a mesében. Megnézték a határozót, ez a gomba a légyölő galóca volt, mérgező gomba. Hiába volt szép, nem ehető, ezért nem szedték le.

Apró neszre lettek figyelmesek, egy őzike szaladt el előttük. Nagyon rémült volt a tekintete. Ahogy utánanézték, egy farönkön láttak meg lapos szürkés gombákat. Taplógomba. Nem ezt keresik.

Végre megláttak egy szép, fehér kalapos, galléros, bocskoros gombát. Gyorsan megnézték a határozókönyvben. Gyilkos galóca. Ezt olvasták. Nagyon mérgező! Pedig sokban hasonlított a csiperkére, de nem az volt.

Végre egy nagy körben fehér kalapos, galléros gombákat találtak, ezek már csiperkék voltak. Teleszedték a kosarukat, annyit találtak.

A friss levegőtől kipirulva, a kellemes sétától elfáradva indultak haza.

Írj legalább öt olyan információt, ami felesleges a szövegben!

Cím: _____

Mit kerestek? _____

Összehasonlítás 1:

Döntés 1:

Összehasonlítás 2:

Döntés 2:

Összehasonlítás 3:

Döntés 3:

Eredmény:

Fontos tudnod!

A feladatok megoldása során döntened kellett, hogy egy összehasonlítás igaz vagy hamis. Attól függően, hogy mi volt az eredmény, folytatódott a történet. Ezeket a döntéseket feltételes elágazásoknak nevezzük.

Egyszerűen leírva:

Ha a feltétel igaz,
akkor ez történik,
különben más történjen.

A kulcsszavak a HA, AKKOR és a KÜLÖNBEN.



Példa

1. Petit édesanyja leküldte a boltba, hogy vegyen almát. Figyelmeztette, hogy csak akkor vegyen, ha szép és egészséges. Ebben az esetben 5 darabot kell vennie. Ha nincs ilyen alma, ne vegyen semmit.

Átírva: HA az alma szép és egészséges,
AKKOR vesz 5 darabot,
KÜLÖNBEN nem vesz semmit.

2. Írd át a szöveget feltételes elágazássá!
Petit édesanyja leküldte a boltba, hogy vegyen almát. Figyelmeztette, hogy csak akkor vegyen, ha szép és egészséges. Ebben az esetben 5 darabot kell vennie. Ha nem talál ilyen almát, vegyen helyette körtét.

HA _____

AKKOR _____

KÜLÖNBEN _____

Húzd alá azokat az információkat, amelyek feleslegesek a feladat megoldásához!

3. A következő szövegben is találsz feltételes elágazást.
Este néztük a csillagokat. Nem volt felhő az égen, gyönyörűen ragyogtak. Megbeszéltük, ha látunk hullócsillagot, akkor valami szépet kívánunk. Különb holnap visszajövünk és megpróbáljuk újra.

HA _____

AKKOR _____

KÜLÖNBEN _____

Húzd alá a szövegben a HA, az AKKOR és a KÜLÖNBEN szavakat!

Egyszerű keresés

Fontos tudnod!

Egy előre meghatározott csoportból feltételek megadásával kereshetünk meg elemeket. Amikor egy keresési feltételt adunk meg, akkor **egyszerű keresést** hajtunk végre.

1. Keresd meg a pókot!



Találtál pókot? _____

Hány darab pókot találtál? _____

Keresd meg a legkisebb pókot! Hányadik elem a sorban? _____

Keresd meg a legnagyobb pókot! Hányadik elem a sorban? _____

Összesen hány elemből áll a csoport? _____

Miben különböznek a pókok egymástól? _____

Milyen állatot ismersz még fel a csoportból? _____

Mely tulajdonságaikban hasonlítanak az állatok? Írj rá példákat! _____

Mely tulajdonságaikban térnek el az állatok? Írj rá példákat! _____

Indítsd el a *Keressünk!* program *Egyszerű keresés* és a *Legkisebb, Legnagyobb* alprogram-jait! Végezd el a feladatokat!

2. Az osztályotok egy csoport.

Mondjatok közösen keresési feltételeket! Játsszátok el a csoportokra osztást!

Döntsétek el, ki a legmagasabb és ki a legalacsonyabb közületek!

Hogyan állapítottátok meg? Írd le!

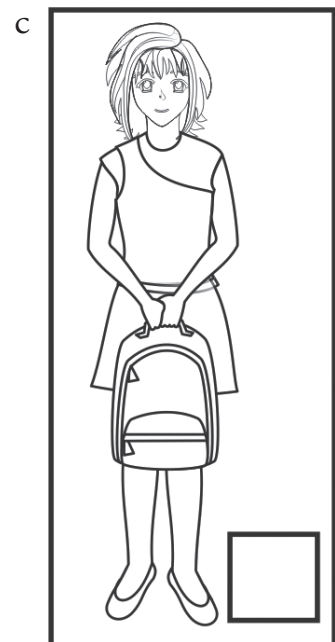
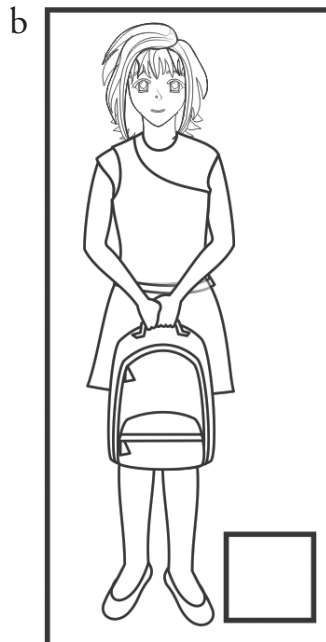
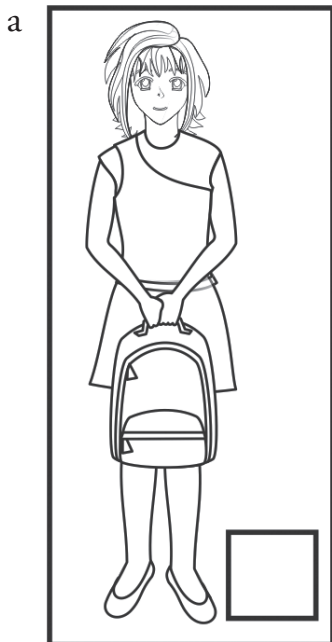
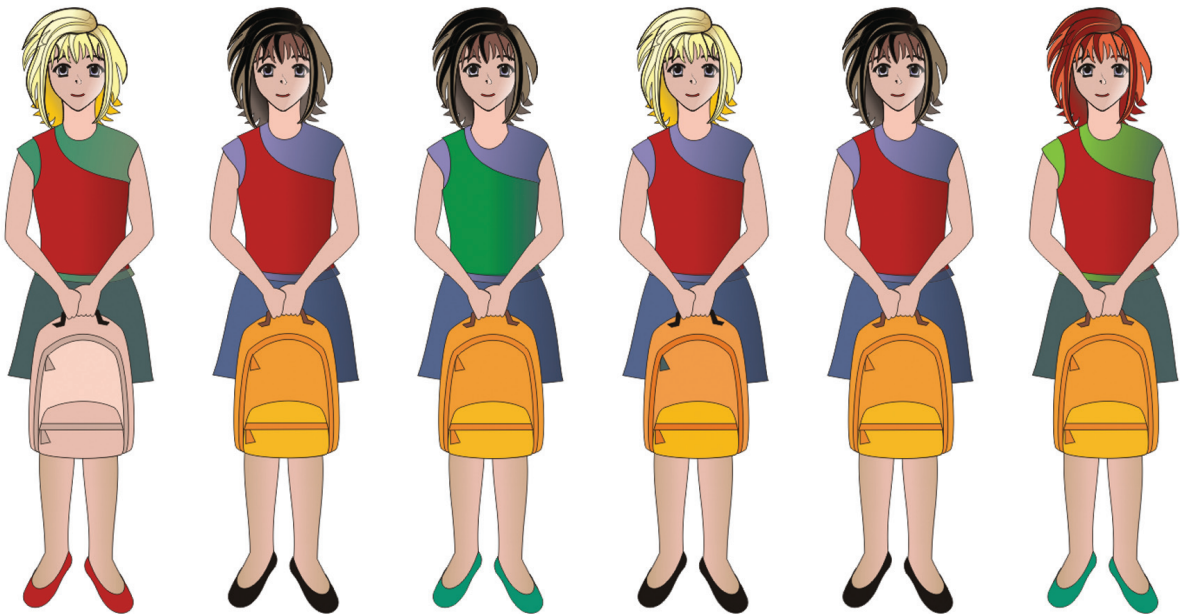
Fontos tudnod!

Ha több szempontot adunk a kereséshez, akkor **összetett keresést** hajtunk végre. A keresési feltételek kapcsolódnak egymáshoz. A használt kötőszó adja meg a kapcsolódás módját. A „**vagy**” kötőszó esetén a feltétel teljesül, ha mindkét tulajdonság megegyezik a keresettel, de akkor is, ha csak az egyik.

Az „**és**” kötőszó esetén csak akkor teljesül a keresési feltétel, ha mind a két tulajdonság megfelel a keresetnek.

A „**nem**” keresési feltétel esetén minden, a megadottól eltérő tulajdonság lesz megfelelő.

1. Keresés összetett keresési feltétel megadásával.



- a) Keresd meg azt a kislányt, akinek barna a haja **és** kék szoknyában van!
Színezd ki az „a” jelű kislányt ezekkel a színekkel! Írd a négyzetbe a feltételek között található kötőszót!

Találtál ilyen kislányt? _____

Hány ilyen kislányt találtál? _____

Egyformák ezek a kislányok? Ha nem, miben különböznek? _____

- b) Keresd meg azt a kislányt, akinek **vagy** szőke a haja, **vagy** zöld cipőben van.
Színezd ki a „b” jelű kislányt ezekkel a színekkel! Írd a négyzetbe a feltételek között található kötőszót!

Találtál ilyen kislányt? _____

Hány ilyen kislányt találtál? _____

Mely kislányok nem feleltek meg a feltételeknek? _____

Írj olyan tulajdonságokat, amelyek nem befolyásolták a keresést! _____

- c) Keresd meg azt a kislányt, akinek **nem** sárga a táskája!
Színezd ki a „c” jelű kislányt ezekkel a színekkel! Írd a négyzetbe a feltételek között található kötőszót!

Találtál ilyen kislányt? _____

Hányadik a sorban ez a kislány? _____

2. Alkossatok közösen csoportokat!
Mondjatok minél több keresési feltételt!
Használjátok a kötőszavakat a tulajdonságok összekapcsolásához!



3. Európai országok zászlóinak csoportját látod. Végezd el a következő összetett kereséseket!



a) Keresd meg azokat a zászlókat, amelyek vagy függőlegesen csíkozottak, vagy van bennük zöld szín!

Melyek ezek? _____

Hányat találtál? _____

b) Keresd meg azokat a zászlókat, amelyekben nem látsz piros színt!

Melyek ezek? _____

Írd le, mely színek jelentenek megoldást a zászlók színei közül!

c) Keresd meg azokat a zászlókat, amelyekben piros és zöld színt látsz!

Melyek ezek? _____

Mi a különbség közöttük?

d) Találsz olyan zászlót, amelyik nem három színből áll?

Melyek ezek? _____

Írj még lehetséges megoldásokat, hány színből lehetnének ezek a zászlók!

e) Írj összetett keresési feltételt, ha a megoldás a „b és e” zászló!

f) Írj összetett keresési feltételt, ha a megoldás a „c és e” zászló!

g) Írj összetett keresési feltételt, ha a megoldás az „f” zászló!

4. Indítsd el a *Keressünk!* program *Összetett keresés* alprogramját!
Oldd meg a feladatokat! Ügyelj a pontos megoldásra!



Minden feladatot megoldottál. Már tudsz válaszolni a következő kérdésekre.

5. Írd a mondatok elé, hogy igaz vagy hamis állítás!

- ___ A keresett elemet mindig a soron következő elemmel hasonlítottad össze.
- ___ Egyszerre több elemet is össze lehetett hasonlítani.
- ___ Mindig megtaláltad a keresett elemet.
- ___ Előfordult, hogy nem találtad meg a keresett elemet.
- ___ Mindig egyet találtál a keresett elemből.

6. Mi jellemző az egyszerű, illetve az összetett keresésre? Válogasd szét a fogalmakat!

Egyszerű	kötőszó használata	Összetett
	általában egy találat	
	több keresési feltétel	
	általában több találat	
	legkisebb	
	és	
	egy keresési feltétel	

Szörfözz a neten!



Fontos tudnod!

Hogyan használd a keresőprogramokat?

A keresőprogramok használatával egyszerűen tudsz információt gyűjteni a világhálóról. A teljesség igénye nélkül webcímek, melyeken ilyen programok találhatóak.

www.ok.hu, www.tango.hu, www.heureka.hu, www.google.hu

Írd be ezeket a címeket a számítógépeden futó böngészőprogram címezőjébe!

Hasonlítsd össze a bejelentkező képernyőket!

A keresés módja minden felületen hasonlít, így elég egyet bemutatni.

A www.google.hu keresőprogramot használva ismerheted meg a keresés menetét.

Információkeresés

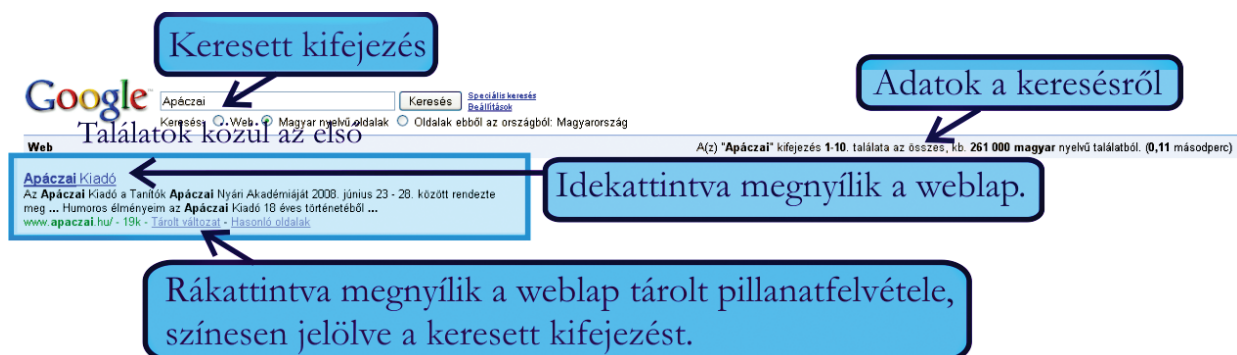
Információk keresésekor szavakra, összetartozó szókapcsolatokra tudsz keresni.

Bejelentkező felület



Írd be a szerkesztőmezőbe az Apáczai szót!

Ha elindítottad a keresést, megjelennek a találatok.



Képek keresése

Keress képet az Apáczai Kiadó Budapesten található épületéről!
A keresőfelület így néz ki:



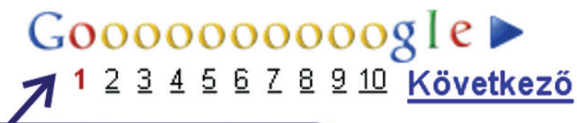
Válaszd ki a bal felső sarokban lévő listából a „Képek” keresést! Újra írd be a szerkesztőmezőbe az Apáczai szót!
A keresés elindítása után megjelennek a találatok bélyegkép formában. Ezek alapján könnyen el tudod dönteni, hogy melyik képet keresed.
A megtalált kép bélyegképe:



Ha a képre kattintasz, akkor az új, megnyíló ablakban megnézheted a kiválasztott képet.

Fontos tudnod!

A keresés eredményeiből egyszerre csak egy oldalnyi jelenik meg a képernyőn. A lap alján megjelenik az összes oldal sorszáma. Itt tudsz továbblépni a következő oldalra.



Ha a találatok nem férnek el egy oldalon,
akkor itt lehet továbblapozni.

Keress az interneten!

1. Írd be a keresőmezőbe Neumann János nevét! A talált információk segítségével dönts el, hogy igazak vagy hamisak az állítások!

a)

Neumann János 1903-ban született.

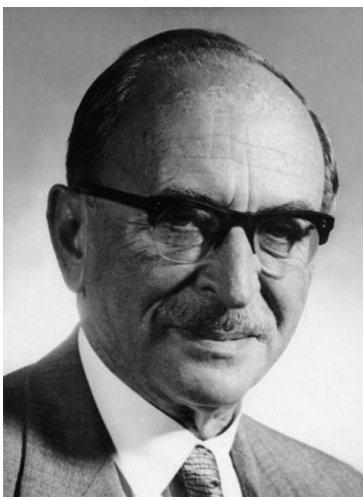
Pécsen iskolát neveztek el róla.

Világhírű orvos volt.

Olyan alapszabályokat fogalmazott meg az informatikában, amelyek a mai napig érvényesek.

Nehezen tanult meg idegen nyelveken beszélni.

b) Az alábbiakban magyar származású tudósok fotóit látod. Melyik közülük Neumann János? Karikázd be a kép betűjelét!



a



b



c

2. Írd be a keresőbe a **Mátyás** szót!

a) Írj három különböző találatra példát!

b) A Mátyás szó után írd a **király** szót! Mennyi a találatok száma? _____

Milyen néven szerepel még Mátyás király? _____

c) Egészítsd ki a mezőt a **meséi** szóval! Mennyi a találatok száma? _____

Írj ide két webcímet, ahol mesék találhatók! _____

d) Az összes szót írd idézőjelbe a következő módon: „Mátyás király meséi”!

Fontos tudnod!

Az idézőjelbe tett szavak kereséskor egybetartoznak, így csak olyan találatok jelennek meg, amelyben az összes kifejezés megtalálható.

Hány találatod lett így? _____

e) Végül írd be a „gyomorhajos püspök” szavakat is a keresőmezőbe!

Írj egy webcímet, ahol megtalálható ez a mese!

f) Olvasd el a mesét! Válaszolj a kérdésre!

Hogyan gyógyította meg Mátyás király a püspököt?

Rajzold le a püspököt!



3. Keresd meg az interneten Törökbálint címerét! Egészítsd ki a rajzot a talált kép alapján!



4. Keresd meg az alábbi ételek receptjeit az interneten!

a) túrógombóc

Melyik összetevő felesleges? Húzd alá!

búzadara, liszt, tehéntúró, zsemlemorzsa, alma, tojás

b) almás pite és kókuszgolyó

Válogasd szét a hozzávalókat!

	margarin	
	kókuszreszelék	
	kakaópor	
almás pite	alma	kókuszgolyó
	darált háztartási keksz	
	sütőpor	
	liszt	
	vaníliás cukor	

c) vasi dödölle

Írd le a hozzávalókat!

5. 1981-ben készült rajzfilm Vukról, a rókaról. Keres információkat erről a rajzfilmről, és válaszolj a kérdésekre!



a) Ki rendezte a rajzfilmet? _____

Kik írták a forgatókönyvet? _____

Ki írta az eredeti regényt, amiből a rajzfilm készült? _____

Írd le az író további három regényének a címét! _____

b) A rajzfilmben a mesefiguráknak színészek adták a hangjukat.

Kösd össze, melyik szereplőnek ki volt a hangja!

Rá (holló)

Márton András

kis Vuk

Bodrogi Gyula

Fickó (kutya)

Gyabronka József

Karak (bölc s róka)

Koltai Róbert

Simabőrű (vadász)

Pogány Judit

felnőt t Vuk

Csákányi László

c) Rajzold le Vahurt!



Számítógépen beszélgetek

Fontos tudnod!

A számítógép segítségével közvetlen kapcsolatba is léphetsz barátaiddal vagy akár idegenekkel is, akik a számítógépüket akkor használják, amikor te.

Ha egy központi gépen keresztül kapcsolódtok egymás gépéhez, akkor bárkivel beszélgethatsz. A www.chat.hu erre ad lehetőséget.

Vigyázz! Ezt a lehetőséget olyan emberek is használhatják, akik nem mondanak igazat, becsapnak!

Erről beszélgessetek el a tanítótokkal!

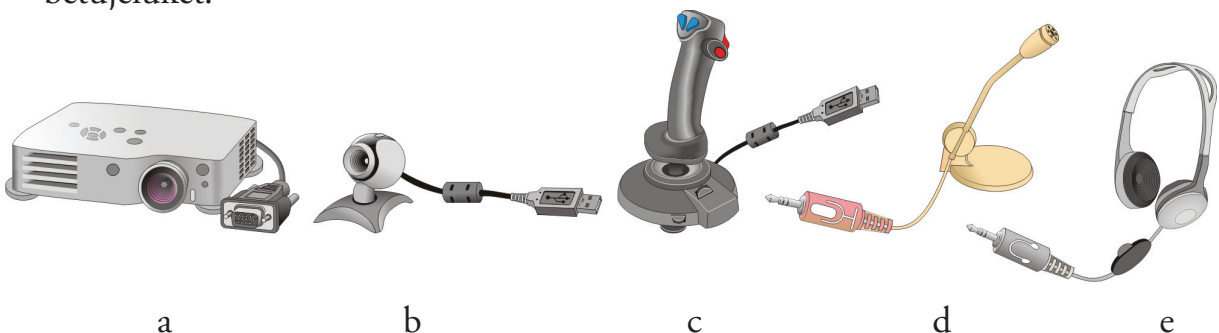
A Windows Live Messenger (MSN) program segítségével is kapcsolódhat két számítógép. Itt csak ismerősökkel beszélhetsz.

A begépett szavak azonnal megjelennek a barátod számítógépén, és ő rögtön tud rá válaszolni. Ha csatlakozik webkamera a gépetekhez, beszélgetés közben láthatjátok is egymást.



Videohívással nemcsak látod a beszélgetőpartneredet, de beszélni is tudsz vele. Ehhez mikrofon és webkamera szükséges. Telefonszólókor beszélgetni tudsz. Ehhez csatlakoztass mikrofont a gépedhez!

1. Melyek azok az eszközök, amelyek a beszélgetésekhez szükségesek? Karikázd be a betűjelüket!



Fotózz!



Fényképezünk!

Összekeveredtek a hagyományos és a digitális elven működő eszközök.
Párosítsd össze az ugyanarra a célra használható dolgokat!



Milyen eszközöket látsz?

Fotózz!

Mi szükséges a fotózáshoz? Beszélgessetek róla!

Fontos tudnod!

A fényképezőgépek is működhetnek hagyományos, analóg módon és digitális elven.
A fotózás módjában ez nem jelent változást, de a kép előállításuk más módon történik.

Digitális fényképezőgép:

A fotózás után memóriakártyán tárolódik a felvétel.
Akár több száz kép is elfér egy kártyán. A tartalmát törölni tudod, így sokszor fel lehet használni.
A gépen található nézőkén azonnal vissza tudod nézni a felvételeket.
Ha elrontottad, akár törölheted is.

Hagyományos fényképezőgép:

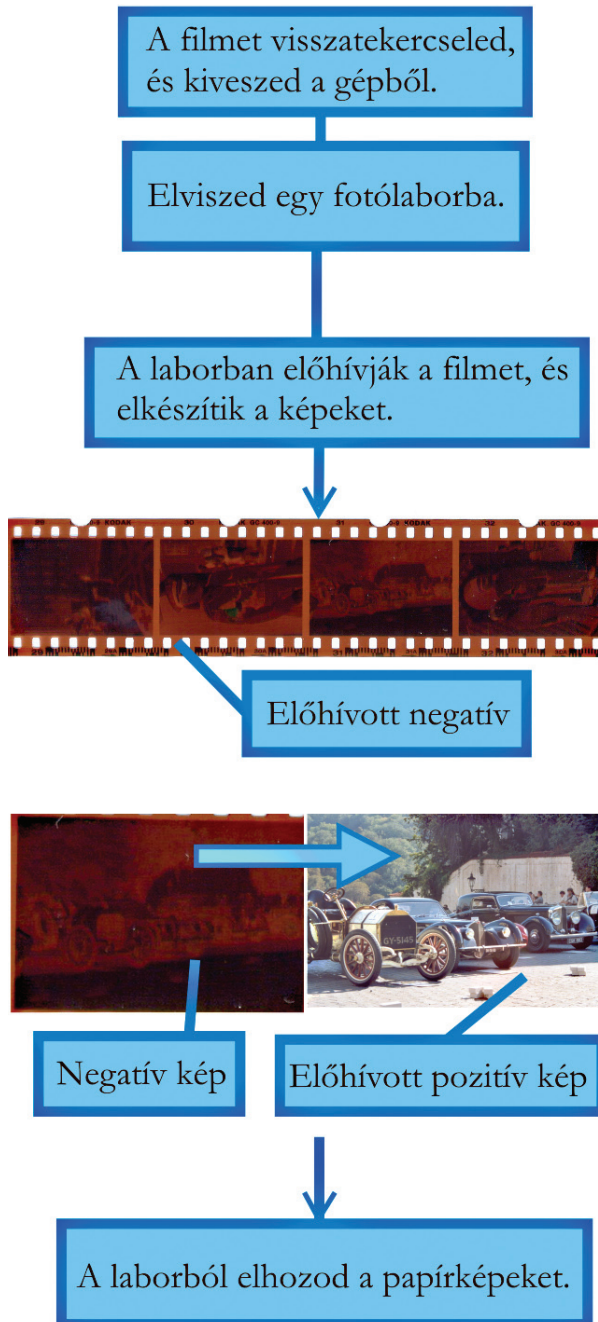
A fotózás után filmen tárolódik a felvétel. A film minősége befolyásolja, hogy milyen minőségű képet készíthetsz. Általában 24 vagy 36 kép fér rá egy tekercsre. Csak egyszer használhatsz egy filmet.
Nem tudod visszanézni a felvételeket, előhívás után látod először a fotózás eredményét.

Memóriakártya

Film

Amíg a fotó elkészítésétől eljutunk addig, hogy a papírképeket nézgezzük vagy albumba rendezzük, több feladatot is el kell végezni. Hasonlítsd össze a két munkamenetet!

Hagyományos fényképezőgéppel



Digitális fényképezőgéppel

A fényképezőgépet csatlakoztatod a számítógéphez.



A memóriakártyát is kiveheted, és azt teszed a számítógépbe.

A lementett képek közül kiválasztod azokat, amelyekről szeretnél papírképet.

Hordozható háttértárra kimásolod, és elviszed fotólaborba. Ott elkészítik a papírképeidet.



Ha van fotónyomtatótok, akkor közvetlenül ki tudjátok nyomtatni a képeket.

Fontos tudnod!

Nem csak a papírképet lehet a fotózás végtermékének tekinteni. A képeket televízión, számítógépen is meg lehet nézni, és diát is lehet készíteni.

A számítógépes fényképfeldolgozás, -felhasználás vált napjainkban a legelterjedtebbé.

Játék a fotókkal

1. Készítsetek fényképeket az osztályotokról! Közösen töltsétek fel a képeket a számítógépre! Legyen olyan kép, amelyen mindenki komoly, és legyen olyan, amelyen bohóckodtok!
2. Írjatok olyan eszközt, amivel tudtok még fényképet készíteni! Segít a fénykép.



3. Kössétek össze a képcsoportok nevét a megfelelő fotókkal!



Tájkép



Portré



Tárgyfotó



Állatfotó

Épületfotó



Csoportkép



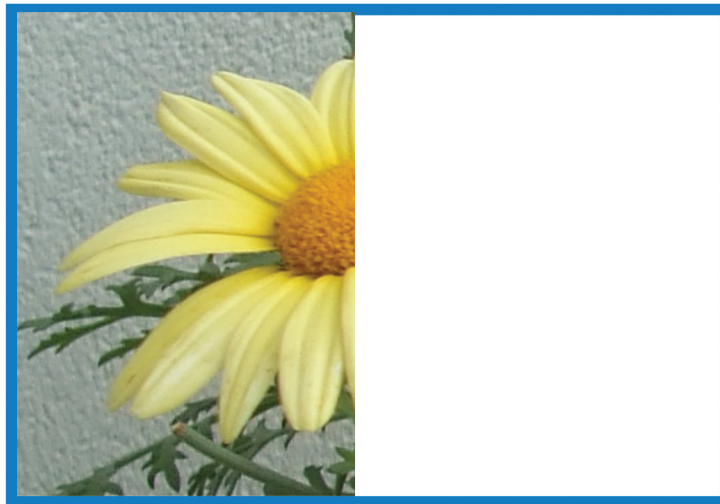
4. Hol láthatók a képen a kiemelt részletek? Írd melléjük, melyik oszlop hányadik sorában találhatóak!

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

5. Melyik képrészletek illenek a számok helyére? Hol találod meg a többit pontosan a nagy képen?

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								

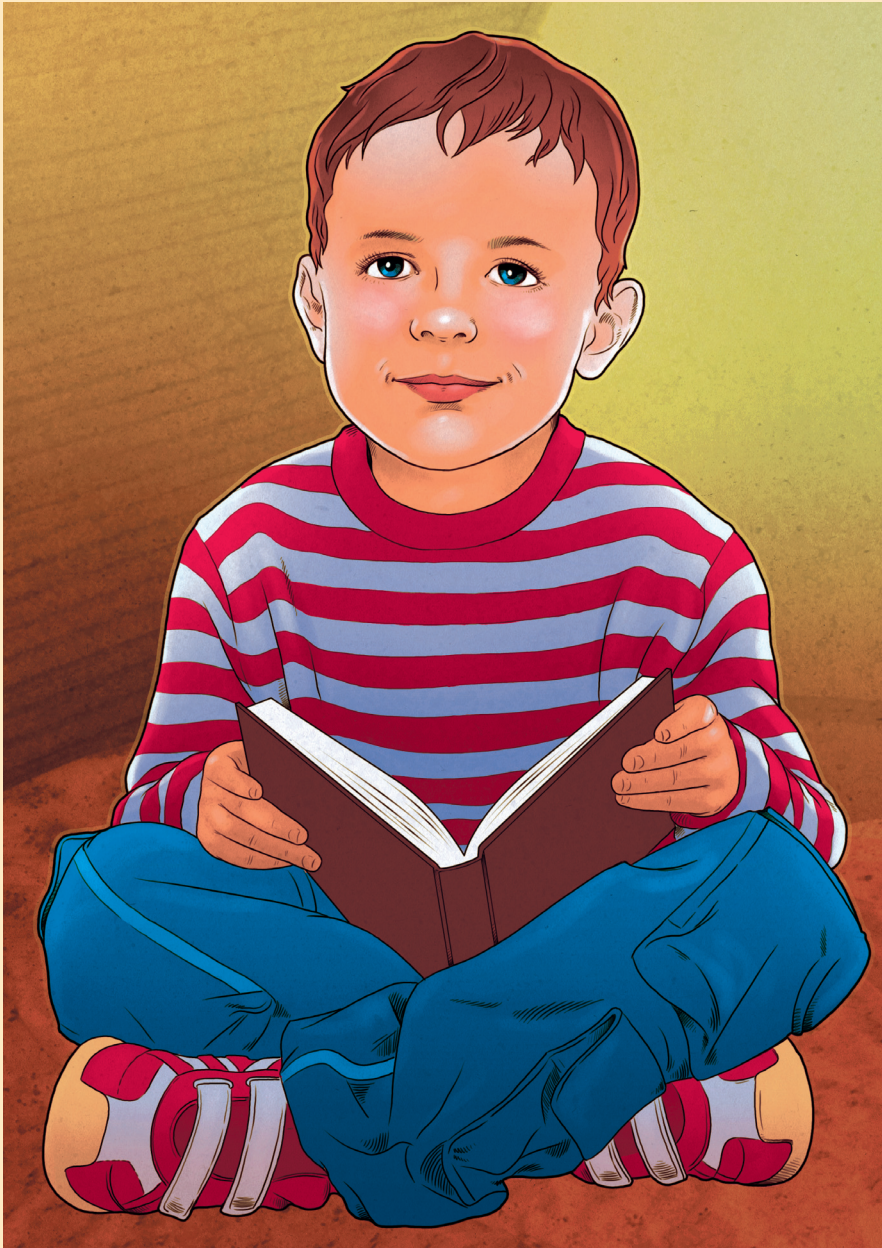
6. Egészítsd ki a képeket!



7. Mit látsz a képeken?



Olvass!



Menjünk a könyvtárba!

Fontos tudnod!

Könyvtári állományrészek:

- gyermekkönyvek (ifjúsági szépirodalom és ismeretközlő irodalom)
- szépirodalom
- ismeretközlő irodalom
- kézikönyvek
- elektronikus dokumentumok

A könyvtárban találhatsz olyan dokumentumokat, amelyek kölcsönözhetőek, és olyanokat, amelyek csak helyben használhatók.

1. Írj egy-egy példát!

kölcsönözhető: _____

csak helyben használható: _____

A polcokon lévő feliratok segítenek az eligazodásban.



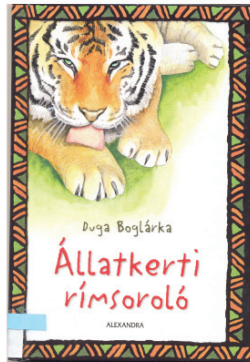
2. Csoportosítsd a könyveket! Írd a csoportnév mellé a borítók alatt lévő számokat!



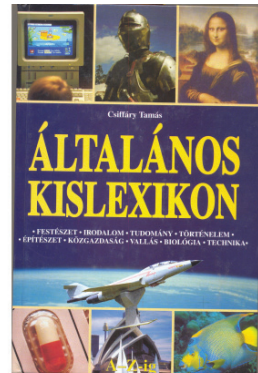
1.



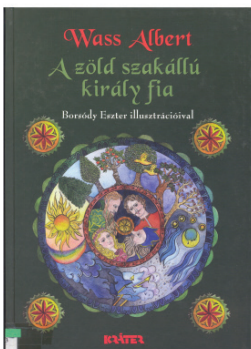
2.



3.



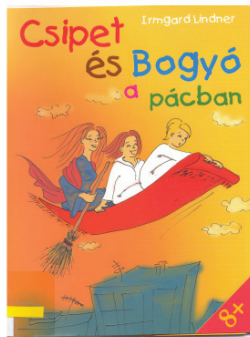
4.



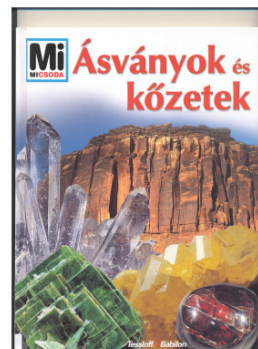
5.



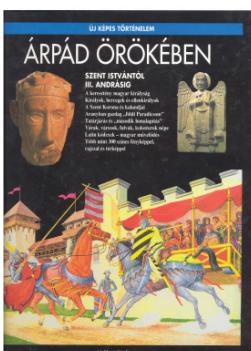
6.



7.



8.



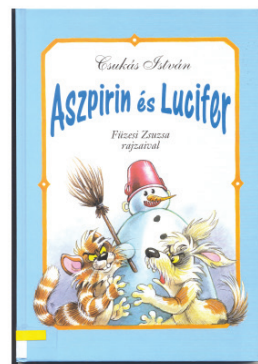
9.



10.



11.



12.

Szépirodalom: _____

Ismeretközlő irodalom: _____

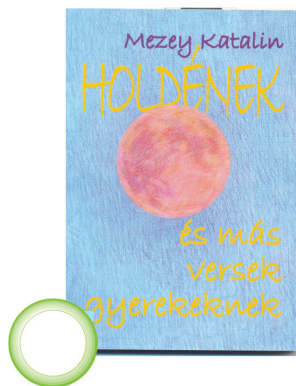
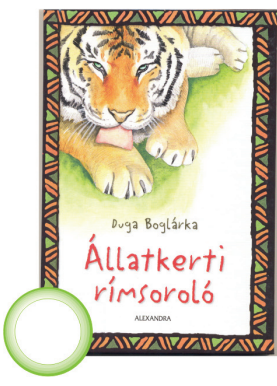
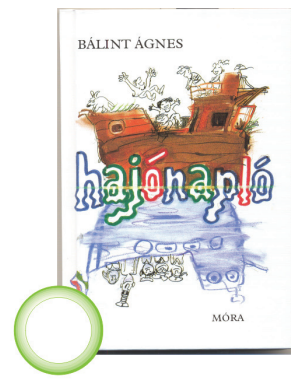
Kézikönyv: _____

3. Írd a karikákba a megfelelő számokat!

1. vers

2. mese

3. ifjúsági regény



Fontos tudnod!

A könyvtárosok kilenc főosztályba rendezték az ismeretterjesztő műveket.

főosztály	ismeretközlő irodalom
0	általános művek
1	filozófia, lélektan
2	vallás, mitológia
3	társadalomtudományok
5	matematika és természettudományok
6	alkalmazott tudományok
7	művészet, játék, sport
8	nyelv és irodalom
9	földrajz, életrajz, történelem

Melyik számhoz nem rendeltek még ismeretközlő csoportot? _____

4. Írd a könyvek alá a könyvtári főosztály számát!
Segítségül nézzetek körül a könyvtárban!



5. Hasonlítsd össze a teljes magyar és a könyvtári ábécét! Karikázd be azokat a betűket, amelyek csak az egyikben szerepelnek!

Teljes magyar ábécé

a á b c cs d dz dzs e é fg gy h i í j k l ly m n o ó ö ő p q r s sz t ty u ú ü ű v w x y z zs

Könyvtári ábécé

a b c d e f g h i j k l m n o ö p q r s t u ü v w x y z

6. Húzd alá, hogy a könyvtári ábécé szerint melyik tulajdonnév szerepel előbb!

Ember Judit – Éles István
Ormos Mária – Ódor Imre – Orbán Ottó
Ágh István – Apáti Miklós
Szerb Antal – Stahl Judit

7. Rendezd könyvtári betűrendbe Bálint Ágnes műveit!

Szeleburdi család _____
A szitakötők szigetén _____
Labdarózsa _____
Mazsola _____
Iskola a faliszekrényben _____
Frakk, a macskák réme _____
Az elvarázsolt egérkisasszony _____

8. Töltsd ki a táblázatot a mintasor alapján!

Benedek Elek	Magyar mese- és mondavilág	mese
	Vakáció a halott utcában	
	Madármarasztaló	
Weöres Sándor		
	Altató	
Jókai Mór		
	Szalmaláng	
	Óperencián innen, Óperencián túl	
Szabó Lőrinc		

1. Egészítsd ki a mondatokat!

A számítástechnika terembe csak a tanár _____ szabad bemenni.

Szaladgálni, verekedni _____ !

Enni, inni, ételt, italt bevinni _____ !

Számítógépet csak _____ bekapcsolni.

2. Kösd össze a csatlakozókat azokkal az eszközökkel, amelyeken keresztül a számítógéphez kapcsolódnak! Van olyan eszköz, amelyikhez több csatlakozó is tartozhat.



3. Válogasd ki azokat az eszközöket, amelyekkel otthon tudsz játszani! Színezd ki zöldre a hozzá tartozó négyzetet!



4. Párosítsd össze a megfelelő kijelentéseket!

1. Shift billentyű + a megfelelő billentyű lenyomása
2. Alt Gr billentyű + a megfelelő billentyű lenyomása
3. Sima billentyű lenyomása

- a Kisbetűk gépelése
- b Nagybetűk gépelése
- c Különleges karakterek gépelése

5. Írd be a szöveg jellemzőit a megfelelő helyre!

A szövegszerkesztő programokkal a [] leírt []
szövegek nem csak *papíron* jeleníthetők meg. []
[]
A billentyűzet segítségével **begépel** karakterek a **monitor képernyőjén** jelennek meg. [] [] [] []

6. Írd a szövegek mellé, milyen formázást ismersz fel!

- a) egyre **nagyobb** _____
- b) *kiemelés* _____
- c) **bohókás** _____
- d) **arka** _____

7. Készíts rajzfilmet, amiben egy csiga megmászik egy fűszálat!
Mi a neve annak a programnak, amelyikkel rajzfilmet tudsz rajzolni?

8. Válaszolj a kérdésekre!

Sorszám	Név	Sportág	Időpont	Helyezés
1.	Nagy Éva	Torna (összetett)	10. 07	2.
2.	Varga Bálint	Torna (összetett)	10. 13	3.
3.	Tóth Eliza	Torna (talaj)	10. 24	1.

Színezd ki a címsort zöldre! _____

Hány számozott sorból áll az adattábla? _____

Hány oszlopból áll? _____

Milyen adatok szerepelnek a negyedik oszlopban? _____

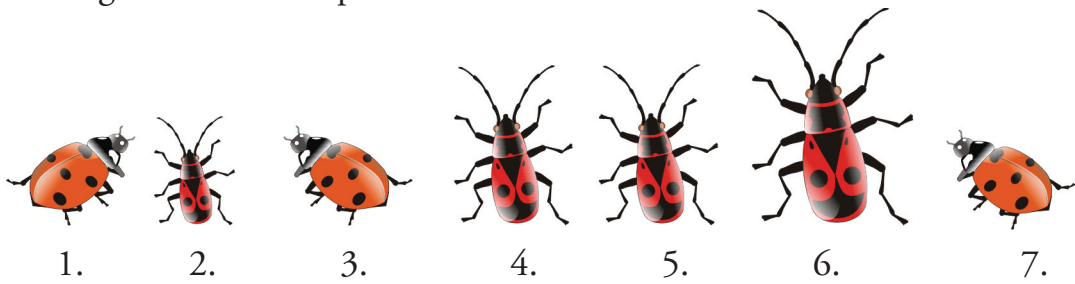
Írd ki annak a gyereknek az adatait, aki első helyezést ért el!

--	--	--	--	--

Melyik gyereknek volt a hónapban a legkorábban a versenye? _____

9. Barátaid délután átjönnek hozzád játszani. Cím: _____
Most kaptál új versenypályát a születésnapodra. Mit keres? _____
Két autó tud versenyezni rajta. Ma el akarjátok dönteni, kinek az autója a leggyorsabb. Összehasonlítás 1: _____
Egy egész doboznyi kisautód van, de a tieid közül a zöld-sárga csíkos volt eddig a leggyorsabb. Meg kell keresned. Döntés 1: _____
Először egy zöld-kék csíkos autót találsz. Összehasonlítás 2: _____
Nem ezt keresed. Döntés 2: _____
Másodszorra egy sárga-kék csíkos kisautót vettél ki a dobozból. Ez sem az. Összehasonlítás 3: _____
Ezután kivettél egy autót, ami zöld-sárga csíkos. Döntés 3: _____
Örültél, hogy végre megtaláltad. Válasz: _____
Délután kiderült, hogy ez az autó a leggyorsabb.

10. Piros bogarakból álló csoportot látsz.



Van közöttük katicabogár? _____

Hány darab van belőle? _____

Írd le a sorszámuakat! _____

Melyik sorszámu bogár a legnagyobb? _____

Hány olyan bogarat látsz, amelyik piros és vannak fekete pöttyei? _____

Hány olyan bogár van, amelyik piros vagy katicabogár? _____

Melyik sorszámmal vannak jelölve azok a bogarak, amelyek nem katicabogarak?

11. Kösd össze, hogy melyik fényképezőgéphez melyik fogalom tartozik!

Filmen tárolódik a kép.

Fotónyomtatóval akár
otthon is nyomtatható.

Digitális fényképezőgép

Hagyományos fényképezőgép

Először a kép negatívját
hívják elő.

Rögtön ellenőrizni lehet,
jó-e a felvétel.

12. Írj példákat szépirodalmi művekre!

Vers: _____

Mese: _____

Ifjúsági regény: _____

13. Rendezd a könyvtári ábécé rendjébe az alábbi szerzők neveit!

Kányádi Sándor, Benedek Elek, Bálint Ágnes, Szabó Lőrinc, Csukás István

ablak	Képernyőn látható grafikus négyszög alakú felület. Megjeleníthető program, kép is.
ablakkezelő gombok	A programok általában a képernyőn ablakként jelennek meg. Az ablak bal felső sarkában található az a gombok, amelyekkel az ablak méretét lehet változtatni. Lehet kis méret, ekkor csak a neve látszódik a képernyő alján, vagy látszódhat teljes képernyőn, harmadik esetben a képernyő egy részén látható. A gombok közül az utolsóval lehet bezárni az ablakot.
adat	Számítógépen tárolt jelsorozat.
adatcsoport	Adatok összessége.
analóg	Olyan adatok, eszközök, eljárások jellemzője, amelyek folyamatosan változó, illetve változtatható fizikai mennyiségeket a maguk folytonosságában dolgoznak fel.
animáció	Mozgóképek. Készítése során több képkockát kell rajzolni, amelyek egymás utáni levetítésével olyan hatás érhető el, mintha az élettelen dolgok, tárgyak mozognának.
bélyegkép	Az eredeti fotó kicsinyített megfelelője.
billentyűzet	Adatbeviteli eszköz, ami a számítógéphez csatlakozik. Segíti a kommunikációt.
billentyűzetkiosztás	A számítógépen használatos nyelvtől függ. A magyar nyelvű billentyűzetkiosztásba beletartoznak az ékezetes betűk is, míg más nyelv nem ismeri ezeket, tehát a billentyűzeten nem található meg.
böngészőprogramok	Azok a programok, amelyekkel az interneten található tartalmakat – legtöbbször weblapokat, honlapokat – lehet megtekinteni, illetve az interneten keresztül elérhető szolgáltatásokat használni.
CD, DVD lemez	Nagy tárolókapacitású háttértárak. Kezelésük, felépítésük nagyon hasonló. Az olvasáshoz, íráshoz a számítógéphez csatlakozó, külön meghajtó szükséges.
chat	Csevegés. Közvetlenül tudsz beszélgetni számítógépen egy másik számítógéppel. A beírt szavak rögtön megjelennek a beszélgetőpartnered monitorján.
címsor	A futó programok legfelső sora, amely informál a program nevééről, szövegszerkesztő programnál a dokumentum nevét is mutatja. Emellett ezen a sávon található az ablakkezelő gombok is.
csúszka	Egy vajatban folyamatosan két irányba húzható a szabályozógomb. A gördítősáv is egy csúszka.
digitális	Olyan adatok, eszközök, eljárások jelzője, amelyekben a változó fizikai mennyiségeket számjegyekkel felírható értékkel ábrázolnak vagy dolgoznak fel.
dísz- vagy reklámbetűk	Különleges betűtípusok, amelyek díszes, formatervezett karaktereket tartalmaznak. Csak címek, rövid szövegek írására alkalmasak.
dokumentum	Főképp szöveget, de emellett más adatokat is (kép, rajz) tartalmazó állomány.
egér	Adatbeviteli eszköz. A kurzor az egérrel bármilyen irányba mozgatható. Az egéren található funkciógombokkal és gördítőkerékkel lehetséges az irányítás.
egérkurzor	Azt a helyet mutatja a képernyőn, ahová az egér által küldött jel mutat. Megjelenési képe attól függ, hogy a képernyő mely területén látható. Lehet vonal, nyíl, homokóra, kéz.

eszköztár	Felhasználásuk alapján csoportosított, gyakran használt utasítások gyűjteménye. Grafikával ellátott gombok, amelyekkel az utasítások rögtön végrehajthatók.
fejhallgató	Fejre illeszthető eszköz, amely az elektromos jelet hallható hanggá alakítja. Úgy lehet hallgatni a hangokat, hogy a környezetünket nem zavarjuk.
funkcióbillentyűk	Különleges billentyűk, amelyekhez különböző utasítások rendelhetők a számítógépen futó programok függvényében.
gamer egér	Játégegér. Olyan gombok található az egéren, amellyel a játékok irányíthatóak.
gamepad	Játékkonzol. Játékok irányítására, vezérlésére használható eszköz.
gépház	A számítógép doboza.
gördítősáv	Az ablakban, kezelőfelületen nem látható adatok megjeleníthetők, mert a csúszka segítségével mozgatni lehet a felületet.
hajlékonylemez	Kis tárolókapacitású háttértár. Használata már nem jellemző.
hangszóró	Azok az elektronikai eszközök, amelyek az elektromos jelet hallható hanggá alakítják.
honlap	Intézmények, cégek, magánemberek nyilvánosságnak szánt bemutatkozó, reklámdoldala. Böngészőprogramok segítségével válnak láthatóvá.
ikon	Kis képet jelent, amely segít a képernyőn való tájékozódásban. Jelképezhet programot is. Erre kattintva indítható el.
információ	Az a közlés, amelyet érzékszerveinkkel érzékelünk.
internet	Az egész világot lefedő számítógép-hálózat, amely a világ legkülönbözőbb részeiről összekapcsolt számítógépekből jött létre.
botkormány (joystick)	Játékok irányítására, vezérlésére kifejlesztett eszköz.
képernyő	Más néven monitor. A számítógép legfontosabb kiviteli egysége, amelyen a számítógéppel előállított információk megjelennek.
képkocka	Képkockák sorozatából áll össze az animáció. Egy képkockán a mozgás egy pillanata jelenik meg.
keresési feltétel	Adatcsoportból egy vagy több elem kiválasztására használható tulajdonság.
keresőprogramok, rendszerek	Olyan szolgáltatás, amellyel adatokat, képeket lehet keresni az interneten, a keresendő címszó vagy címszavak beírásával.
kód	Olyan szabály, amely alapján az üzenet átalakítható a fogadó fél által értelmezhető alakra úgy, hogy nem történik információvesztés.
kommunikáció	Kommunikáció akkor jöhet létre, amikor a közlő fél olyan információt közvetít, amelyet a fogadó fél értelmezni tud, megfelelő közvetítőcsatornán keresztül.
kurzor	A beviteli eszköz aktuális helyét jelöli a képernyőn, az eszköztől függően más grafikai megoldással.
memóriakártya	Kisméretű háttértár, amely digitális elven működik. Leggyakrabban fényképezőgépekben, telefonokban használatos. A tárolt adatokat a kártyára lehet írni, onnan le lehet olvasni, majd a felesleges adatokat törölni is lehet róla.

menüsor	Egy program által a képernyőre írt választási lehetőségek listája. Ha rákattintunk a kulcsszóra, akkor megjelennek az adott feladathoz tartozó utasítások. Általában a címsor alatt található.
merevlemez	A gépházban található háttértár. Nagyon sok adat tárolható rajta, minden, a számítógép működéséhez fontos információ, program a merevlemezen található.
mikrofon	Az ember által kiadott hang továbbítására, átalakítására képes eszköz.
monitor	Képernyő.
MSN	Kommunikációs szoftver, amely egyéni szöveges beszélgetések mellett konferenciák, illetve élő videobeszélgetések lebonyolítására is alkalmas.
Neumann János	(1903–1957) Budapesten született, világhírű matematikus. Fontos szerepe volt a digitális elven működő számítógépek megalkotásában.
nyomtató	Számítógépen előállított szöveges vagy rajzos információk papíron történő megjelenítésére szolgáló eszköz.
oszlop	Egymás alatt elhelyezkedő adatok.
pendrive	Nagy mennyiségű adat tárolására alkalmas háttértár. Írható, olvasható, használata egyszerű. Mérete kicsi.
periféria	Számítógéphez csatlakozó eszköz, amely segíti a kommunikációt.
program, alprogram	Számítógépet irányító utasítássorozat, amelyet adott programnyelv segítségével a programozó ír meg.
projektor	A monitoron megjelenő képet vetíti ki nagy méretben vászonra, falra.
sor	Egymás mellett található adatok.
státussor	A futó programok legalsó sora, amelyen a programról információkat láthatunk.
számítógép	Hosszú számítási műveletek, bonyolult műveletek gyors feldolgozására való, gyakorlatilag mozgó alkatrészek nélküli elektronikus berendezés.
szerkesztőmező	Szöveg írására alkalmas aktív felület a képernyőn.
szkenner (scanner)	Lapolvasó készülék, amellyel a számítógép közvetlenül képes értelmezni a papíron lévő adatokat.
Szörfözz a neten!	Közlekedj, nézelődj az interneten!
szövegbetű	Olyan betűtípus, amely folyamatos szöveg írására használható. Lehet talpas vagy talp nélküli.
szövegszerkesztő program	Formázott szöveg létrehozásához használható program.
vonalzó	A program munkafelületén található elem, amellyel pontosan meghatározható centiméterben egy képernyőelem helyzete.
webkamera	Olyan eszköz, amely folyamatos, élő videofelvételt közvetít az interneten.
weblap	Az internet szerverein tárolt dokumentumok, információcsomagok képernyőn megjelenő formája. Szöveget, képet, hangot, videót, animációt egyaránt tartalmazhat.

Tartalomjegyzék

PC Peti 3.	4
Ismerkedés a számítógéppel	5
Az informatikateremben	6
Beszélgetek a géppel	7
Számítógép, és ami csatlakozik hozzá	9
Mi közlünk	11
Egér	11
Billentyűzet.....	12
Gépelünk	13
Írógép-billentyűzet.....	13
Számok gépelése.....	14
Kurzorvezérlő nyilak	15
Használd bátran!	17
Szöveget írsz.....	18
Szöveg és jellemzői.....	18
A program	19
Mielőtt elkezded a gépelést	21
Szövegszerkesztés.....	22
Rajzolj!.....	30
Rajzfilm 1.	31
Adatok.....	37
Gondolkodj logikusan!.....	41
Információk rendezése	42
Feltételes elágazás	47
Egyszerű keresés	48
Összetett keresés	49
Szörfözz a neten!.....	53
Az internet világa	54
Információkeresés	54
Képek keresése	55
Találatok szűkítése	57
Számítógépen beszélgetek.....	60
Fotózz!.....	61
Fényképezzünk!.....	62
Fotózz!	62
Út a papírképig	63
Játék a fotókkal	64
Olvass!.....	67
Menjünk a könyvtárba!	68
Vége az évnak!.....	73
Fogalomtár	77

AP-030604

