

1. szept. 1. hét

Informatikai eszközök használata

I. Bevezetés a gépkezelésbe

A számítógép

A számítógép be és kikapcsolása.

Ismerje a terem rendjét, és a balesetvédelmi szabályokat. A számítógépet tudja be- és kikapcsolni. Tudjon bejelentkezni a hálózatra, és szükség van bejelentkező névre és jelszóra.

Mielőtt kezdenénk...

Szedjünk szét egy gépet, tegyük a terem közepére, ültessük le a gyerekeket és mutassuk meg mi lakik a számítógépnek a házában!

Balesetvédelmi oktatás

Legfontosabb szabályok:

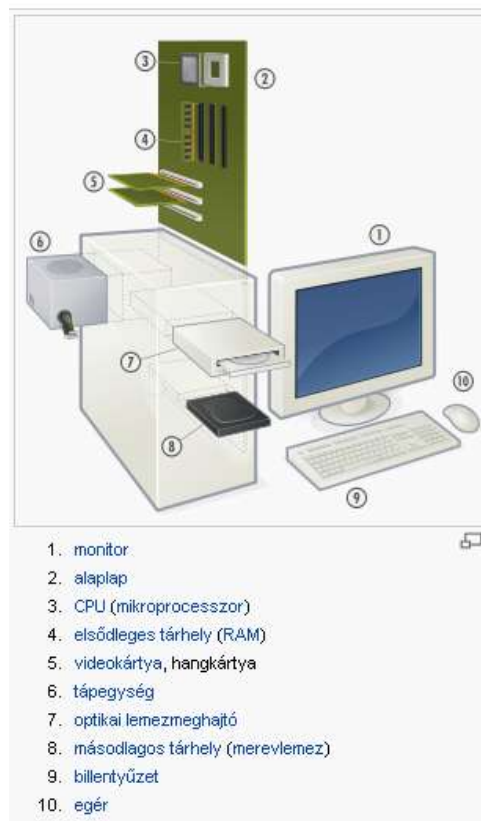
- A terembe ételt, italt, mobiltelefont (bekapcsolva) és mágneset behozni TILOS!
- Ha idegen CD-t hozol, vagy programot szeretnél feltelepíteni, szólj Nekem!

Fontos!

- Mindig legyen a ruhád és a tested száraz
- A helyes testtartás, megfelelő távolság a monitortól
- A számítógéppel töltött idő! Ne legyen több **30** percnél egy nap!!!
- A számítógép egy elektromos árammal működő szerkezet
- A **főkapcsolót** csak **ÉN** kezelhetem!

Teremhasználati rend!

- A számítógép értékének ismerete, nagy értékű berendezésekkel dolgoznak.
- Ha a gép használata közben valami működési hibát, rendellenességet tapasztalsz, rögtön szólj!



Felmérés: Kinek van otthon számítógépe, mire használja?

Ülésrend kialakítása!

Számítógépek bekapcsolása

1. Monitor

2. Gépház (Power gomb)

Reset gomb: csak akkor használd, ha a gép lefagy! Ilyenkor nem működik az egér és a billentyűzet sem!

Bejelentkezés

Egy Wordpadot indítunk és gyakoroljuk kicsit a billentyűzetet!

(Mert ugye mindenki tud már gépezni, nyomkodni az érintőképernyős okostelefonját, de a billentyűzeten az a fránya vessző az nincs meg...)

Kijelentkezés – Kikapcsolás

1. Rendszerprogramot kell leállítani

2. Gépház (Power gomb)

3. Monitor – Energiatakarékosság!

2. szept. 2. hét
Perifériák

Ismerkedjen meg minél több perifériával, s azok működésével. Perifériák csoportosítása beviteli, kiviteli, be- és kiviteli. Ismerje a periféria fogalmát, alkalmazza a legfontosabb perifériákat.

Perifériák: A számítógéphez csatlakozó eszközök.

Bemeneti egységek: adatbevitelt biztosítják.

Billentyűzet



Betűket , számokat és jeleket tudunk a számítógépbe bejuttatni vele.

Egér



Az egérmutatót irányítjuk vele.

Mikrofon



A hangunkat tudjuk rögzíteni vele.

Szkenner (lapolvasó)



Képeket, szövegeket tudunk digitalizálni ezzel az eszközzel.

Web kamera



Ha valakivel beszélgetünk (chat-elünk) ennek az eszköznek a segítségével lát minket.

Joystick



Játékokat irányíthatunk vele.

Kimeneti egységek: adatokat megjelenítenek.

Monitor



Ezen látjuk az adatokat, képeket.

Projektor



Kivetítjük a monitor képét a falra vagy vászonra.

Hangszóró



Zenét hallgatunk vele.

Nyomtató



Szöveget, képeket papírra írhatjuk vele.

Ki és bemeneti egységek: Adatokat tudunk rá írni és róla olvasni.

Adattároló eszközök.

**Floppy ,
Pendrive**



Billentyűzet használata, részei. A kurzor. Speciális billentyűk szerepe. Gépelési tanácsok. Gyakorlás.

Tudja mi a kurzor szerepe. Tudjon kis és nagybetűvel írni. Ismerje a segédgombok szerepét. Szerezzen jártasságot a billentyűzet használatában.

A SpéciPc nevű oktatóprogrammal gyakoroljuk át a témakört!

1. Gépeljük be a nevünket!
2. ENTER: parancsbevitel.
3. CAPS LOCK: nagybetűváltó
4. SHIFT: váltás SHIFT+BETŰ= NAGYBETŰ
5. Játék: Kisbetű, nagybetű – Első betűvadászat
6. KÜLÖNLEGES JELEK: SHIFT+SZÁMOK

Shift+0	Shift+1	Shift+2	Shift+3	Shift+4	Shift+5	Shift+6	Shift+7	Shift+8	Shift+9	Shift+.	Shift+;	Shift+-
§	'	„	+	!	%	/	=	(	)	?	:	_

7. KÜLÖNLEGES JELEK: ALT GR+SZÁMOK ÉS BETŰK

Alt Gr+1	Alt Gr+7	Alt Gr+0	Alt Gr+Q	Alt Gr+W	Alt Gr+U	Alt Gr+O	Alt Gr+Ü	Alt Gr+S	Alt Gr+D	Alt Gr+F	Alt Gr+G
~	`	□	\		€	÷	×	d	Đ	[	]

Alt Gr+K	Alt Gr+B	Alt Gr+A	Alt Gr+I	Alt Gr+Y	Alt Gr+X	Alt Gr+C	Alt Gr+V	Alt Gr+B	Alt Gr+N	Alt Gr+;	
ı	\$	ß	<	>	#	&	@	{	}	;	

8. Játék: KÜLÖNLEGES JELEK – Második betűvadászat
9. NUM LOCK: az oldalsó számok billentyűinek bekapcsolása. Számgépelés gyakorlása.
10. SZABÁLYOK – A GÉP NEM SZÁMOL ROSSZUL!
11. ESC: Programból kilépés.
12. Játék: KÜLÖNLEGES JELEK – Harmadik betűvadászat

4. szept. 4. hét

Az egér

Az egér szerepe, egérkurzor. Műveletek az egérrel, mozgatás, dupla kattintás. Egérműveletek gyakorlása játékokon keresztül.

Az egér helyes használata. Helyes kéztartás.

Kattintás: az egér egyik gombját kell lenyomni és felengedni.

Dupla kattintás: az egér gombját kétszer kell lenyomni gyors egymásutánban.

Fogd és vidd: Fogd meg és tedd oda, ahova akarsz!



Homokóra: várj türelmesen!



Nyíl : ezzel végezhetjük el a műveletek legtöbbjét. Kijelölhetünk egy ikont, egy menütételt, rámutathatunk különböző dolgokra, be- és kikapcsolhatunk funkciókat, nyomógombokat kezelhetünk



Kettős nyíl: az ablak méretét változtathatjuk meg.



Négyes nyíl : mozgatás.



Tilos: az egérrel vontatott elem nem engedhető el.



Szövegkurzor

1. Egérhasználat
2. Egértípusok
3. Egérjelek
4. Kattintás
5. Lepkevadászat
6. Bal gomb, jobb gomb
7. Duplakattintás
8. Lufi lövöldözés
9. Fogd és vidd
10. Kosárlabda
11. Fogd és vidd, de ne engedd el!
12. Egértípusok

A gombok

Gombok szerepe, alakja, eszköztár gombok, gombok feliratai. Oktatóprogramon keresztül gyakorlás. Ismerje a gombok fajtáit, tudja őket alkalmazni.

A gombok különböző alakúak, méretűek lehetnek, és a színük is változhat. Legtöbbjükön felirat is van. Bal egérgombbal szoktunk rákattintani.

Egy gomb akkor van kijelölve, ha egy szürke keret van rajta. (keretvonal)



A gombot benyomni nemcsak az egérrel lehet, hanem billentyűkkel is. ENTER, SPACE (a leghosszabb billentyű)

A kijelölést a gombok között mozgatni lehet (nyilak) és ugrálni (Tab)

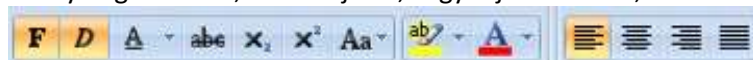
Egy gomb lehet aktív és inaktív (szürke betűs).



Ha a gombon egy betű alá van húzva, akkor elég a betűt lenyomni és azzal is aktiváljuk a gombot. (Ez nagyon jól jön akkor, ha az egerentyűnk felmondja a szolgálatot)

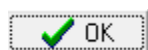


Az olyan gombokat, amiken jelek, vagy rajzok vannak, eszköztár gomboknak nevezzük.



Vannak olyanok, amikből egyszerre csak 1 lehet benyomva!

Van olyan is ahol egyszerre több is be lehet kapcsolva!



OK = oké, rendben. Parancsvégrehajtásra használjuk.



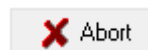
YES =jesz, azaz igen. Ha a program kérdez valamit, akkor ez az egyik lehetséges válasz.



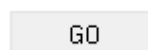
NO = nó, azaz nem. Kérdésnél ezt is válaszolhatod.



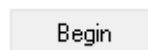
CANCEL = kenszöl, azaz mégsem. Ha nem tudod eldönteni, hogy igen, vagy nem, akkor ezt válaszd és a gép nem hajtja végre az utasítást.



ABORT = ebort, azaz megszakítás. Valamilyen folyamat idő előtti megállítása.



GO = gó, azaz gyerünk, rajta, indulás.



BEGIN = bigin, azaz kezdés, indulás.



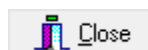
PLAY = pléj, azaz lejátszás, játékindítás.



EXIT = ekszit, azaz kijárat, kilépés.



QUIT =kvit, azaz leállítás, kilépés.



CLOSE = klóz, azaz bezárás, kilépés.



COUNTINUE = kántinyú, azaz valaminek a folytatása, tovább.

6. okt. 2. hét Jelölések, beállítások

Rádiógombok, jelölőnégyzetek, beállítások és folyamatjelzők szerepe. Oktatóprogramon keresztül gyakorlás. Tudjon egy listából a kérdésekre a számára megfelelő válaszokat bejelölni.

Röpdolgozat az előző órai gombokból és a jelentésükből

Rádiógombok

Kör alakú gombok, legalább kettő van belőlük, **de** közülük egyszerre mindig **csak 1 lehet bekapcsolva**. Kattinthat sz a gombra is, de a mellette álló szövegre is!

Milyen nemű Ön?

☒ Férfi

☐ Nő

Rádiógomb csoportok

Egy témához kapcsolódó kérdések csoportokba vannak rendezve.

Nemed:

☐ lány

☐ fiú

Tanárod:

☐ nő

☐ férfi

Memórijáték

Figyeld meg a képet aztán, pedig válaszd ki a rádiógombokkal a helyes válaszokat!

Jelölőnégyzetek

Itt egyszerre több választ is bejelölhetünk. A négyzetben pipa vagy iksz jelenik meg.

Meghajtók automatikus frissítése

☒ Helyi

☐ Kivehető

☒ Hálózati

Meghajtók automatikus frissítése

☒ Helyi

☒ Kivehető

☒ Hálózati

Jelölőnégyzet vs. Rádiógomb

Meghajtók automatikus frissítése

☒ Helyi

☐ Kivehető

☒ Hálózati

Másolás

☐ Ne kérdezzon semmit (Shift+F5)

☒ Kérdezzon, mielőtt a fájlokat másolja (F5)

 Gyorsbillentyűk felcserélése

Memórijáték

Figyeld meg a képet aztán, pedig válaszd ki a jelölőnégyzetekkel a helyes válaszokat!

Beállítások

A nyíl gombokra kattintva be tudjuk állítani a kívánt értéket!
A fehér csík a **szerkesztőmező**, benne a villogó pálcika a **kurzor**.
Ide számmal is beírhatjuk a kívánt értéket.

Egyes értékeket **csúszkával** is be lehet állítani. Néha a vonalak mellett számok is vannak, ezeket nevezzük **skálának**!

Folyamatjelző

Amikor a gép dolgozik, egy **folyamatjelzőt** látunk.
Néha még azt is kiírja, hogy mennyi idő van hátra!

0  Késleltetési idő (msec)

Tömörítés mértéke



Átlagos Legjobb

Körülbelül 5 másodperc van hátra.



▼ További információk Mégse

Ágyús játék csúszka segítségével.

7. okt. 3. hét **A panelek**

Üzenetpanelek, párbeszédpanelek, fülek. Tudjon a panelek között mozogni.

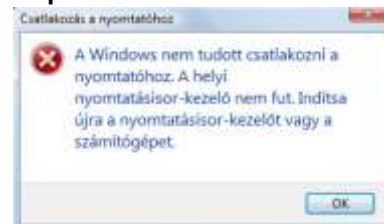
A gépet egy rendszerprogram figyel.

Sok feladata van:

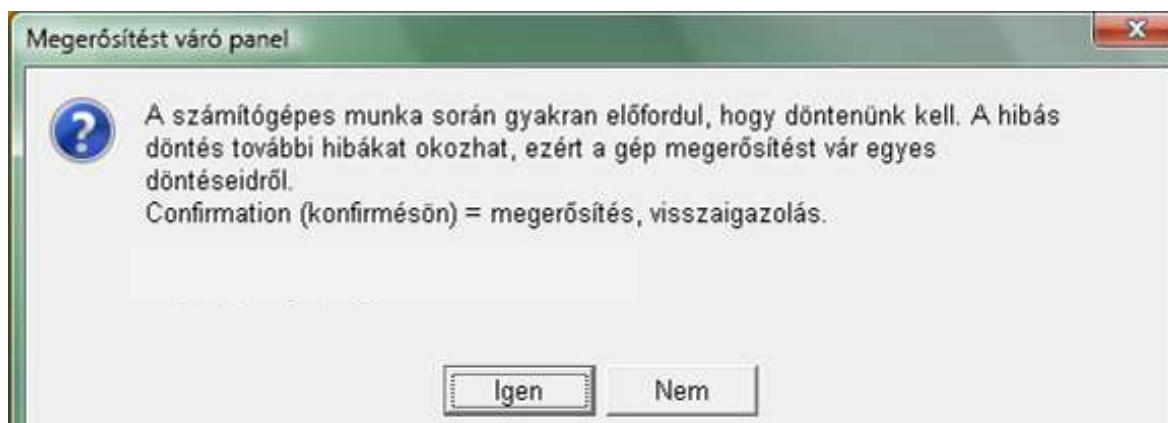
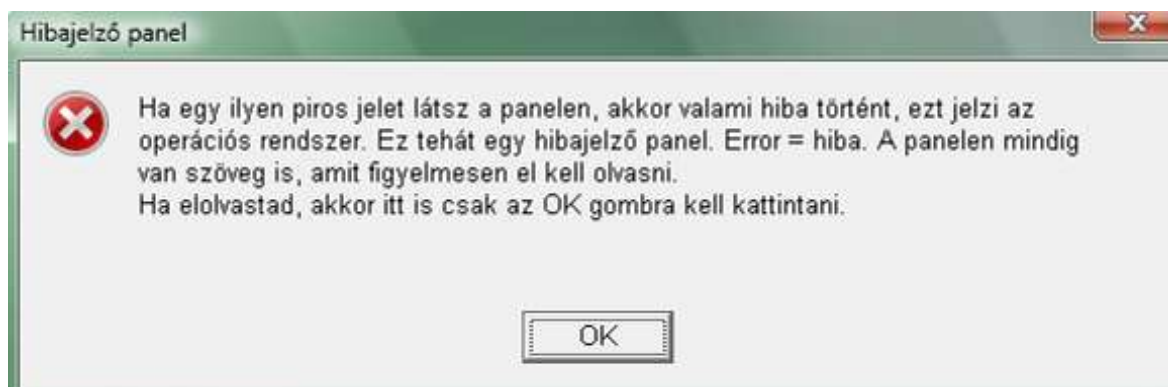
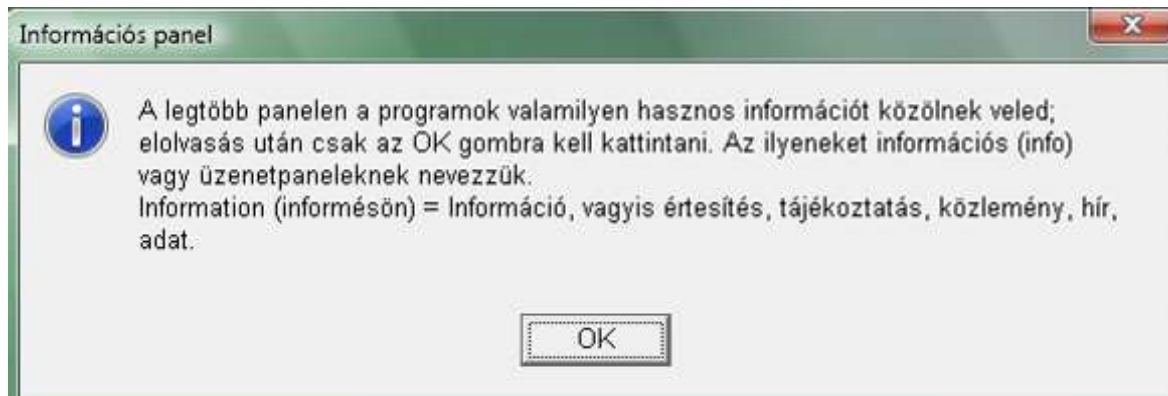
- Folyamatosan dolgoztatja és ellenőrzi a gép alkatrészeit
- Futtatja és működteti a programokat
- Érzékeli és végrehajtja a felhasználó parancsait, utasításait
- Üzeneteket küld a felhasználónak a gép és a programok állapotáról

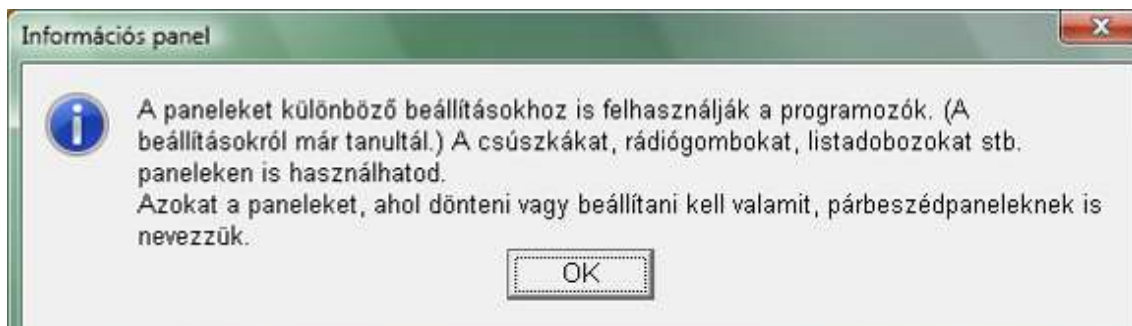
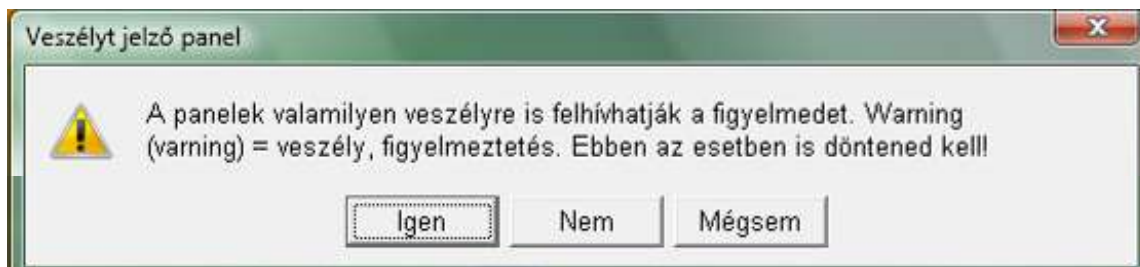
Felhasználó: Nyomtass ki egy oldalt!

Gép üzen:

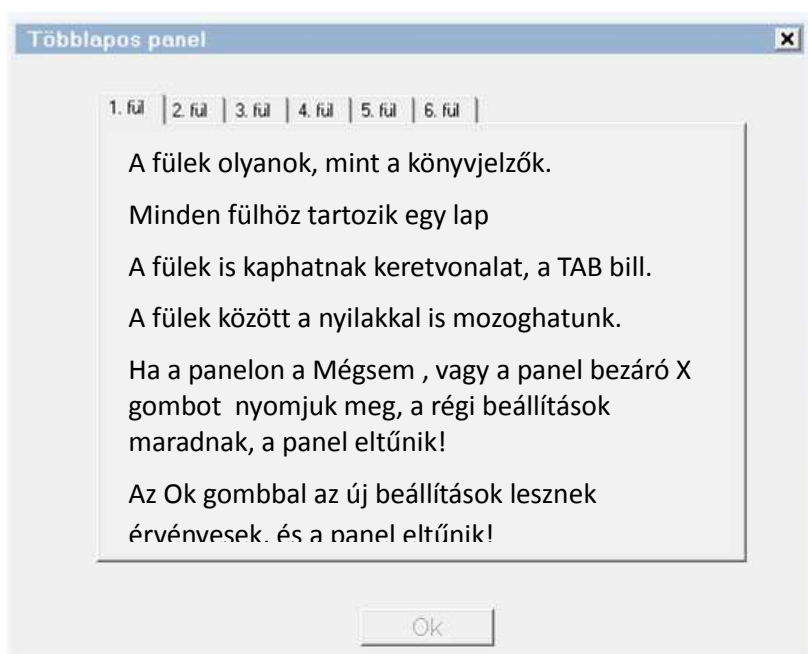


Az operációs rendszer a panelekre írja ki az üzeneteket.





Itt következik egy panel, amin egy képről tesz fel kérdéseket a program, illetve egy memóriajáték.



A panelek figyelmeztető jelei!



8. okt. 4. hét A listadobozok

Listák, listadobozokban navigálás, elemek felvitele, törlése.

Tudjon a listadobozban tájékozódni, új elemet felvenni, beszúrni és törölni a listából.

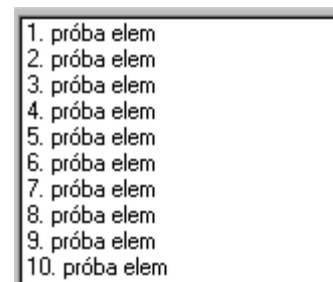
A számítógépes felsorolás a lista.

A lista egy listadobozban van.

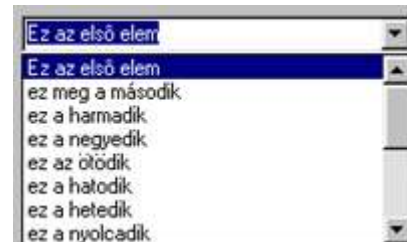
Nagyon sok mindent felsorolhatunk itt:

- neveket
- számokat
- színeket
- mértékegységeket

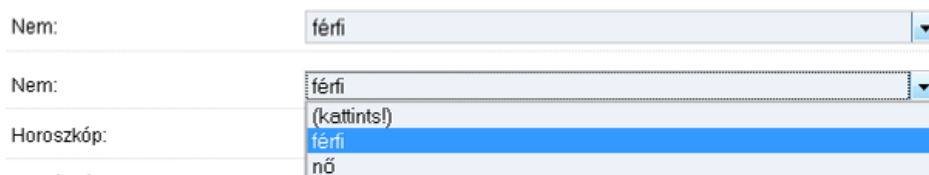
Kattintással választhatunk ki egy elemet.



A listadobozok mérete néha kisebb, mint a lista, ilyenkor nem lehet az egész listát egyszerre látni. Gördítő sávot kell használni. A listát a nyilak segítségével, vagy az egér görgőjével mozgathatod le, fel. A gördítő sávot az egérrel lehet mozgatni.



Sok listadoboznak állandó a tartalma, ami nem változtatható meg. Nem is kell, mert nincs értelme. Ilyen például a hét napjainak, a hónap napjainak, a horoszkópoknak vagy a települések nevei.



A képernyőn sokszor takarékoskodni kell a hellyel, ezért találkozhatasz a legördíthető listákkal, amelyek kis helyet foglalnak. A fekete nyílra kattintva legördülnek, a listaelemek között a

billentyűkkel vagy az egérgörgőkkel vándorolhatsz. Választásodat az ENTER-rel vagy kattintással véglegesítheted.

Egyszerre több elemet is kijelölhetünk és cipelhetünk.

Szomszédos elemek kijelölése: kattintsunk az első elemre, majd a SHIFT + le nyílbillentyűvel a többire.

Ezután a kijelölt elemeket húzzuk át egérrel a helyükre.

Nem szomszédos elemek kijelölése:

CTRL billentyűt nyomjuk le, tartjuk nyomva és kattintsunk az egérrel a megfelelő elemekre.



J, LY szavak kijelölése és csoportosítása.

(Egy szó árhúzása, Szomszédos szavak áthúzása, Nem szomszédok áthúzása)

Vannak olyan listák is, amelyek szerkeszthetőek is. [Új elem létrehozásához](#) szerkesztőmezőt kell használnod, oda tudsz gépelni. Törléshez, javításhoz

a **Backspace** vagy a **Delete** gombot és a nyíl billentyűket használd.

Szerkesztőmező=beviteli mező.

Beszúrás – hasonlít az új elem felviteléhez. Nem a lista végére, hanem a kijelölt elem fölé kerül. Tehát beszúrás előtt jelöld ki egy elemet!

Törlés – Légy óvatos! Jelöld ki, mit akarsz törölni és katt. a törlés gombra. Az **összes törlése** vigyázz!

Helytakarékos listák (kombinált lista). Új elem felviteléhez katt a beviteli mezőbe, gépelj, aztán üss ENTER-t! Törléshez állj rá az elemre és nyomd meg a DELETE billentyűt.



9. nov. 2. hét **Az ablakok**

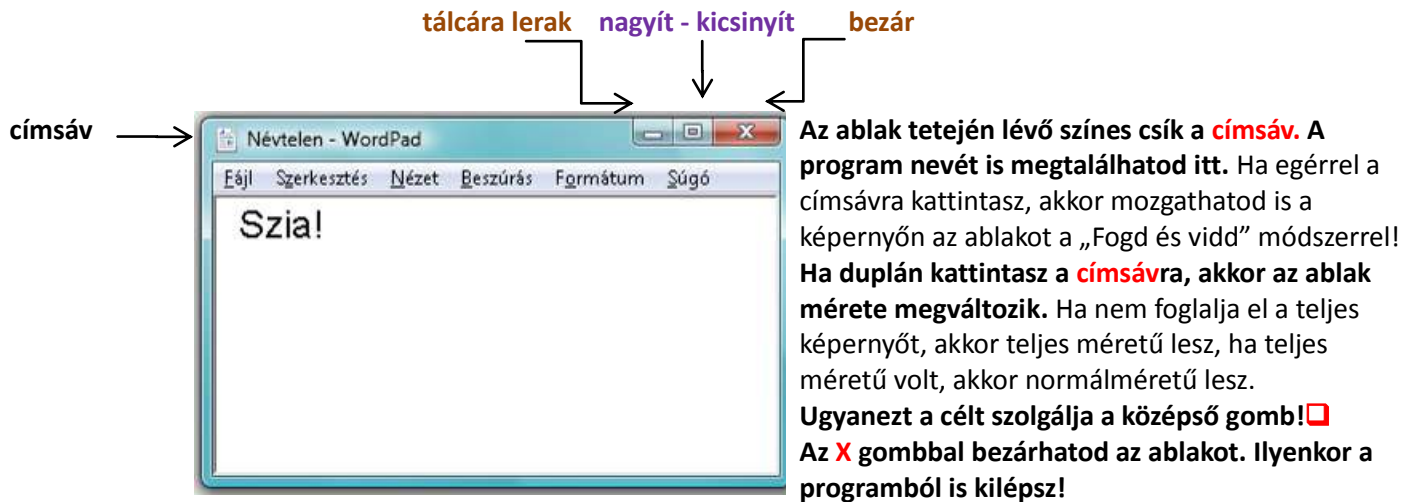
Ablakok megnyitása, méretezése. Közlekedés az ablakok között.

Tudjon tájékozódni a számítógép grafikus felhasználói felületén.

Operációs rendszer: irányítja a számítógépet

A legismertebb operációs rendszer a WINDOWS (ablakok). Minden program ablakban jelenik meg.

Az ablakok mérete változtatható, egyszerre több is elfér a képernyőn.



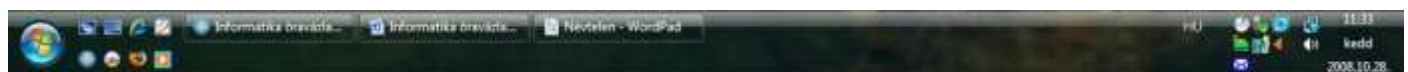
A bal oldali gombbal, ami olyan, mint egy aláhúzás _ úgy tüntetheted el az ablakot, hogy közben a programból nem lépsz ki! Ez akkor hasznos, ha több ablakkal, programmal dolgozol egyszerre.



Általában a képernyő alsó részén van egy csík, ez a tálcá. Az eltűnt ablakot itt találod meg! Ha a felíratra kattintasz, akkor az ablak ismét megjelenik.

Úgy is eltüntetheted az ablakot, ha a tálcán a hozzá tartozó gombra kattintgatsz.

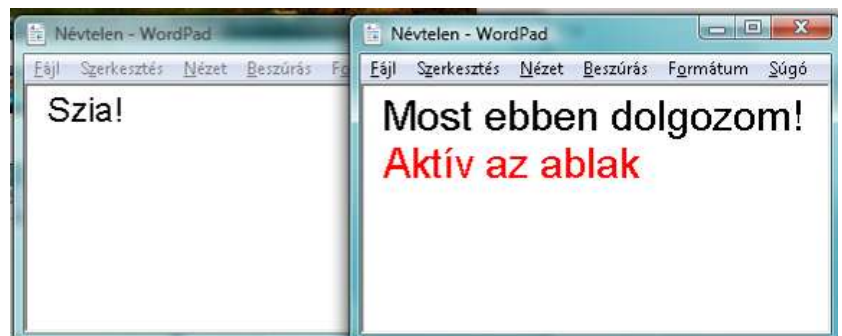
← tálcá



Az ablakok kis mérete, tálcára helyezése akkor hasznos ha több ablakot látsz, ilyenkor aktívnak nevezzük azt, amellyel éppen dolgozol, az össze többit pedig inaktívnak.

Egyszerre csak 1 ablak lehet aktív, ezt címsávjának élénk színe is jelzi!

Az ablakok közt kattintással is válthatsz! Nem kell tálcára tenni egyiket sem, egyszerűen kattints az ablak belsejére vagy a címsávra!

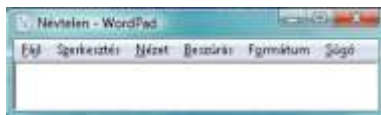




menüsor

A címsáv alatt szavak láthatóak, ezek a menük.
A menük **menüsor**t alkotnak.

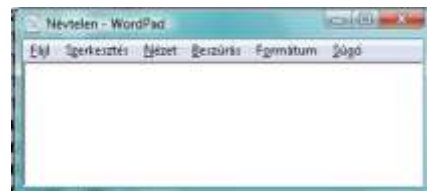
Erről a következő, órán tanulunk!



Az ablakok mérete változtatható.

Bármelyik szélét mozgathatod, ha rákattintasz az egérrel, nyomva tartod a gombot és mozgatod az egeret!

Csak akkor kell lenyomni az egér gombját, ha **kettős nyíl**á változott az egérmutató!



A monitoron látható kép apró pontokból épül fel. Ezek sorokban és oszlopokban helyezkednek el.

Gyakoroljuk az ablakok méretezését!

Az ablakok legnagyobb része a munkaterület, ahol dolgozol. A munkaterület általában fehér színű és feladattól függ, hogy mit látsz rajta. Lehetnek rajtuk képek, gombok, listadobozok vagy csúszkák, de lehet benne játszani, rajzolni, gépelni és számolni is!



Az ablakokban gyakran láthatóak kis képek, ezek az **ikonok**! Ezeket át lehet húzni egyik ablakból a másikba – ez lesz az **áthelyezés (kivágás)**! Az egyik helyről kivágtad, a másik helyre leraktad!

A **másolás**nál annyi a különbség, hogy az eredeti kép a helyén marad, az új helyen pedig létrejön egy másolat.

Tartsd nyomva a CTRL billentyűt, és úgy húzd át az ikonokat egyik ablakból a másikba.

Egyszerre több kép is kivágható és másolható is.

Ha a szomszédos elemeket akarod kijelölni: Ehhez szükséges a **Shift + nyílbillentyűk**.

Ha a nem szomszédos elemeket akarod kijelölni: **CTRL+kattintás**

Az ablakból törölni is lehet a képeket, ikonokat. Használjuk a **törléshez a DELETE** billentyűt!

Figyeljünk arra, hogy mit törölünk ki!

10. nov. 3. hét

A menüsorok

Menük, almenük, csoportok. Tudjon a menüben tájékozódni.

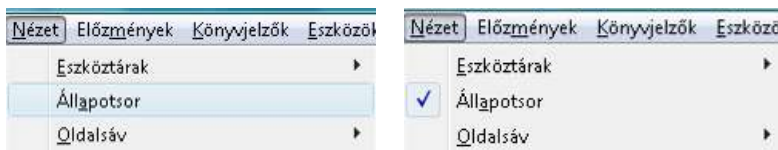
A **menü** az olyan, mint az étlap. Lehet választani róla, csak a számítógépen nem ételt és italt kapsz, hanem parancsokat hajtasz végre velük.



Menüsornak neveznek egy olyan sort, amin menüsavak vannak, ez a címsor alatt található. Ha a **menüsóra** kattintasz, akkor legördül egy panel.

A menük parancsai a menüpontok.

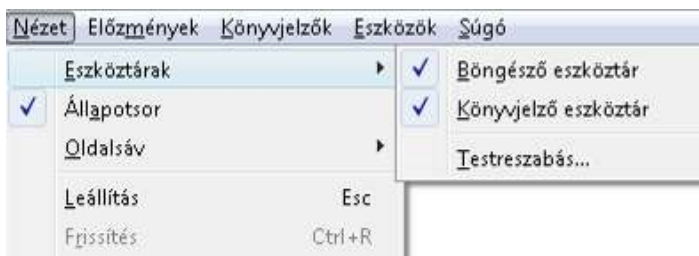
Ha kinyitsz (legördítesz) egy menüt, de meggondoltad magad, akkor kattints egy üres helyre, vagy nyomd meg az **ESC** gombot!



Vannak olyan menüpontok, amelyek kipipálhatóak. Ha a menüpontra (parancsra) kattintasz, akkor megjelenik egy pipa, ha újra klikkelsz, eltűnik! Amíg a pipa a menüpont előtt van, addig az azt jelenti, hogy a menü aktív (be van kapcsolva).

Billentyűvel is kezelhető a menü! Néha még könnyebb is, mint egérrel! ☺

A szóköz billentyű mellett baloldalon van az **Alt** billentyű. Ez tartsd nyomva és nyomd meg a menü aláhúzott betűjelét is! Ekkor kinyílik a menü. Mozogni a 4 nyíl segítségével tudunk! **Enter**rel kinyitjuk a menüt / elindítjuk a parancsot!

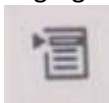


Almenü

Egyes menüpontok végén kicsi nyíl látsz. Hagyd a menüpontra a kurzort, várj, de kattinthatsz is. Ekkor újabb menü nyílik ki, amit almenünek nevezünk. **A jobb és a bal nyílbillentyűkkel lehet nyitni és zárni! Az almenünek is lehet almenüje!**

Gyorsmenü

Vannak rejtett menük is, ezek a gyorsmenük. Jobb egérgombbal lehet őket előhívni és bal egérgombbal a bal egérgombbal lehet adni.



Billentyűzettel is előhívhatjuk, a **gyorsmenü billentyűjével**. Mozogni a 4 nyíl segítségével tudunk! **Enter**rel kinyitjuk a menüt / elindítjuk a parancsot! Itt is lehet almenü! Eltűntetni az Esc gombbal lehet. Gyorsmenüje sok mindennek lehet: képek, gombnak, listadoboznak, ablaknak.

A menük csoportosítása



Fájl menü: az új munkához, mentéshez, kilépéshez szükséges parancsok menüje.



Szerkesztés: a munka szerkesztéséhez szükséges parancsok vannak benne.



Nézet: az ablak belsejének elrendezését lehet vele változtatni.



Súgó: itt kaphatunk segítséget.

11. nov. 4. hét A programok indítása

Asztal, Start menü

Tudjon tájékozódni a grafikus felhasználói felületen.



A gép bekapcsolása után megjelenő rajzos (grafikus) felületet **asztal**nak nevezzük. Angolul **desk** (deszk).

A háttér – csak egy díszítő felület, ami az egész képernyőt betölti - lehet:



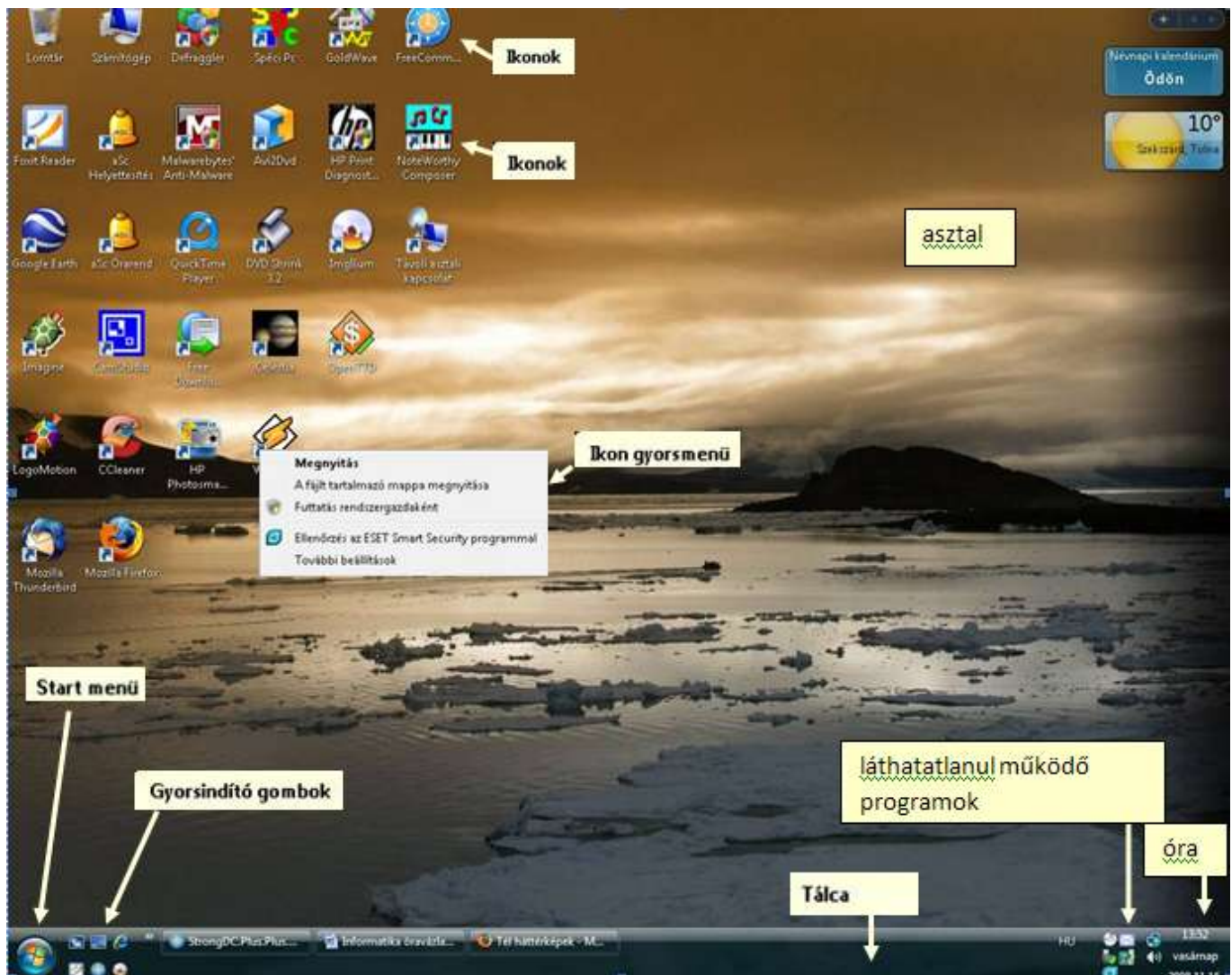
egyszínű



mintás



énykép



Billentyűzet



Enter: Programok indítása
Nyilak: A kurzor irányítása
Tab: Ugróbillentyű
Num Lock: Számbillentyűk kapcsolója
Caps Lock: Nagybetűs írás kapcsolója
Esc: Menekülés, kilépés
Ablak: Start menüt hozza elő
Gyorsmenü: Gyorsmenü kapcsolója

Backspace: Törlés. Balra töröl

Delete: Törlés. A kurzortól jobbra lévő szöveget törli

Shift: A billentyűkön található felső jelek és a nagybetűk segédbillentyűje

Alt Gr: A billentyűkön található alsó jelek segédbillentyűje

Alt: A menük előhívásának segédbillentyűje

Ctrl: Nem szomszédos elemeket tudjuk vele kijelölni és másolásnál használatos segédbillentyű

A dolgozatban össze kell majd párosítani őket! Példa.

Caps Lock —————> Törlés. A kurzortól jobbra lévő szöveget törli
Delete —————> Nagybetűs írás kapcsolója

Egér műveletek, egérjelek



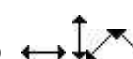
Kattintás: az egér egyik gombját kell lenyomni és felengedni.

Dupla kattintás: az egér gombját kétszer kell lenyomni gyors egymásutánban.

Fogd és vidd: Fogd meg és tedd oda ahova akarsz!

Homokóra: várj

Nyíl: egérmutató



Kettős nyíl: ablak méret változtatás



Négyes nyíl: mozgatás



Tilos: nem rakhatod oda!



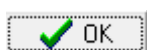
Szövegkurzor



Homokóra: várj

Kérdezem majd mi a 3 egér művelet. A dolgozatban az egér jelek mellé kell írni a jelentését!

Gombok



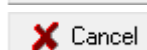
OK = oké, rendben.



YES = jesz, azaz igen.



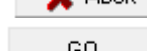
NO = nó, azaz nem.



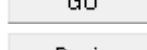
CANCEL = kenszöl, azaz mégsem.



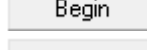
ABORT = ebort, azaz megszakítás.



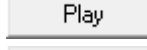
GO = gó, azaz gyerünk, rajta, indulás.



BEGIN = bigin, azaz kezdés, indulás.



PLAY = pléj, azaz lejátszás, játékindítás.



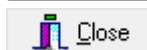
EXIT = ekszit, azaz kijárat, kilépés.



QUIT = kvit, azaz leállítás, kilépés.



CLOSE = klóz, azaz bezárás, kilépés.

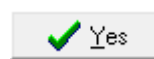


RETRY = ritráj, azaz újra.



COUNTINUE = kántinyú, azaz folytatás, tovább.

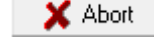
A dolgozatban össze kell majd párosítani őket!



Megszakítás



Igen



Kilépés



Rádiógomb csoport

Rádiógomb 1

Rádiógomb 2

Rádiógomb 3

Jelölőnégyzet csoport

Jelölőnégyzet 1

Jelölőnégyzet 2

Jelölőnégyzet 3

Rádiógombok

Egyszerre csak 1 lehet benyomva!

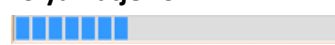
Jelölőnégyzetek

Egyszerre több is be lehet pipálva, egymástól függetlenek!

csúszka

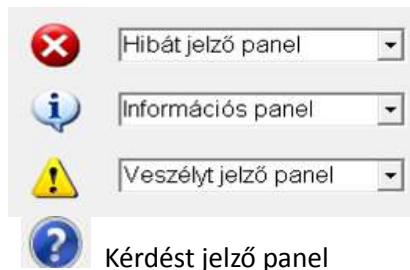


folyamatjelző

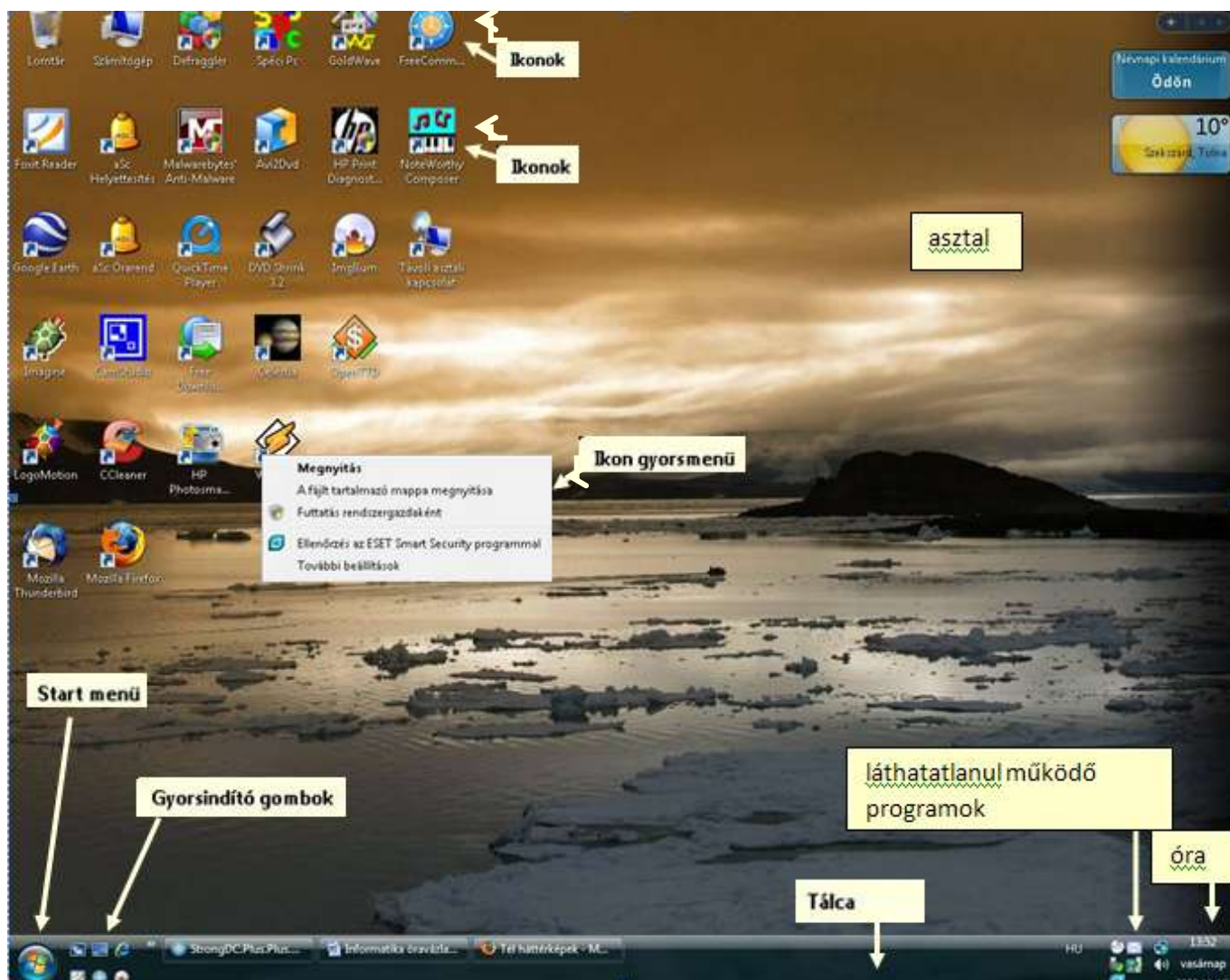
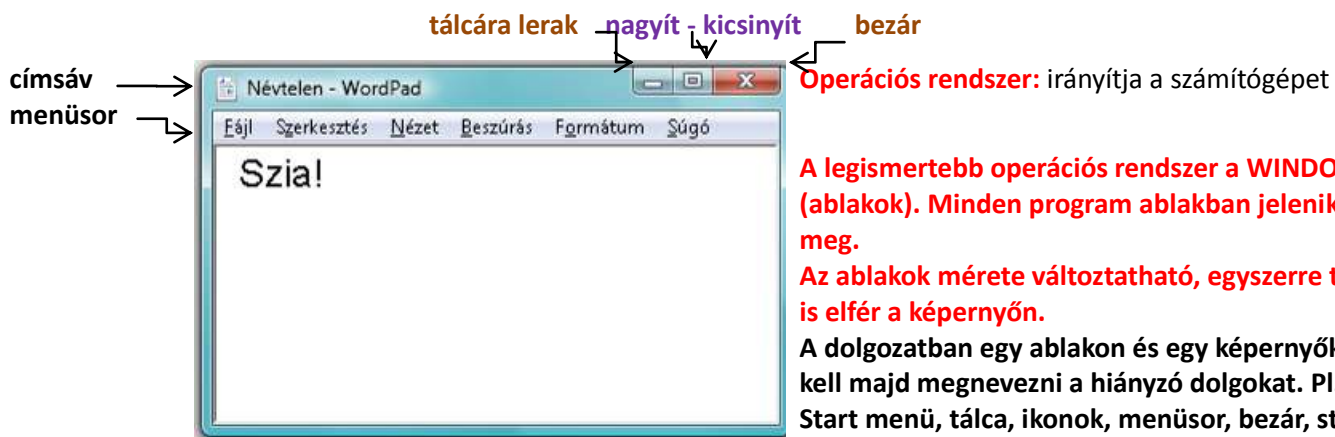


A panelek

A paneleknél a jeleket adom meg és mellé kell írni, hogy mit jelentenek!



Az ablakok



13. dec. 2. hét **Számonkérés**

14. dec. 3. hét

II. Indul a tekiláz A Comenius Logo játéka

15. jan. 2. hét

Informatika-alkalmazói ismeretek

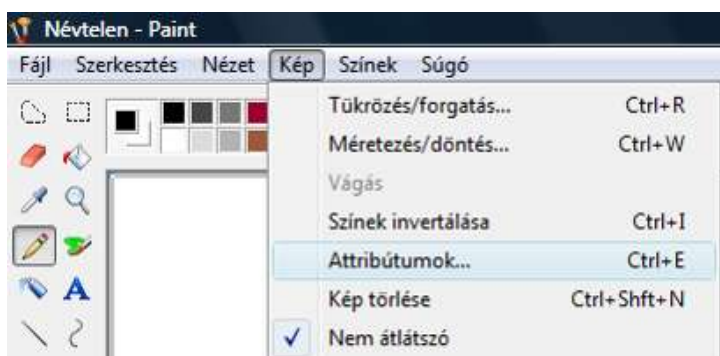
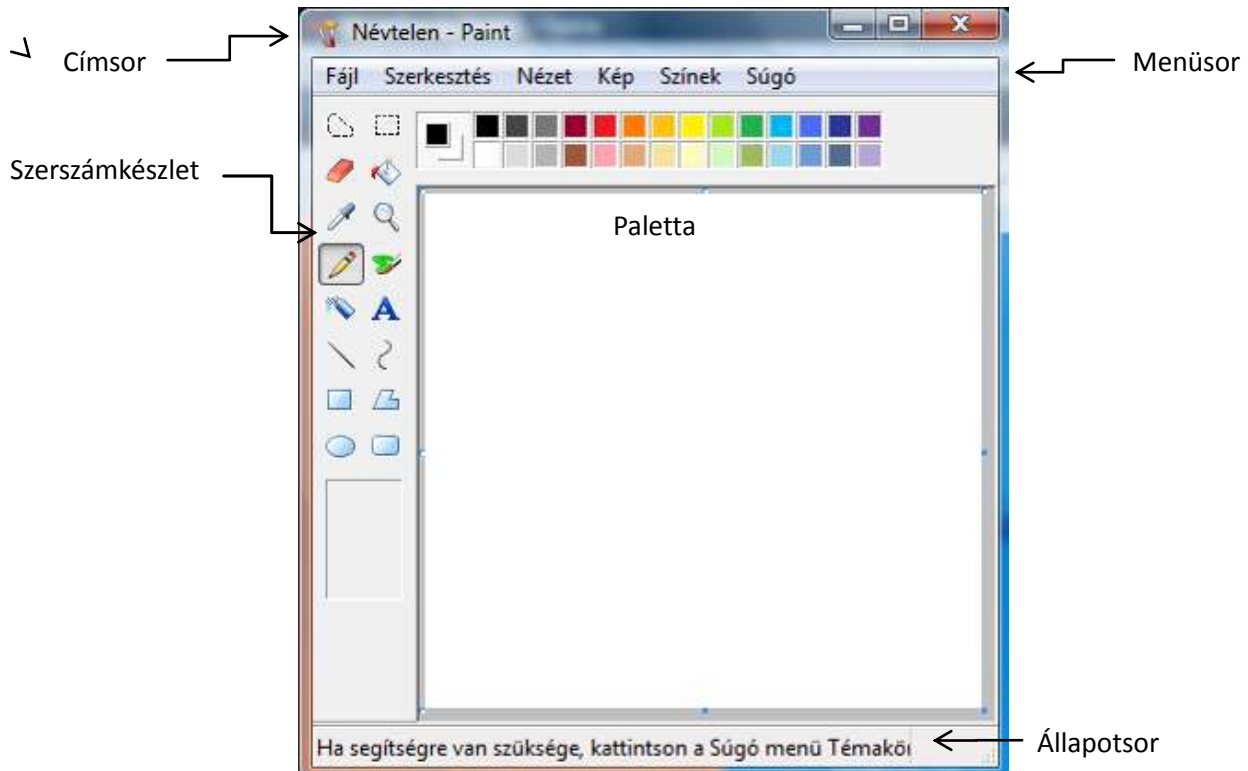
III. Rajzolás, festés a számítógéppel

Rajzoljunk még többet!

Megjegyzés: Az új operációs rendszerben a Windows 7 –ben valószínűleg a paint és a wordpad is át lesz írva.

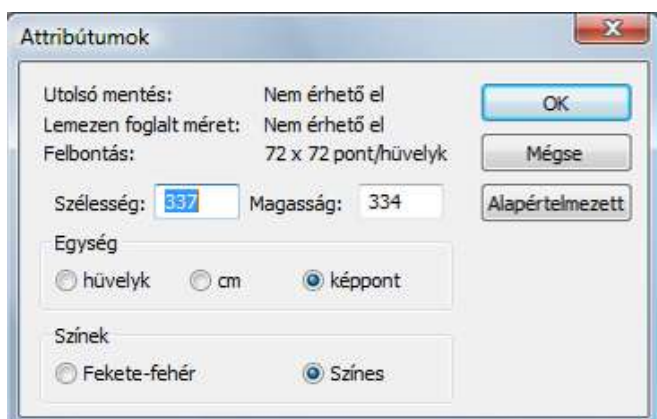
Forrás: Chip Online magazin 2009/1

Nekem már otthon Vista-s paint van így azon mutatom be.



Ha rajzolunk, először be kellene állítani a rajzlap méretét!

Ezt úgy tehetjük meg, hogy a **Kép** menüben az **Attribútumok...** menüpontban lehet beállítani.



A szélesség és a magasság mellett egy kicsi ablakot látunk a **szerkesztőmezőt**. Ide kattintva beírhatjuk a kívánt méretet. (640*480 800*600 1024*768)

Ha végeztünk nyomjuk le az **ENTER** billentyűt, vagy kattintsunk az **OK** gombra!

A kurzor ceruza alakú lesz, és máris rajzolhatunk! A szín kezdéskor fekete! Ha lenyomod az egér bal gombját és húzod a rajzlapon, nyomot hagy maga után!



A palettán tudunk színeket beállítani!

Arra a **színre**, amivel **rajzolni** szeretnénk, egyszerűen **bal egérgombbal** rákattintunk. A **háttér színét** az **egér jobb gombjával** a színre kattintva tudjuk beállítani!



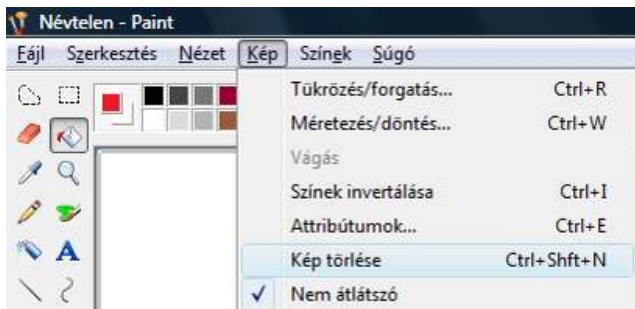
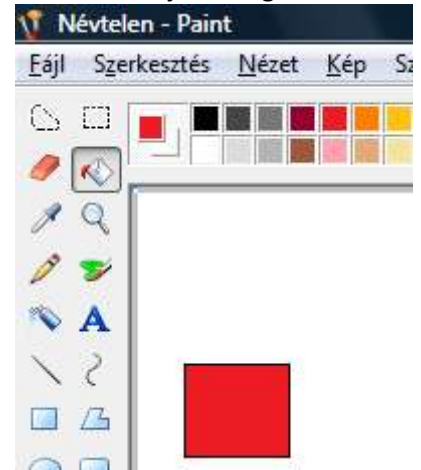
A paletta elején két kis négyzet van egymás tetején. Itt jelzi az aktuális színt, amivel a ceruza rajzolni fog!

Rajzoljunk szabad kézzel egy négyzetet!

Figyelj arra, hogy a négyzet sarkainál a vonal érjen össze!

Ha sikerült, próbáljuk ki, hogy sikerült, Fessük ki! Találsz egy ikont, ami egy festékes vödör, amiből éppen kiömlik a festék.

Kattints rá! Ez lesz a **Kitöltés színnel**. Ha ügyes voltál, akkor a kurzor ceruzáról átvált festékes vödörré.

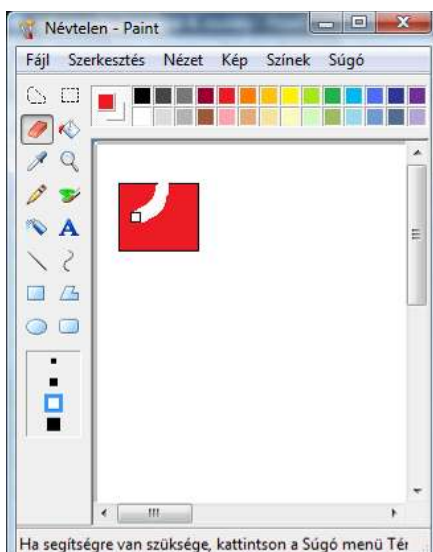


Ha valakinek piros lett az egész rajzlapja, akkor bizony lyukas volt a négyzete! Törölje a képet!

Kép menü–Kép törlése menüpontra kattintson vagy **Ctrl + Shift+ N** nyomjon.

Egy kis segítség az egyenes vonal húzásához: tartsd

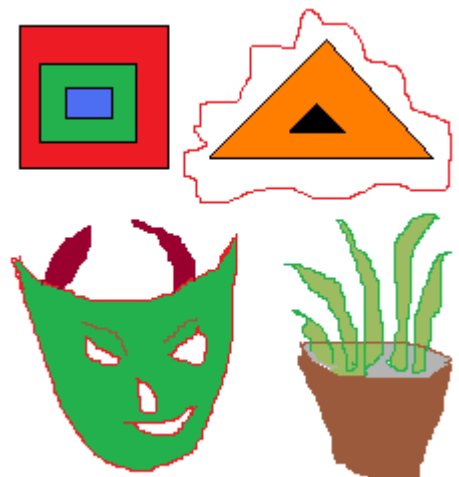
lenyomva a **Shift** billentyűt, miközben a vonalat húzod!



Ha a rajunk kis részét szeretnénk kijavítani, akkor hasznos segédeszközünk a radír.

Alul találhatóak a szerszámkészlet alatt kis négyzetek egymás alatt, ezekkel tudjuk a radír méretét beállítani!

Készítsünk rajzokat!



16. jan. 3. hét **Még több szerszám a paintben!**

Ecset, festékszóró

Törekedjen az esztétikus kivitelre a rajzaiban.



Eddig megtanultuk a **Ceruzát**, a **Radírt** és a **Színtöltőt** használni.

Ma következzen először az **Ecset!**

(Sokkal szebben tudunk vele rajzolni, mint a ceruzával és a méretét, alakját is tudjuk változtatni!)

Kattintsunk az ecset ikonra!

Ha sikerült akkor a szerszámkészlet ikonjai alatt megjelenik egy kis ablakban hogy milyen alakúra (**kör**, **négyzet**, **ferde egyenes**) és méretűre tudjuk az ecsetünket beállítani.

Az ecsetünk szabadkézi rajzolásra való, egyenes vonalat nem lehet vele húzni!

Próbáljuk ki!

Készítsük el a virágot, a masnit, a hullámot és a nevünket írott betűvel!



Festékszóró



Ezzel az eszközzel lehet a színeket „elmosni” és egyik színből a másikba átmenni!

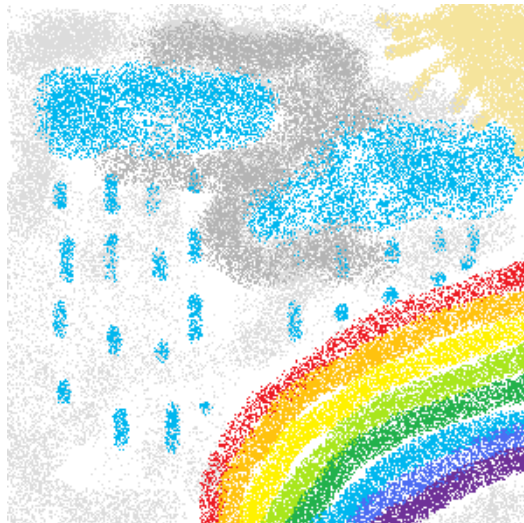
Művészi rajzokat lehet a segítségével készíteni!

Kattintsunk a **Festékszóró** ikonjára.

Ha sikerült akkor a szerszámkészlet ikonjai alatt megjelenik egy kis ablakban hogy milyen méretűre tudjuk a festékszóró fújását beállítani.

Ha gyorsan mozgatjuk az egeret, akkor vastagon szórja a festéket, ha gyorsan, akkor ritkán!

Készítsünk egy képet, ahol esik az eső és süt a nap, („**veri az ördög a feleségét**”) és még szivárvány is van a képen.



A szivárványt bármilyen színűre festheti a gyerek! Mert a szivárványnak NINCS meghatározott színe! Színskála több millió színből – ezért NEM tanítjuk környezetből SEM milyen színei vannak – főleg nem sorrendben! Mint a két képen is látszik különféle fajtái vannak a szivárványnak!



17. jan. 4. hét Alakzatok rajzolása, sokszögek

Vonal, téglalap, ellipszis, sokszög. Törekedjen az esztétikus kivitelre a rajzaiban.

Ma az alakzatrajzoló eszközöket fogjuk kipróbálni! Alakzat – vonalakból álló rajz, körbezárt terület.

Vonalrajzó



Vonalat tudunk vele rajzolni. Rákattintunk az ikonra, ekkor a kurzor kereszt alakúra vált át.

Ha sikerült akkor a szerszámkészlet ikonjai alatt megjelenik egy kis ablakban hogy milyen vastagságúra tudjuk a vonalunkat beállítani.

Az egér bal gombját lenyomjuk, nyomva tartjuk, aztán elmozdítjuk az egeret arra a helyre, ahol azt akarjuk, hogy a vonalunk véget érjen – közben a vonal követi a kurzort, bármerre vihetem az egérkurzort, a célkeresztet – elengedjük az egér bal gombját, és kész is a vonalunk.

Készítsünk vonalkódot!

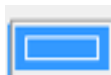


Téglalaprajzó



Téglalapot, négyzetet tudunk vele rajzolni. Rákattintunk az ikonra, ekkor a kurzor kereszt alakúra vált át.

Ha sikerült akkor a szerszámkészlet ikonjai alatt megjelenik két kis ablak. A **felsőben** a rajzolás módját lehet beállítani.



Csak a **keretvonal** rajzolhatjuk meg!

A keretvonal színe 2 féle lehet! Az egyik szín az egér bal gombja, a másik szín az egér jobb gombja. (Ezekkel kell a palettán arra a színre kattintani, amit használni akarunk.)

A **belsejét** is ki tudjuk színezni!

A keretvonal színe az egér bal gombja, a kitöltő szín az egér jobb gombja. (Ezekkel kell a palettán arra a színre kattintani, amit használni akarunk.)



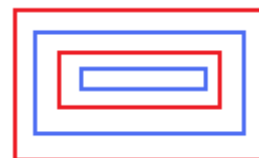
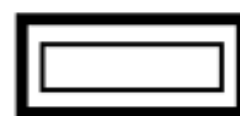
Nincs keretvonal!



A kitöltés színe 2 féle lehet! Az egyik szín az egér bal gombja, a másik szín az egér jobb gombja. (Ezekkel kell a palettán arra a színre kattintani, amit használni akarunk.)

Az **alsóban** lehet beállítani, hogy milyen vastagságúra tudjuk a vonalunkat beállítani.

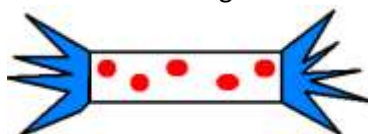
Az egér bal gombját lenyomjuk, nyomva tartjuk, aztán elmozdítjuk az egeret arra a helyre, ahol azt akarjuk, hogy a téglalapunk véget érjen – közben a vonal követi a kurzort, bármerre vihetem az egérkurzort, a célkeresztet – elengedjük az egér bal gombját, és kész is a téglalapunk.



Kerekített sarkú téglalap – Ellipszisrajzó (nem szabályos kör) Sokszögrajzó

Itt mindent ugyanúgy lehet beállítani, mint a téglalapnál!

A sokszögrajzónál az első vonalat úgy rajzolod meg, mint a vonalnál! Ezután már elég, ha csak a rajzlap különböző pontjaira kattintasz és a Paint összeköti a pontjaidat. Ha befejeztél kattint duplán és a végpontot és a kezdőpontot összeköti a Paint – ebből lesz egy zárt alakzat a sokszög.

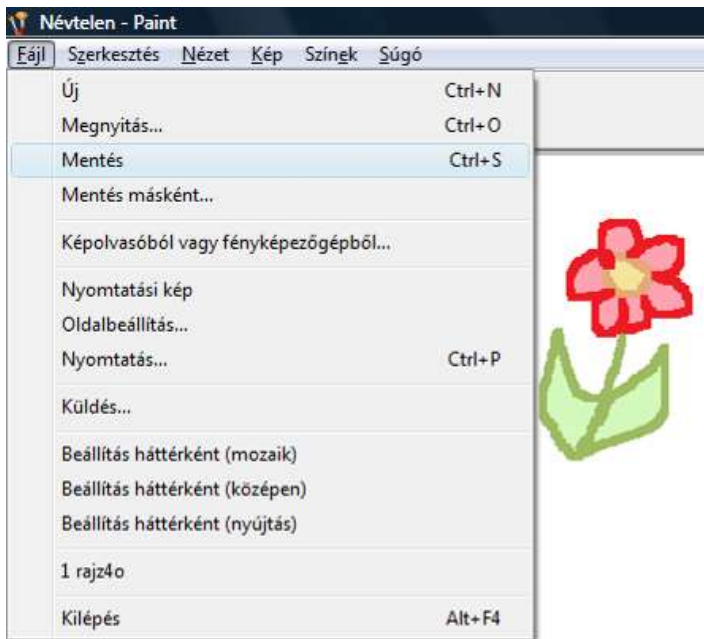


Piros pöttyös az igazi! Szeretjük is, de nagyon! Rajzoljuk meg! ☺



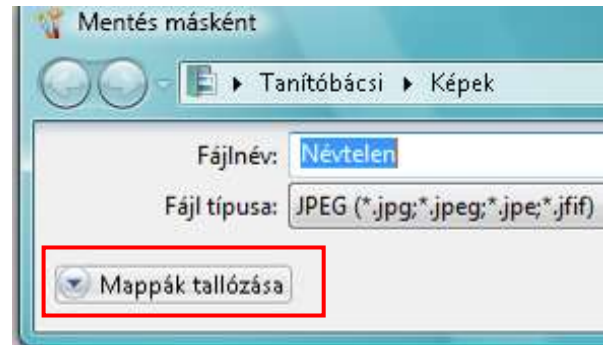
18. febr. 1. hét Rajzaink mentése, megnyitása

Rajzok mentése, megnyitása. Tudja a fájlkezelés alaplépéseit (mentés, megnyitás (HOVA!))

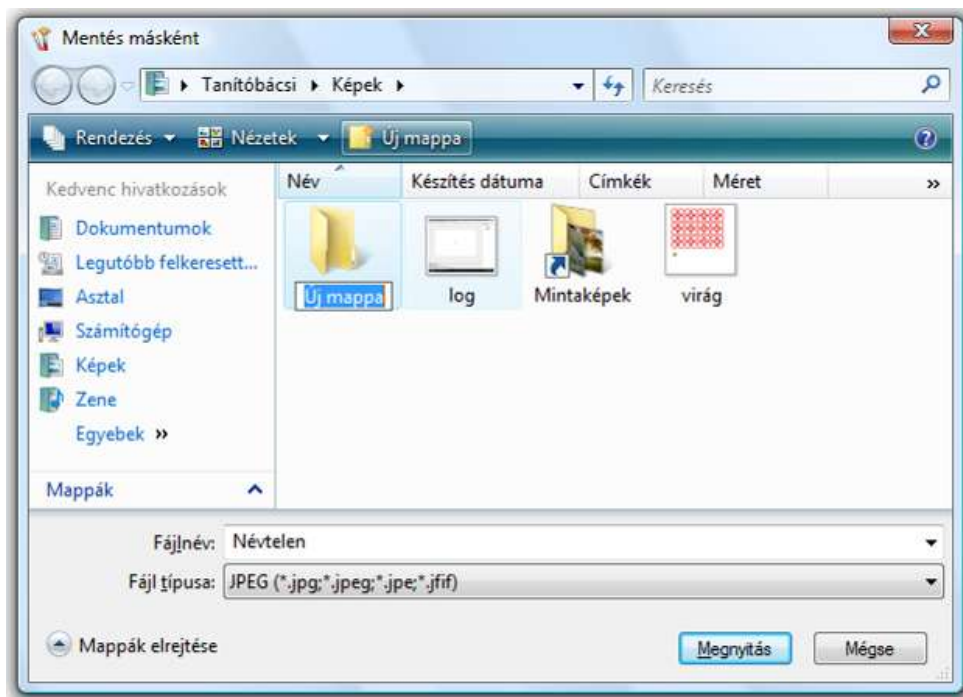


Rajzoljunk egy virágot! Csak az **Ecsetet** és a **Kitöltés színnel** ikont használhatod az eszköztárból!

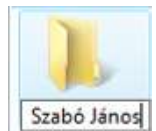
Ha kész a fa, kattintson mindenki a **Fájl** menüre és ott keresse meg a **Mentés** parancsot!

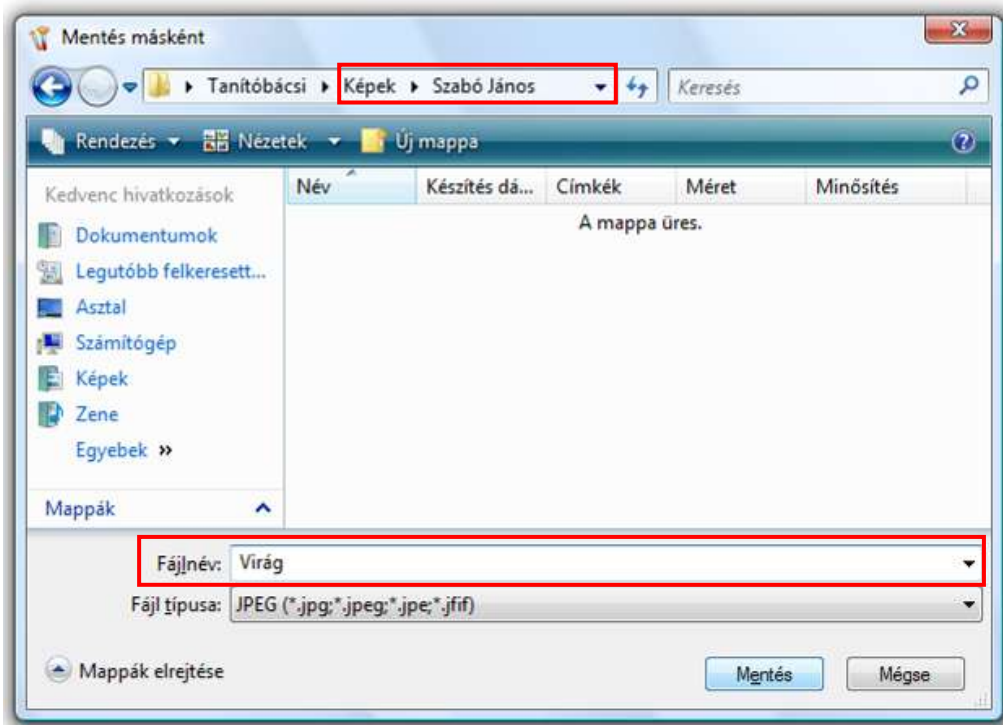


Mivel nekem már otthon Vista van, ezért egy picit más, mint az Xp-s mentés, de katt. a **Mappák tallózása** gombra!



Alapértelmezésben a **Képek** mappába menti a rajzot! Keresük meg azt a mappát, amit a gyerkőccel közösen hoztunk létre, általában a mappa neve a gyerek saját neve. Ha nincs, akkor nosza, hozzuk létre! Katt. az **Új mappa** gombra! Alul létrehoz egy új mappát az ablakban, töröljük ki a **Backspace** billentyűvel az új mappa szöveget. Írjuk be a nevünket. Ha készen vagyunk, üssük le az **Enter**-t!





Ha sikerült új mappát létrehozni, akkor a mappa nevére kattintsunk duplán, akkor beléptünk a mappánkba.
A **Fájl név**hez írjuk be azt a nevet, amit a képünknek adni akarunk. **Beszédes név legyen!**

A Vista Paint -je már szerencsére tud több fájlformátumban menteni, a Fájl típusát hagyhatjuk JPEG-re is.

Ha készen vagyunk nyomjuk meg a **Mentés** gombot!



Ha ügyesek voltunk, akkor a címsorban megjelenik a kép címe!

Készítsük el ezt a rajzot és mentsük el a Saját mappánkba – **tájkép** címen!



19. febr. 2. hét **Ollózzunk!**

Kijelölés és másolás, kivágás és beillesztés. Tudjon a képből részletet kivágni és beillesztetni.

A mai órán képrészleteket fogunk másolni.

Először készítsen mindenki egy fekete téglalapot, majd fesse ki pirosra!

Ezután kattintsunk a kijelölés ikonra az eszköztárból!

Jelöljük ki a piros téglalapot és vigyük az egerünket a kijelölés közepébe, ekkor a célkereszt négyes nyíllá vált át.

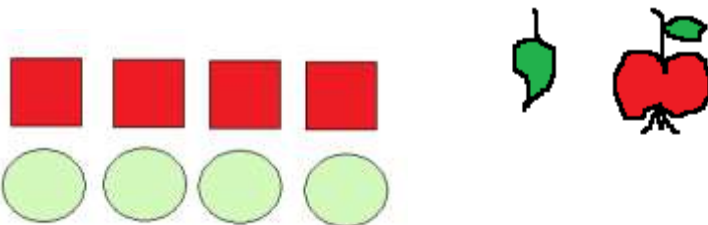
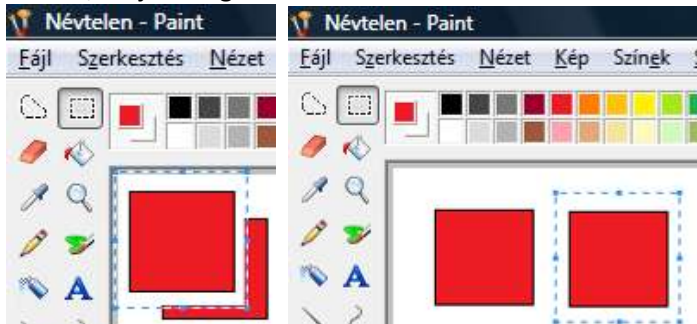
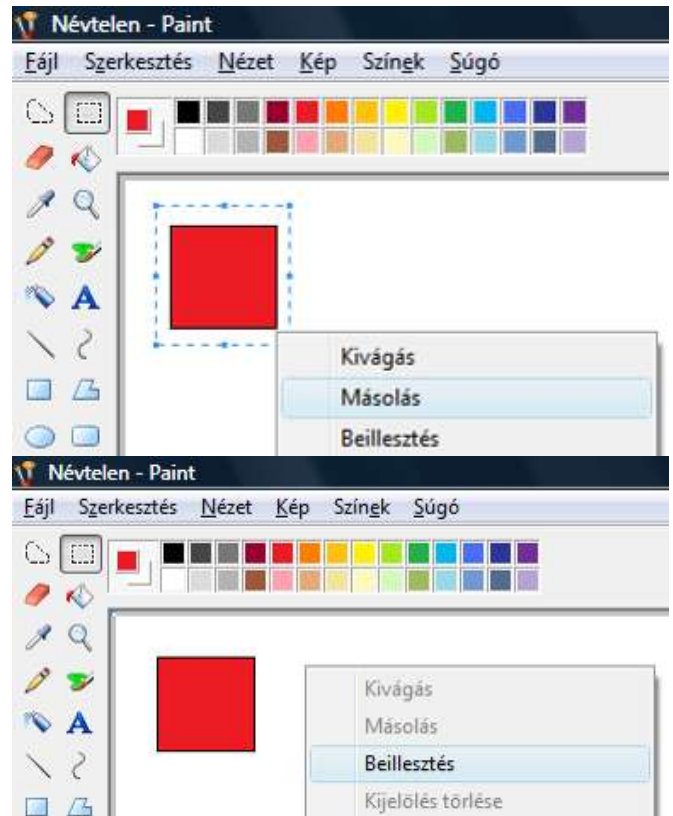
Nyomjuk le az egér jobb gombját, válasszuk ki a **Másolás** parancsot. (Ha nem történik semmi akkor dolgoztunk jól!)

Kattintsunk a piros téglalap mellé a kijelölésen kívülre.

(Ekkor el fog tűnni a kijelölés)

Nyomjuk le az egér jobb gombját és válasszuk ki a

Beillesztés parancsot. A bal felső sarokban újra megjelenik az amit kivágtunk az előbb. Az egermutatót a kijelölés közepébe viszem, ha négyes nyíllá vált át, akkor lenyomom az egér bal gombját, nyomva tartom és a megfelelő helyre húzom, majd elengedem!



Készítsünk sormintát gyakorlásként.

Végül készítsünk egy levele és egy almát. Színezzük ki őket, majd másoljuk őket a fának az ágaira!

20. febr. 3. hét **Számonkérés**

21. febr. 4. hét **IV. Teki rajzol Teki a király teknős**

Infotechnológia (problémamegoldás informatikai eszközökkel és módszerekkel)

Ismerkedés a Logo nyelvvel.

Algoritmizáló, tervező készség kialakítása. Alapparancsok ismerete.

Okos állat a Teki, szeret rajzolni! Mindent megcsinál, de csak akkor, ha megmondod neki, hogyan csinálja.

Végrehajtja a parancsait annyiszor és olyan sorrendben, ahogyan Te akarod és nem utolsó sorban ért magyarul.

Alapparancsok:

előre_mennyit ? e_20  **A teki előre mozdult 20 egységet**

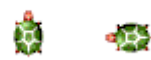
képernyőtörlés: törölkép  **A teki visszakerült a kiindulópontba a képernyő közepére!**

hátra_mennyit ? h_20  **A teki hátra mozdult 20 egységet**

Próbáljuk ki a gépen is! – Ez mind szép és jó, de valahogy el kellene fordulni is! Ötletek?

jobbra_mennyit j_90  **Jobbra fordultam egy negyedét.**

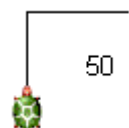
Töröljük le a képernyőt!

balra_mennyit b_90  **Balra fordultam egy negyedét.**

Mindig_ 90 lesz, ha forogsz! [Miért is?! Mert, ha 3. osztályban kezdjük a tanítást, nincsenek SZÖGEK!]

Készítsük el a következő rajzokat. Az első négyet közösen, a második négyet önállóan! Ha a táblára rajzoljuk, és nincs teknőcünk, akkor a kiindulási ponthoz csillagot rajzoljuk, és egy számot, hogy milyen hosszú a vonal!

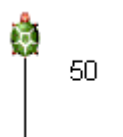
? e 50
? j 90
? e 50



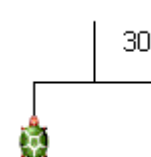
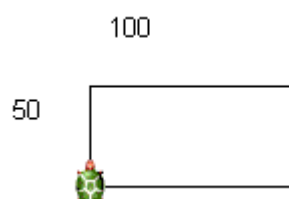
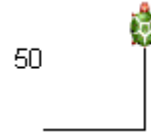
? e 50
? b 90
? e 50



? h 50
? j 90
? e 50



? h 50
? b 90
? e 50



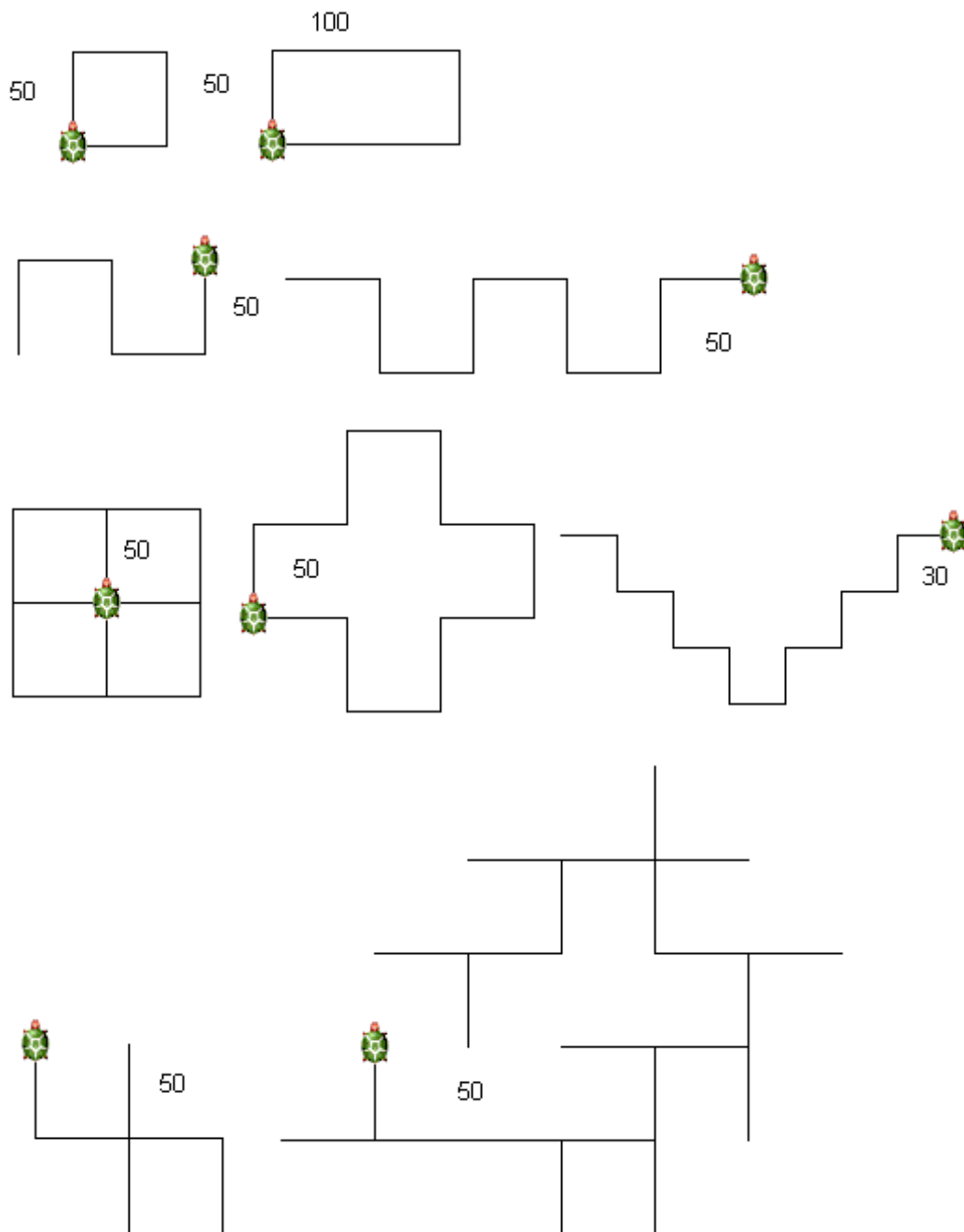
22. márc. 1. hét A toll használata

A Logo nyelv parancsai: tl, tf, tv!, tsz!

Algoritmizáló, tervező készség kialakítása.

[A színezést, a tollvastagságot és a tollatle - tollatfel parancsokat csak azután tanítom meg, miután már tudnak biztosan forogni negyedét, addig SEMMIT!]

A negyed fogásokat gyakoroljuk! Az első 4 feladatnak a parancsait a füzetbe leírjuk közösen!

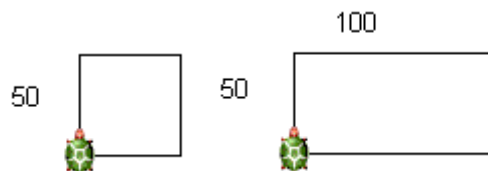


Ennyi bőven elég gyakorolni!

23. márc. 2. hét Festegessünk!

rsz!, tölt, tlsx! Algoritmizáló, tervező készség kialakítása.

Ismétlésképpen készítsük el a következő rajzokat!



A mai foglalkozáson megtanítjuk a tekit színezni!

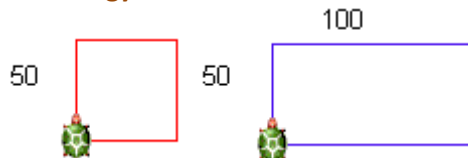
Gépeljük be a következő parancsot! *ki imagineszínnek*



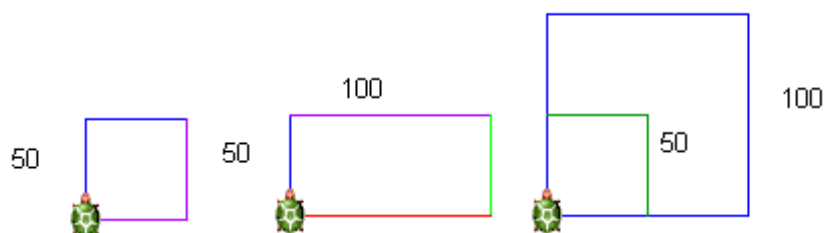
A színezés parancsa a következő:

tsz!_"színnév" [tsz felkiáltójel szünet macskaköröm és utána a szín neve]

Készítsük el az előző rajzokat, csak ezek már legyenek színesek!

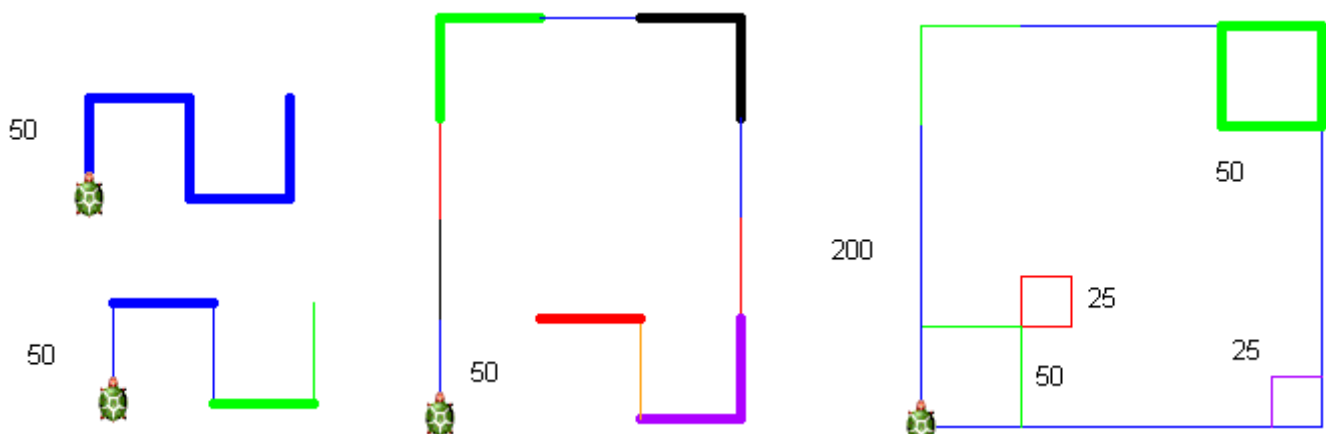
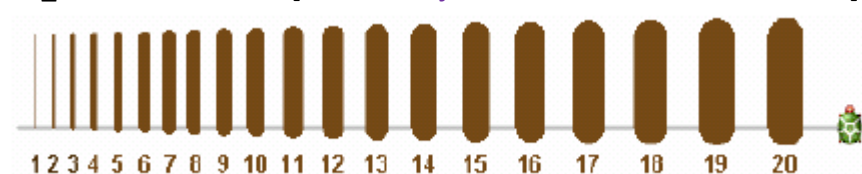


Nehezítsük a feladatot!



Tollvastagság beállítása a következő paranccsal történik:

tv!_tollméret [tsz felkiáltójel szünet és utána a méret száma]



24. márc. 3. hét

Kifestés mintákkal, áthelyezéssel

A teknőc mozgatásának algoritmizálása. Tervezőkészség kialakítása. Térszemlélet fejlesztése.

A robotszerű feladat végrehajtásának megfigyeltetése. Algoritmizáló, tervező készség kialakítása.

Kifestés parancsa: tölt

Készítsünk egy négyzetet,
ami legyen pirosra
kifestve!



A végén ne felejtsük el a
tollat letenni!

```
tsz! "fekete
tv! 3
e 50 j 90 e 50 j 90 e 50 j 90
j 90
e 25
b 90
tf
e 25
tsz! "piros
tölt
tl
```

Készítsünk egy négyzetet,
ami legyen kékre kifestve!
Próbáld meg önállóan!



A végén ne felejtsük el a
tollat letenni!

```
tsz! "fekete
tv! 3
e 50 j 90 e 50 j 90 e 50 j 90
j 90
e 25
b 90
tf
e 25
tsz! "kék
tölt
tl
```

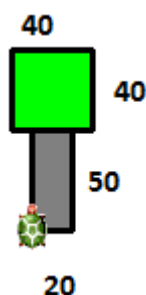
Készítsünk egy téglalapot,
ami legyen zöldre kifestve!

Ezt már önállóan készítsd!



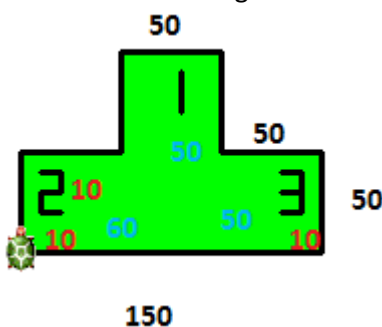
```
e 100
j 90
e 50
j 90
e 100
j 90
e 50
j 90
j 90
e 25
b 90
tf
e 50
tsz! "zöld
tölt
```

Önálló feladat1
Ezt a fát kellene
megrajzolnod és
kiszínezned!



```
tsz! "fekete
e 50
j 90
e 20
j 90
e 50
j 90
e 20
j 90
e 50
b 90
e 10
j 90
e 40
j 90
e 40
j 90
e 20
tsz! "zöld
tölt
h 40
tsz! "szürke
tölt
```

Utolsó feladat: aki készen van
vele annak szabad foglalkozás!



A Dobogó!

Aki a számokat is belerajzolja
annak olyan ötöst (csillagot)
adok, hogy csak na! ☺

```
e 50
j 90 e 50 b 90
e 50 j 90 e 50 j 90
e 50
b 90
e 50
j 90
e 50
j 90
e 150
h 10
j 90
tf
e 40
tsz! "zöld
tölt
```

```
tsz! "fekete
b 90
e 10
h 10
e 11
h 1
tl
h 10
b 90
e 10
j 90
e 10
j 90
h 10
j 90
e 10
tf
```

```
e 60
j 90
h 50
tl
h 20
e 20
tf
e 60
h 10
j 90
h 50
tl
h 10
j 90
e 10
```

```
j 90
h 10
e 10
b 90
e 10
b 90
e 10
tf
haza
```

25. márc.4. hét Teknős áruhában!

A teknőc alakja, a teki ír! Algoritmizáló, tervező készség kialakítása.

```
Üdvözl az Imagine Logo!  
(Parancskészlet: magyar)  
? alak! "bogi3.lgf  
? e 20
```



A teknőc alakja... - én NEM tanítom. Alapos okom van rá!

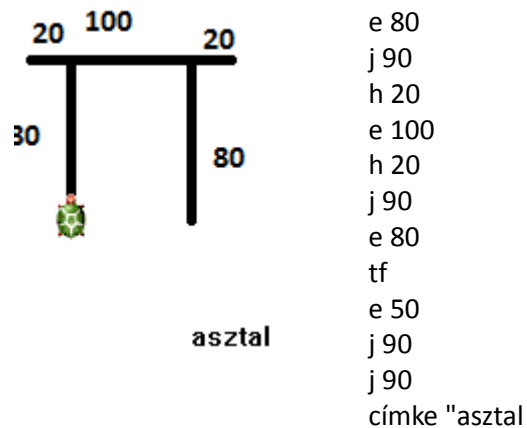
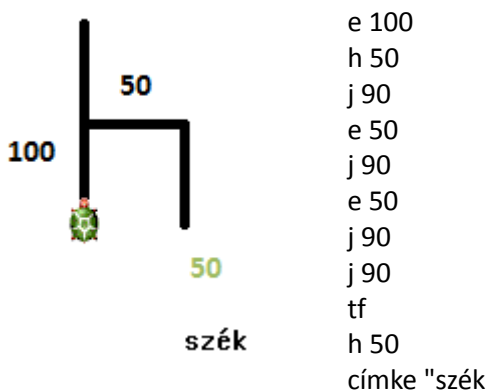
Átváltoztattuk a tekit bogi3 alakúvá! Hurrá! Szépen néz ki, mozog! Mentünk is előre 20-at csak éppen semmi nem látszik belőle! Majd animáció szerkesztésnél jó lesz!

VISSZA A TEKIT!!!!



Megtanítjuk a **tekinket** szöveget írni!

Parancsa a **címke** "szöveg"

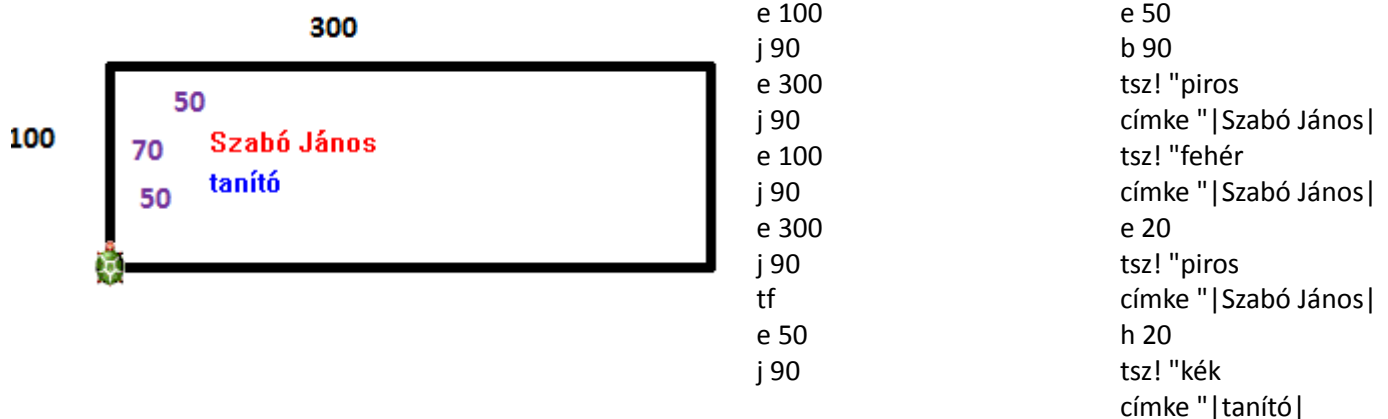


Most készítsünk egy névjegykártyát!

Készítsünk egy téglalapot és írjuk bele a nevünket és hogy mi a foglalkozásunk. Állítsuk be a toll színét!

Ha elkészül a négyzet tollat fel és irányítsuk a tekit a téglalap belsejébe, majd írjuk be, hogy **címke** és üssünk **ENTER**-t!

Beírjuk a nevünket kattintsunk a **Csináld!** gombra!



A jövő órán megtanulunk ferdét forogni a teknőcünkkel!

26. ápr. 2. hét A rajzlapok mentése, betöltése!

Rajzlap mentése, betöltése. Tudjon rajzlapot betölteni és elmenteni.

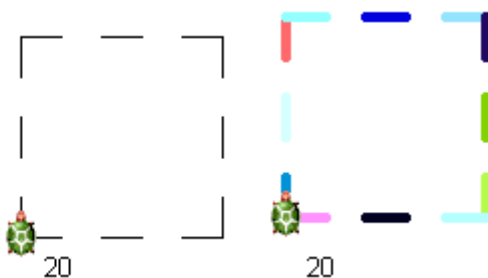
Megtanulunk ferde vonalat húzni!

Véletlenszerű színezés parancsa: **tsz! tetsz**



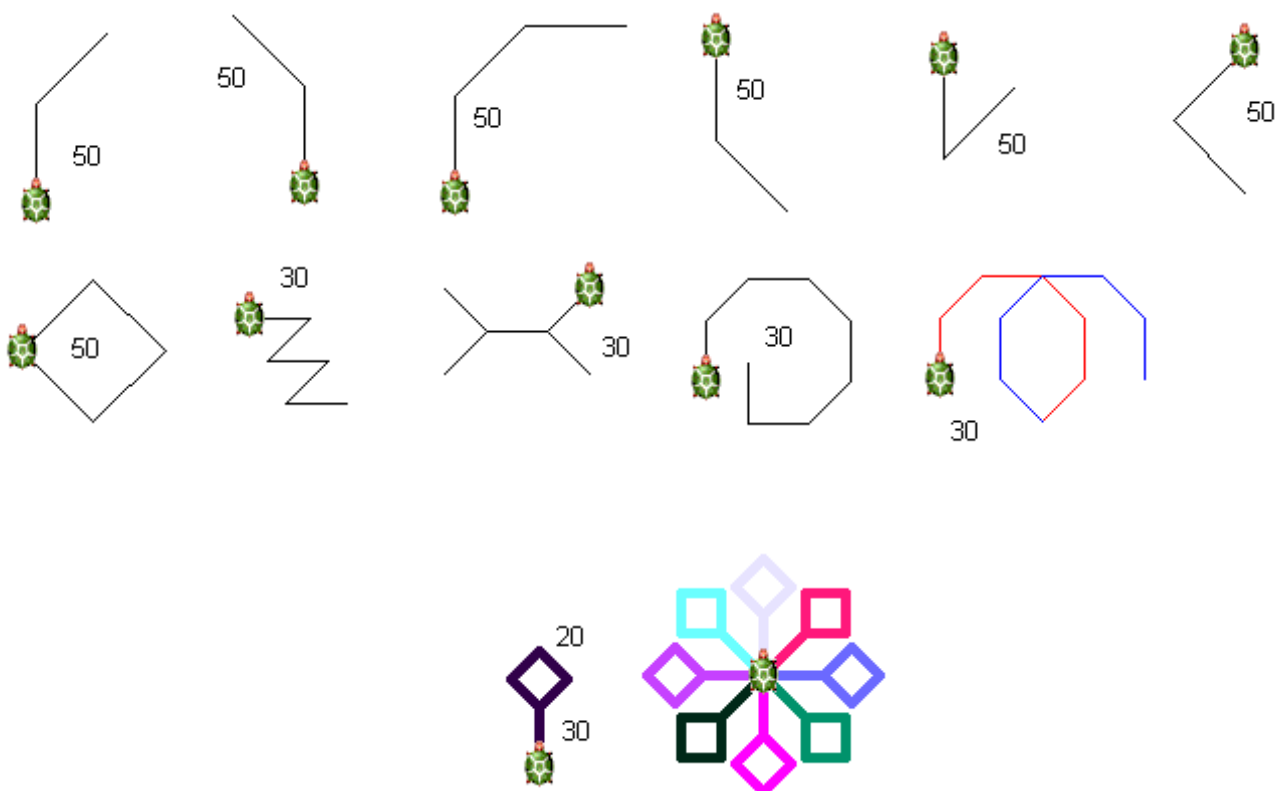
Tollat felemel: **tf**

Tollat lerak: **tl**



Ferde vonal jobbra: **j 45**

Ferde vonal balra: **b 45**





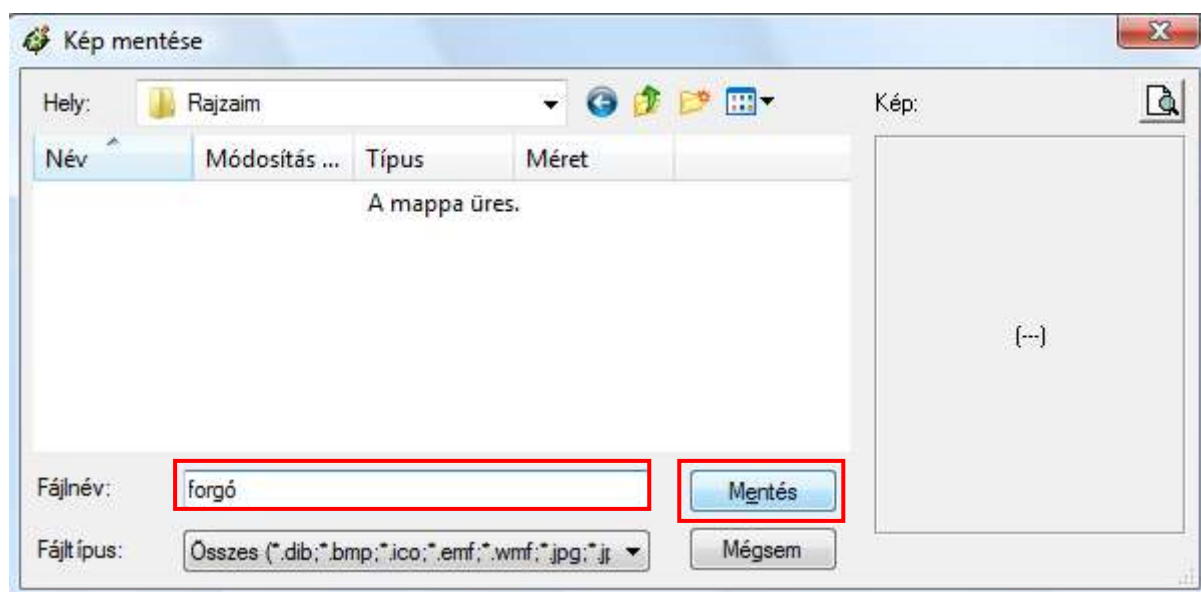
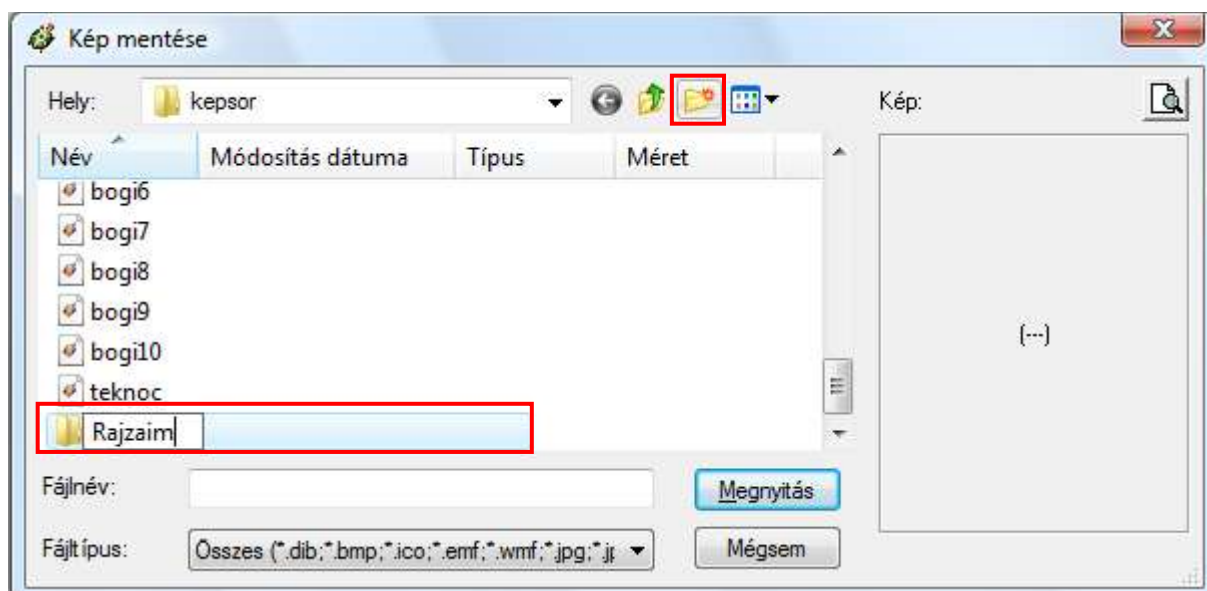
- lap1 változtatása
- lap1 intéző
- lap1 törlése
- Töröl
- Rajzlapbetöltés...
- Rajzlapmentés...**
- Háttér másolása
- Beillesztés a háttérre
- Beillesztés háttérnek
- Vágólapra másol
- Beillesztés a vágólapról

Ha készen vagyunk és a gyerkőcök még nem fáradtak – bár tapasztalatból mondom, hogy ha ezt a rajzot elkészítik, alaposan elfáradnak – elmentjük a rajzot.

Kattintsunk jobb egérgombbal a rajzunkra.

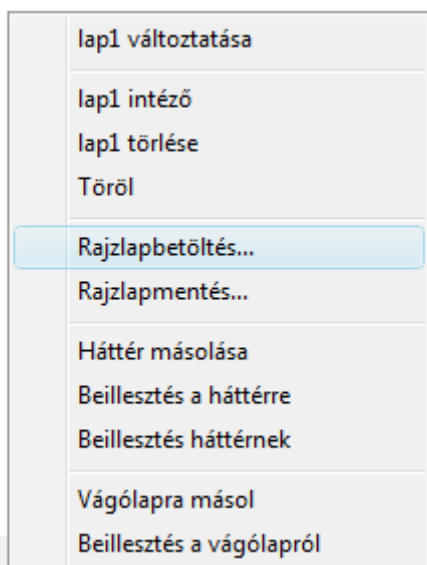
Válasszuk ki a menüből a **Rajzlapmentés...** parancsot, kattintsunk rá.

Készítsünk egy új mappát aminek **Rajzaim** lesz a neve! Megnyitjuk és elmentjük a képünket **forgó** néven!



Rajzunk megnyitása!

Először is töröljük le a képernyőt!

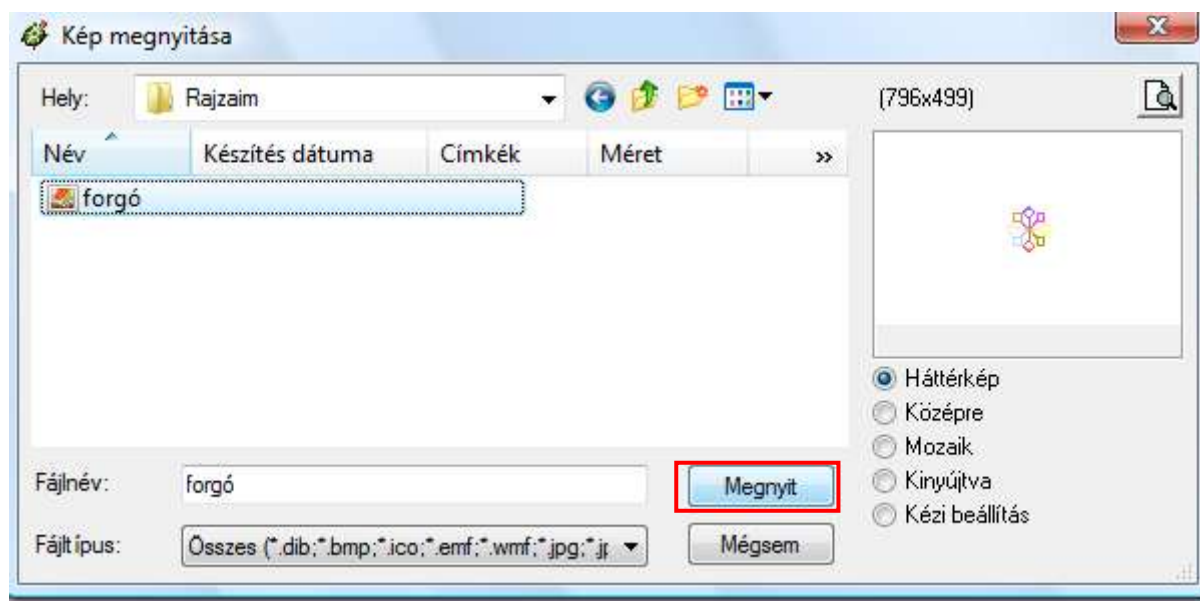
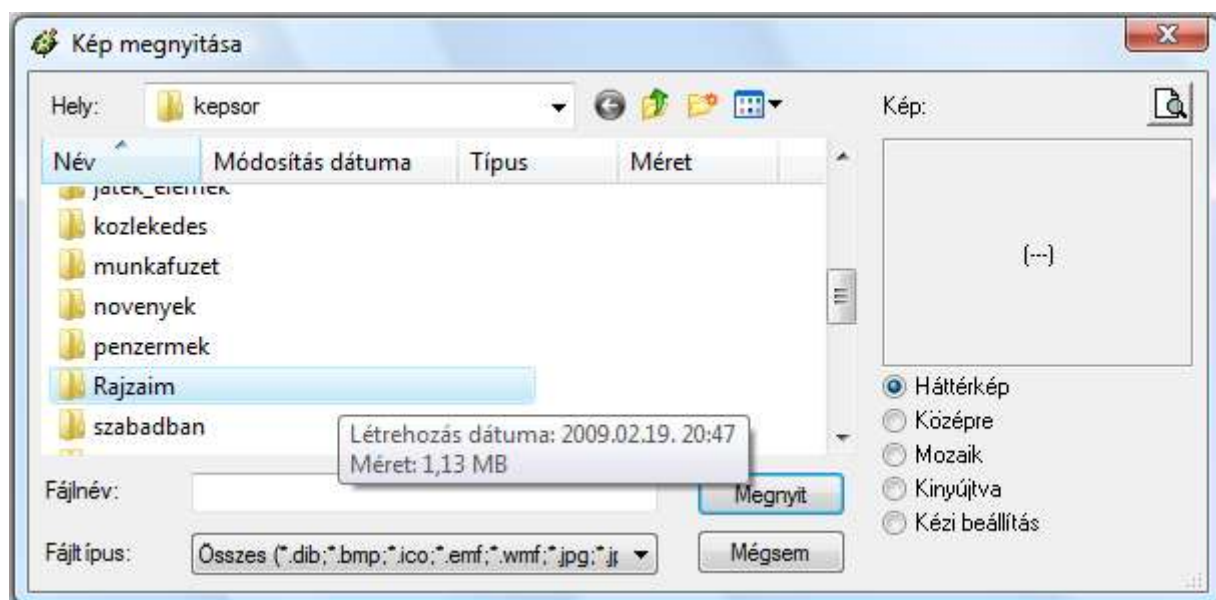


Kattinsunk a rajzlapunkra jobb egérgombbal! DE NE A TEKIRE!

Válasszuk ki a **Rajzlapbetöltés...** parancsot, kattinsunk rá!

Keressük ki a **Rajzaim könyvtár**at, nyissuk ki válasszuk ki a **forgó** nevezetű rajzunkat. Kattinstunk a **Megnyit** parancsra!

Gyönyörködjünk...



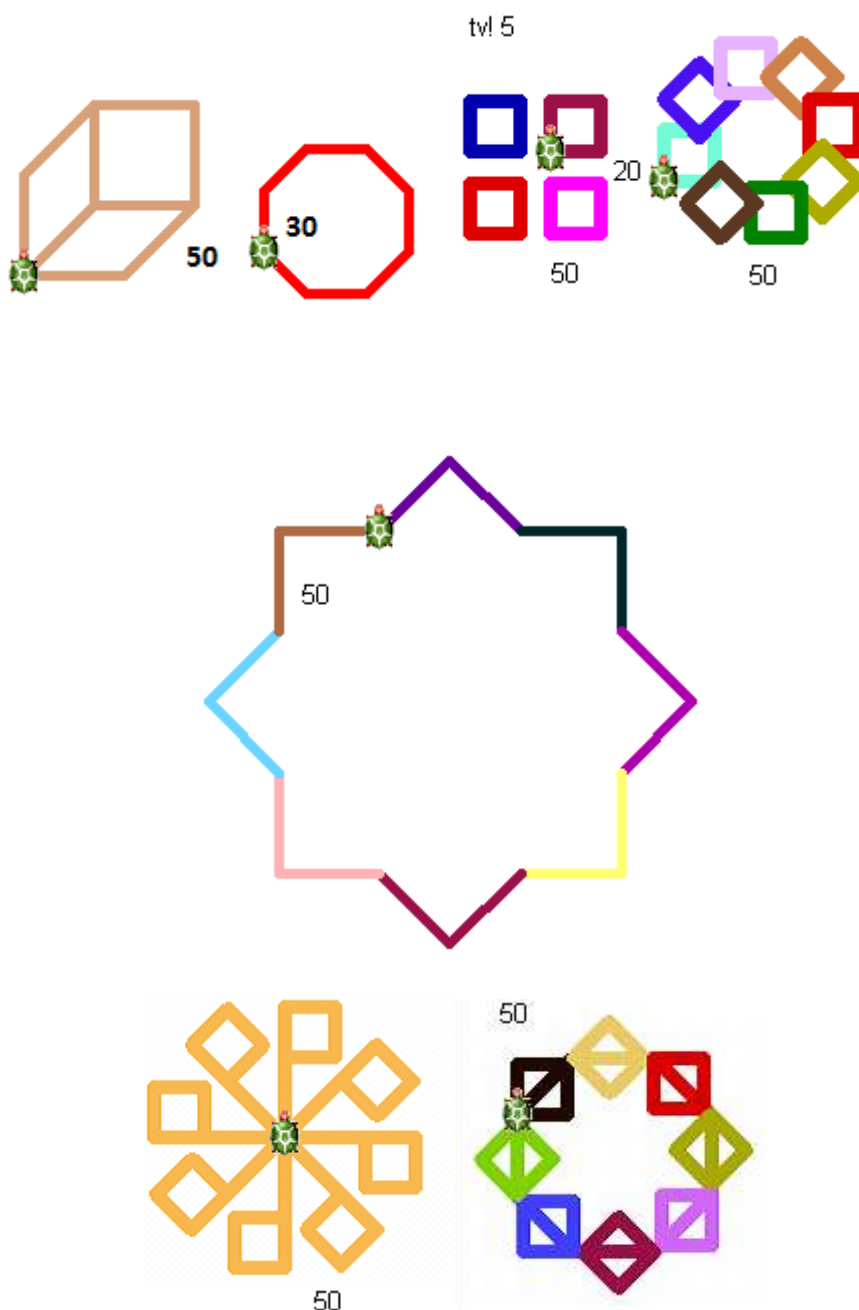
27. ápr. 3. hét Logo-projektek

Tervezőkészség kialakítása. A robotszerű feladat végrehajtásának megfigyeltetése.

Algoritmizáló, tervező készség kialakítása.

Én ezt a részt jövőre 4. osztályban tanítom. Addigra képes lesz arra, hogy a rész-egész összefüggéseket jobban észrevegye, ami egy eljárás megtanítását lehetővé teszi.

Ferde vonal gyakorlása



Alapparancsok [ALAPHELYZETBEN A TEKI FÖLFELÉ NÉZ]



e_50

A teki **előre** mozdult 50 egységet



h_50

A teki **hátra** mozdult 50 egységet



j_90

Jobbra fordultam egy negyed.



b_90

Balra fordultam egy negyed.

képernyőtörlés:

törölkép

A teki visszakerült a kiindulópontba a képernyő közepére!

Amikor kevesebbet kell fordulni, mint negyed, ilyenkor a negyednek **CSAK a felét forgom (FERDE)!**



j_45

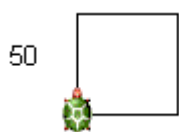
Jobbra fordult a teki ferdén.



b_45

Balra fordult a teki ferdén.

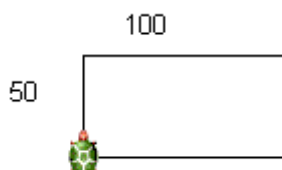
Igen ám, de ez mind változik, a Tekihez kell mindig viszonyítani! (változnak az irányok is!)



Négy

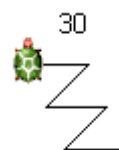
zet: a mellette lévő szám jelenti azt, hogy minden vonal 50 hosszú

e_50
j_90
e_50
j_90
e_50
j_90
e_50
j_90



Téglalap: a mellette lévő 2 szám jelenti azt, hogy a rövid oldal 50 a hosszú vonal 100 hosszú

e_50
j_90
e_100
j_90
e_50
j_90
e_100
j_90



Ferde vonalas feladat

j_90
e_30
b_45
h_30
j_45
e_30
b_45
h_30
j_45
e_30

A színezés parancsa a következő:

tsz!_"színnév

[**tsz felkiáltójel szünet macskaköröm és utána a szín neve**]

Tollvastagság beállítása a következő paranccsal történik:

tv!_tollméret

[**tsz felkiáltójel szünet és utána a méret száma**]

Ezeket tessék gyakorolni jövő hétre! Két részből áll a TÉMAZÁRÓ!

1. Papíron kell megoldani 4 feladatot

2. Számítógépen kell megoldani 2 feladatot

A két dolgozatra két jegyet kapnak a gyerekek.

29. máj. 1. hét **Számonkérés**

30. máj. 2. hét Szövegelünk

Infotechnológia (problémamegoldás informatikai eszközökkel és módszerekkel)

V. Windows kellékek

Szöveg jellemzői. Betűméret, betűtípus. Tudjon szöveget begépelni, elmenteni, megnyitni és formázni.

Én ebben a részben már elkezdem a Word-öt! Lehet itt jegyzetömbözní is, azt is megmutatom, **de ez az, amit a legritkábban használ az ember. Nagyon tudják élvezni, amikor a színeket rögtön két kattintással tudják állítani.**

A Windows Word indítása:

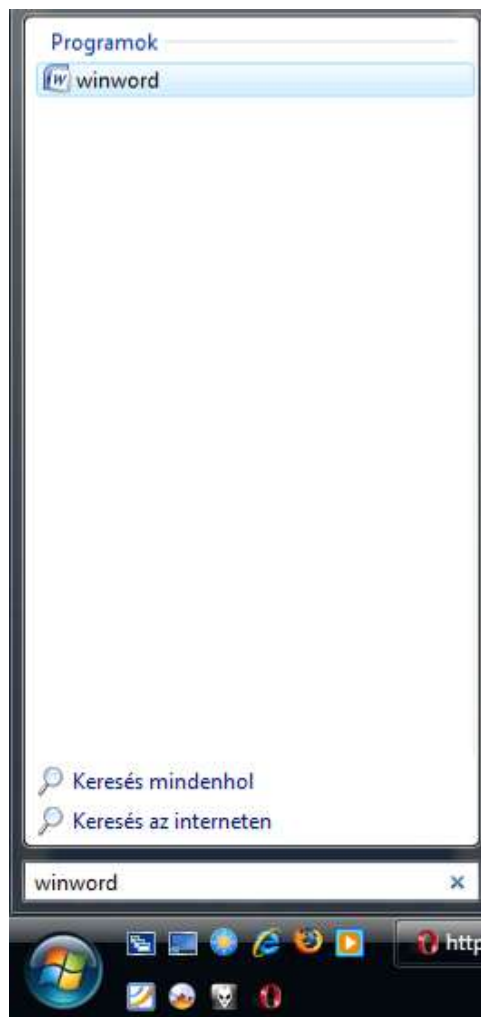
Történhet a program ikonjára való kattintással is, de tapasztalatból mondom, ha nincs kint az asztalon, akkor már kétségbe esnek a gyerkőcök. Így én inkább a parancssoros megoldás híve vagyok, mert az mindig tutira elindul!



2003



2007

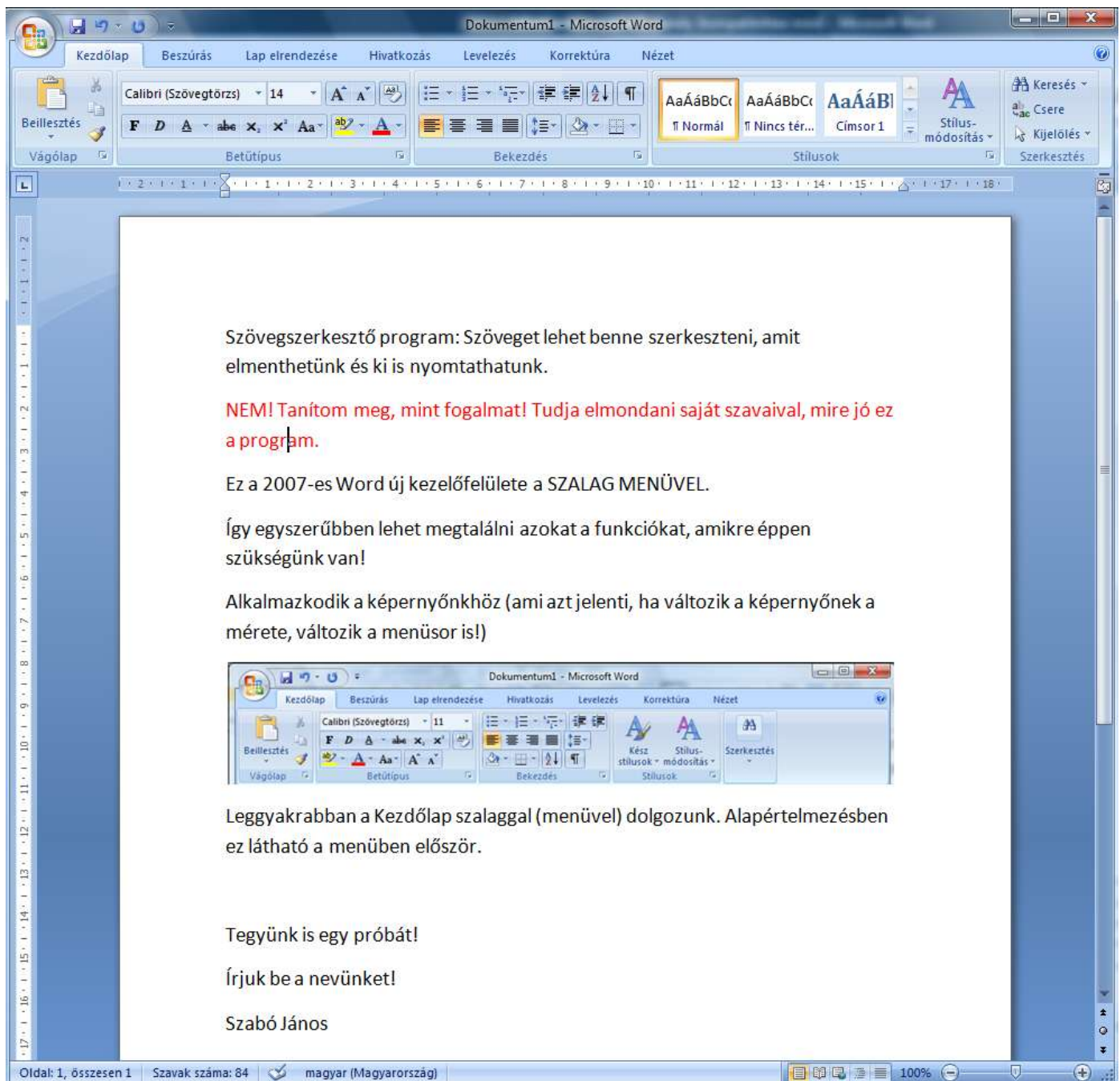


Ha még XP-vel küzdünk, akkor **Start menü – futtatás** menüpontra kattintva egy ablakot látunk, írjuk be winword és kattintsunk az **OK** gombra!



Vista alatt – Start menü és alul a keresősávba kell beírni: **winword** – azután **Enter**-t ütni és a Word elindul.

Én a 2007 – es word – öt tanítom, a suliban is ez van. Haladjunk a korral. A 2003 után nagy a váltás, de kis gyakorlás után nagyon meg lehet szeretni! 😊



Kovács Fruzsina

Attól ne ijedjünk meg, ha a program **piros hullámmal** aláhúzza a szavakat – azért teszi, mert „okos” van beépített helyesírás ellenőrzője, ami szól Neked, hogy szerinted helytelenül írtad. Ilyenkor szólj Nekem!

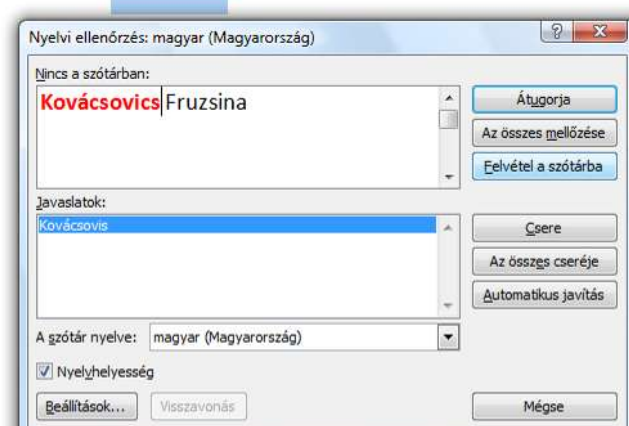
Ezért tanítom a Word-öt mert a helyesírási hibánál szól!
Egyébként is szörnyű a gyerkőcök helyesírása, itt tudjuk egy kicsit gyakorolni azt is!

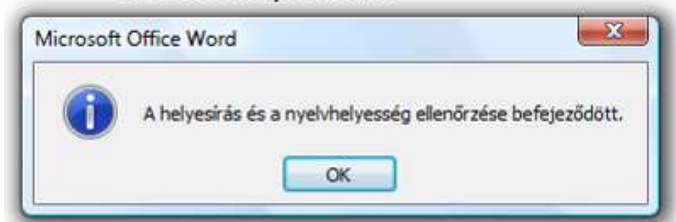
De van egy trükköm is!

Meg is taníthatjuk a géppel, hogy tanulja meg a nevünket hogyan kell helyesen írni!
Nyomjuk csak le az **F7 billentyűt!**

Kattintsunk a **Felvétel a szótárba gombra!**

Kovács Fruzsina





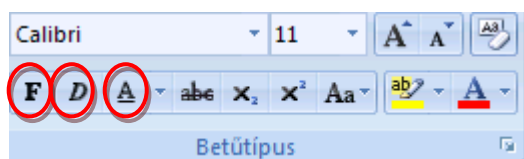
Ha ügyesek voltunk, akkor a program közli, hogy nincs több hiba a szövegben!

3. osztályban azt tanítom, hogy ameddig nem piros hullámvonallal húzza alá a gép addig nincs baj (a zöld nem hiba!)

Írjuk le a nevünket egymás alá ötször!

Ha leírtuk a nevünket, nyomjunk **ENTER** - t. Tudom, lágyenter megy kemény, de 3. osztályban jó a kemény is!

Azután jöjjenek a számok 1-20-ig szóközzel elválasztva!



Próbáljuk ki, hogyan tudnánk vastag betűvel írni!?

Szabó János

Próbáljuk ki, hogyan tudnánk dőlt betűvel írni!?

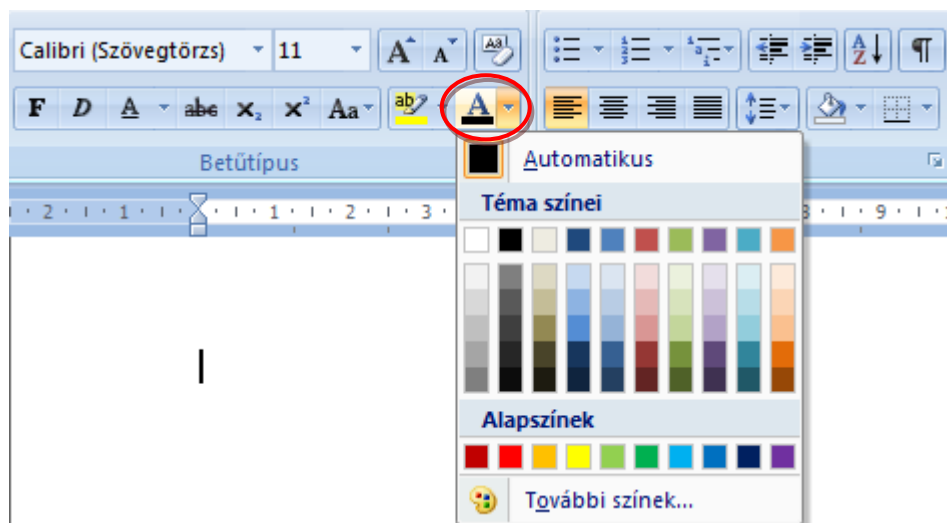
Szabó János

Próbáljuk ki, hogyan tudnánk aláhúzott betűvel írni!?

Szabó János

Önálló feladat:

Az én nevem: **Szabó János** Életkorom: **9 év** 3. osztályos vagyok. Kedvenc életem: **sültkrumpli**



Azután megpróbálkozhatunk egy betűszínezéssel!

Kattintsunk rá betűszín - t jelölő ikonra, ekkor alatta egy kis ablakban, kis négyzetekben színeket találunk egymás alatt, színenként a halványtól a sötétig. (Ezeket színskálának nevezzük, vagy palettának)
Kattintsunk egy színre.
Mostantól ezzel a színnel fogunk írni!

Írd le új sorba a neved, de most minden betű más színű legyen, és vastag betűvel írd (félkövér).

Szabó János

Feladat ötösért!

Írd le a nevedet dőlt betűvel, ne legyen vastag, sem aláhúzott! A magánhangzók pirosak legyenek, a mássalhangzók kék!

31. máj. 3. hét Számolgotunk

A számológép használata. 4 alpműveletet tudja számológéppel elvégezni.



Start menü – Kellékek – Számológép

Csak megmutatom, hogyan kell használni és ennyi. Max 5 perc és nem húzom vele az időt. Nyomkodni mindenki tudja.

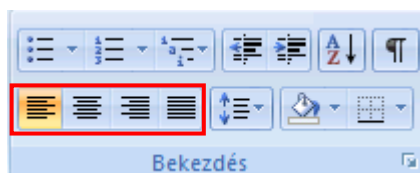
$$900 / 5 = 180$$

$$84 * 4 = 336$$

Helyette inkább szöveget szerkesztünk!

Ha marad idő az előző órából, akkor nyugodtan folytathatjuk a szövegszerkesztést ezzel a résszel!

Szöveg igazítása



-  Balra igazítás
-  Középre igazítás
-  Jobbra igazítás

Ezekkel a gombokkal tudjuk a szöveget balra, jobbra, vagy középre helyezni!

Kígyórétes

(Házi recept, de ki ne próbáld!)

Hozzávalók:

- 1 királykobra
- 1 kg liszt
- 1 kg cukor
- 1 l tej
- 5 tojás
- 1 kg túró
- 2 kg meggy
- 2 nagyobbacska rágcsló

Elkészítés:

Vegyünk 1-2 méter hosszú királykobrát, adjunk hozzá 4-5 tojást (azt igen szereti), lisztet, cukrot, tejet, dolgozzuk össze, nyújtódeszkán jól gyúrjuk ki, tetejét kenjük meg tojássárgájával. Túróval, meggyel, egérrel, rágcslókkal tölthetjük. Ha kihűlt, fogyasztás előtt porcukorral szórjuk meg, de minden tányér mellé tegyünk figyelmeztető feliratot: Vigyázz, a rétes harap!

Begépelik a gyerkőcök, óra végéig lehet dolgozni. Ha elkészültek értékelem, és szabad foglalkozás!

VI. Netre fel Internet, Szolgáltatások

Böngésző program indítása. Link szerepe. Mozgás a lapok között. Böngésző indítása. Ugrópont használata.

Böngésző programok, a teljesség igénye nélkül:



Explorer (e-betűs) Van ennél gyorsabb is, azt használd!



Opera (o-betűs) Én ezt használom otthon és ajánlom is!



Firefox (rókás) EZZEL NETEZZ!!!

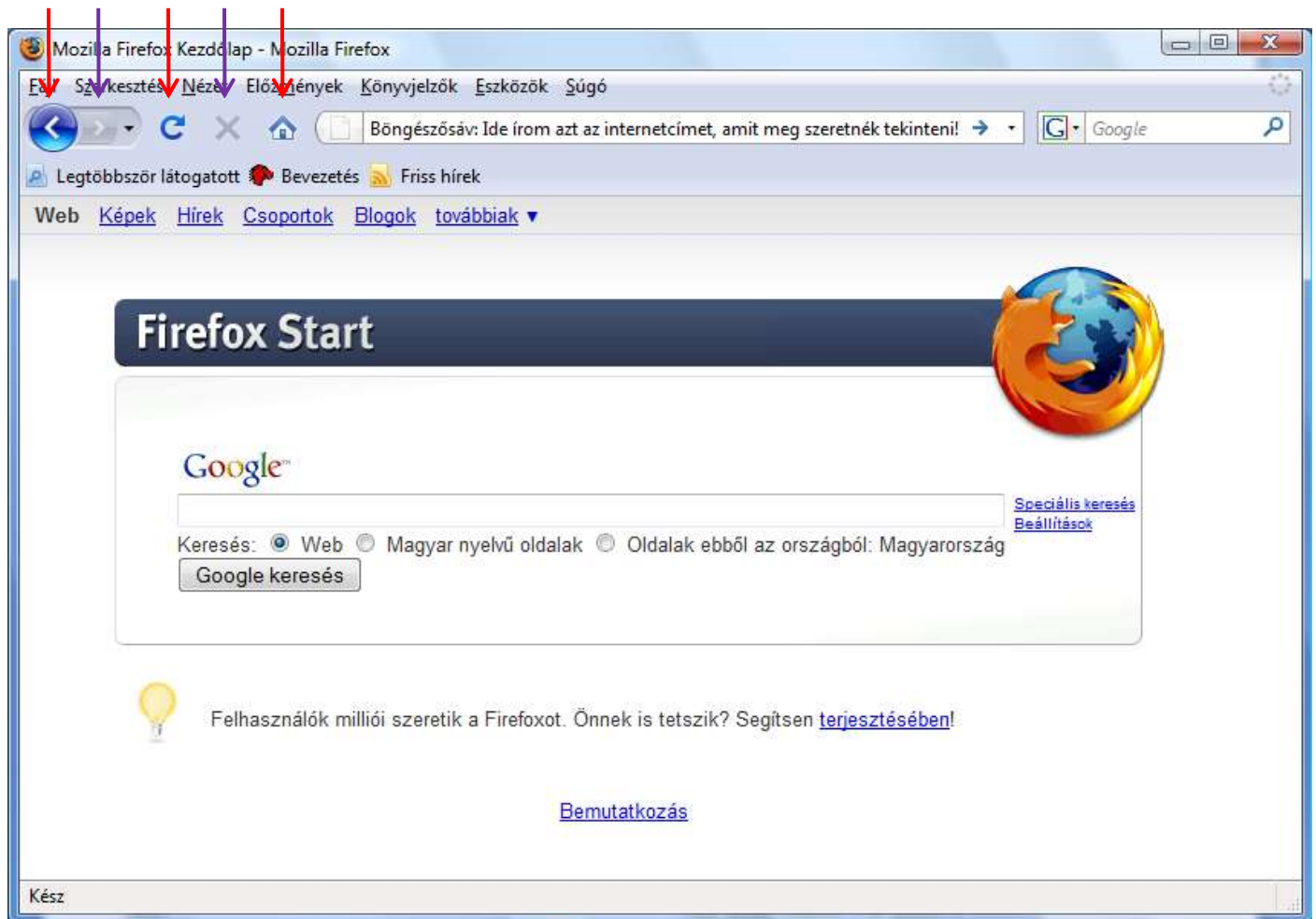
Mindenki azzal a programmal tanít, vagy azt használja, amit szeret. **Én a Firefox-t mert, a gyerkőcök is szeretik.**

A kedvencem: „De mi már tudunk internetezni!!!”

Persze: MyVip, Iwiw, Chat, MSN Messenger, Teve-klub, Eb-nevelde – másból nem is áll az internet.

De ha már nem a Stratlap jön be, amikor az Internet Explorer-re rákattintanak, akkor megáll a tudomány és 20 kéz a levegőben: NINCS INTERNET!

Vissza Előre Újra Stop Kezdőlap



Ezt a címet elég megjegyezned, ez egy kereső neve, vele mindent megtalálsz!

www.google.hu

Web [Képek](#) [Csoportok](#) [Webcímár](#) [Naptár](#) [Gmail](#) [továbbiak](#) ▼

Belekattintasz a téglalapba, és beírod annak a dolognak a nevét, amit meg akarsz nézni. Ha kész vagy nyomd meg az [ENTER] billentyűt!



GoogleTM
Magyarország

Google keresés Jó napom van
Keresés: ☒ Web ☐ Magyar nyelvű oldalak ☐ Oldalak ebből az országból: Magyarország

[Speciális keresés](#)
[Beállítások](#)
[Nyelvi eszközök](#)

[Reklámprogramok](#) - [Minden a Google-ről](#) - [Google.com in English](#)

©2008 Google

időjárás - Google keresés - Mozilla Firefox

Fájl Szerkesztés Nézet Előzmények Könyvjelzők Eszközök Súgó

http://www.google.hu/search?client=firefox-a&rls=org.mozilla%3Ahu%3

Legtöbbször látogatott Bevezetés Friss hírek

Web [Képek](#) [Hírek](#) [Csoportok](#) [Blogok](#) [Gmail](#) [továbbiak](#) ▼ [Bejelentkezés](#)

Ha információkat akarsz keresni, kattints a Web-re!

Keresés [Speciális keresés](#)
[Beállítások](#)

Keresés: ☒ Web ☐ Magyar nyelvű oldalak ☐ Oldalak ebből az országból: Magyarország

Web A(z) "időjárás" kifejezés 1-10. találat az összes kb. 7 100 000 találatból. (0,04 másodperc)

IDŐJÁRÁS Ez egy link azt jelenti, hogy egy másik oldalra ugrik, ha rákattintasz!

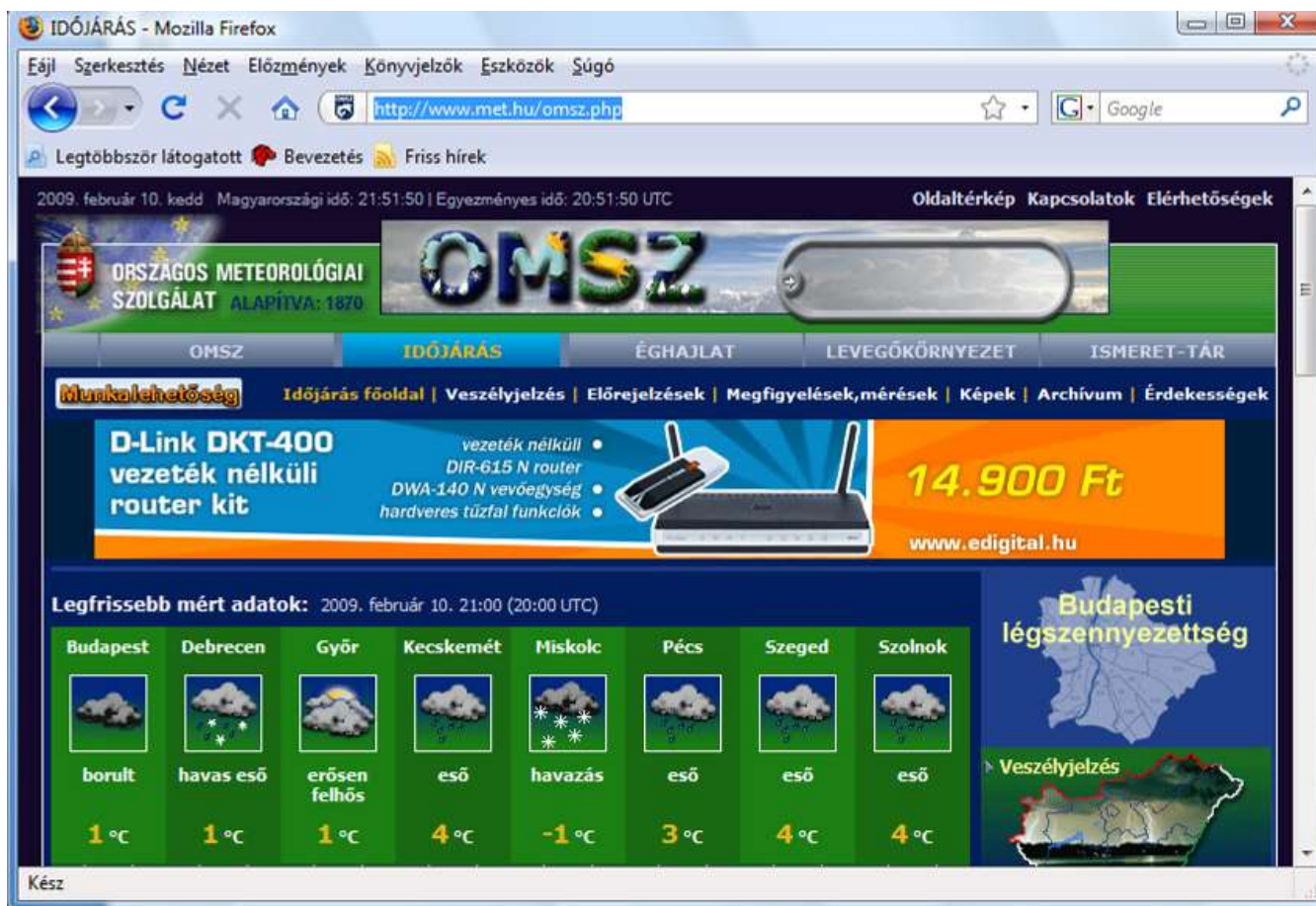
2009. febr. 10. ... Várható időjárás az ország területére szerda estig: Tulnyomóan borult lesz az ég, csak átmenetileg szakadozik fel holnap helyenként a ...
www.met.hu/ - 36k - 5 órával ezelőtt - [Tárolt változat](#) - [Hasonló oldalak](#)

IDŐJÁRÁS
2009. febr. 9. ... Várható időjárás az ország területére hétfő estig: Reggelig túlnyomóan borult lesz az ég, sokfelé várható csapadék, az esőt, záport nyugaton ...
www.met.hu/omsz/ - 36k - [Tárolt változat](#) - [Hasonló oldalak](#)
[További találatok a\(z\) www.met.hu domainről »](#)

Időjárás.hu
Provide alternate content for browsers that do not support scripting // or for those that have scripting disabled. Alternate HTML content should be placed ...
www.idojaras.hu/ - 70k - [Tárolt változat](#) - [Hasonló oldalak](#)

MetNet - 36 óras előrejelzés
Időjárási helyzet Európában és a Kárpát-medencében. Központjával a Benelux államok
Kész

Ha rákattintottunk a linkre, akkor az Országos Meteorológiai Szolgálat Honlapja nyílik meg.

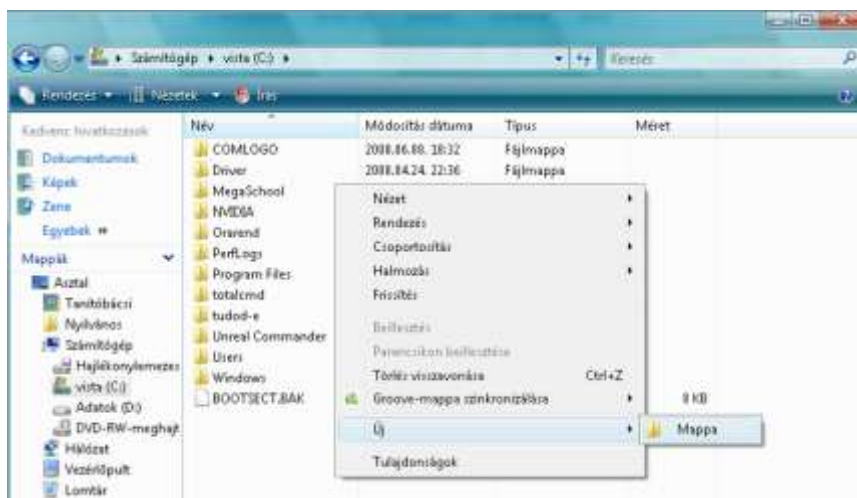
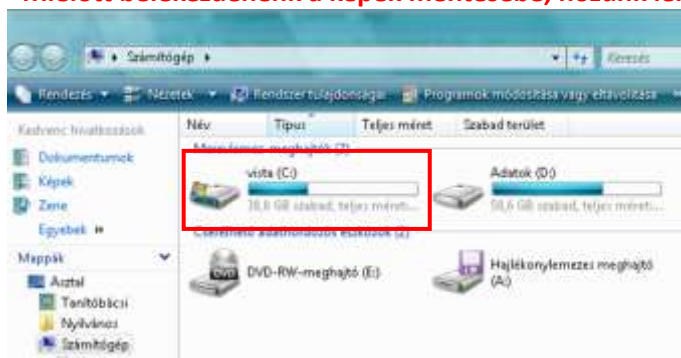


Mielőtt belekezdenénk a képek mentésébe, hozunk lére a merev lemezen egy mappát a saját nevünkkel!

Ha az osztály gyengébb, akkor elég csak az asztalra létrehozni egy mappát!

Kattintsunk a Sajátgépre – Számítógépre (Vista)

Keressük meg a merevlemez meghajtók közül a (C:) meghajtót. Ha megvan, kattintsunk rá duplán!



Jobb egérgombbal kattintsunk egy üres fehér területre és ott válasszuk ki az **Új** menüpontot és a kinyíló almenüből válasszuk ki a **Mappá-t**.

Új mappa	2008.10.12. 11:58	Fájlmappa
	2008.10.12. 11:58	Fájlmappa
Szabó János	2008.10.12. 11:58	Fájlmappa

A Backspace billentyűvel üssük ki a benne lévő szöveget

Írjuk be a nevünket, ha készen vagyunk, üssük le az **Enter** billentyűt!

Új mappa	2008.10.12. 12:01	Fájlmappa
Parancsikon létrehozása		
Törlés		
Átnevezés		

Ha véletlenül elkattintottunk, akkor a gép elnevezte a mappát. De nem kell kétségbe esni, nevezzük át!

Katt. jobb egérgombbal az **Új mappára**, ott válasszuk ki az **Átnevezés** parancsot.

Új mappa	2008.10.12. 12:01	Fájlmappa
Új mappa (2)	2008.10.12. 12:05	Fájlmappa
Parancsikon létrehozása		
Törlés		
Átnevezés		

Megesik, néha ha rakoncátlan az egerentyűnk, akkor pedig 2 mappát is csinál a gép (zárójelbe írja, hogy már van ilyen és megsorszámozza). Töröljük ki!

Katt. jobb egérgombbal az **Új mappa (2)**ra, ott válasszuk ki az **Törlés** parancsot.

Számközpont - Vista (C:) - Szabó János				
Keresés				
Rendelés: Nézet: Hírek				
Képek	Név	Készítés dátuma	Címek	Méret
Dokumentumok				Minőség
				A mappa üres.

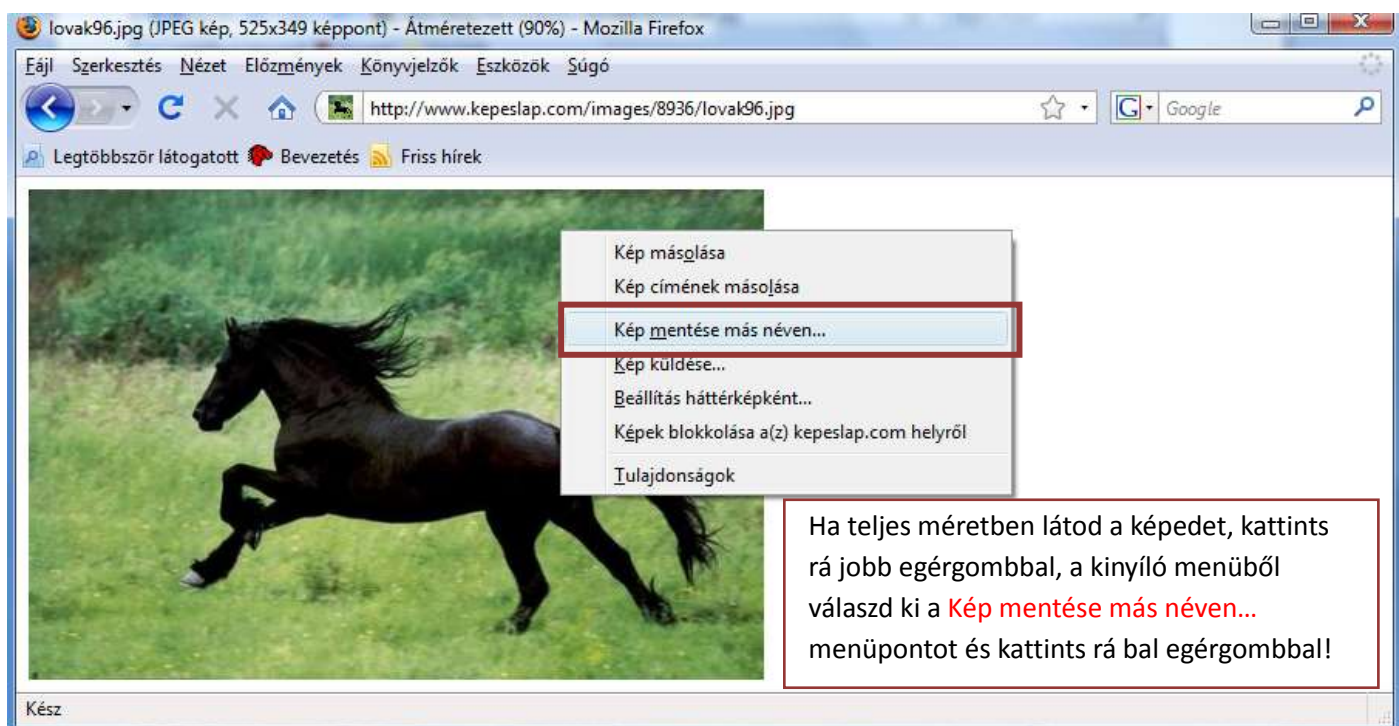
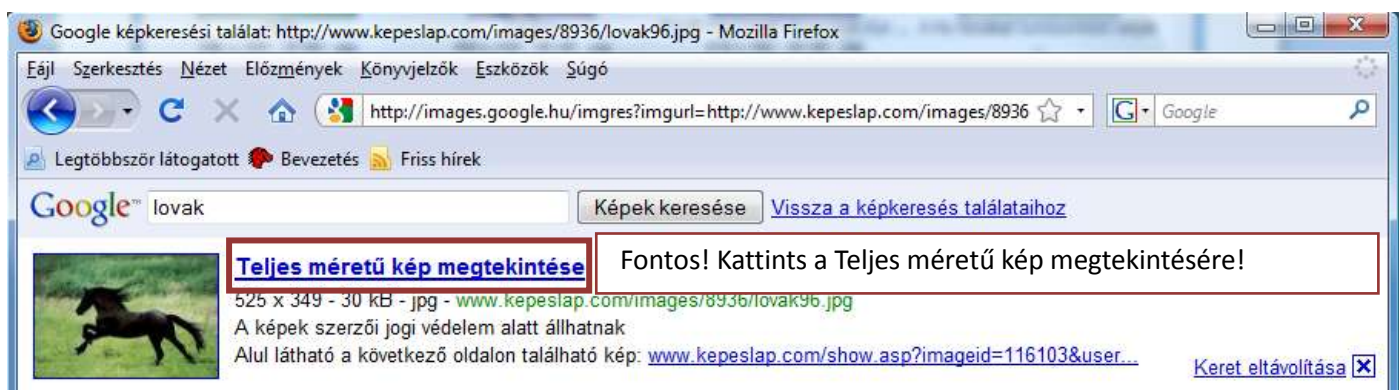
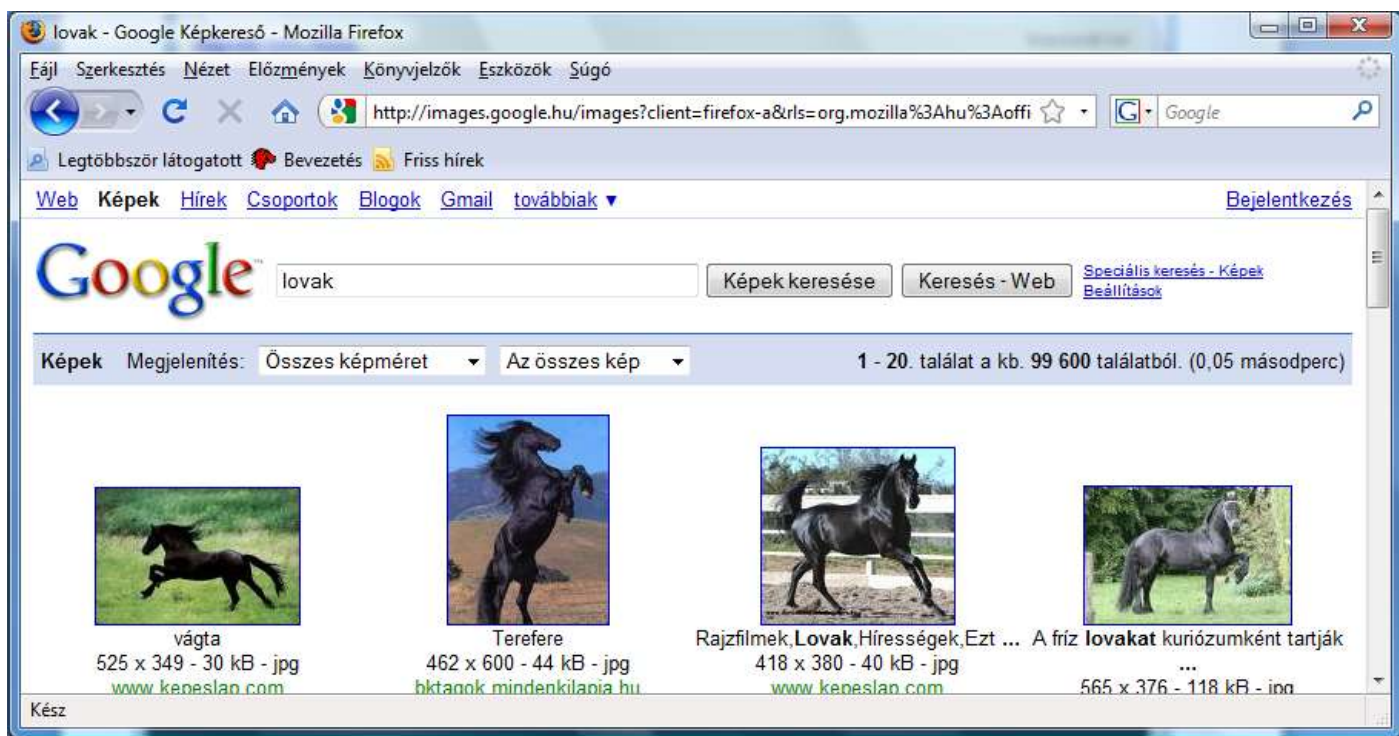
Ha sikerült a mappánkat létrehozni, akkor kattintsunk duplán rá, ezzel beléptünk a könyvtárunkba.

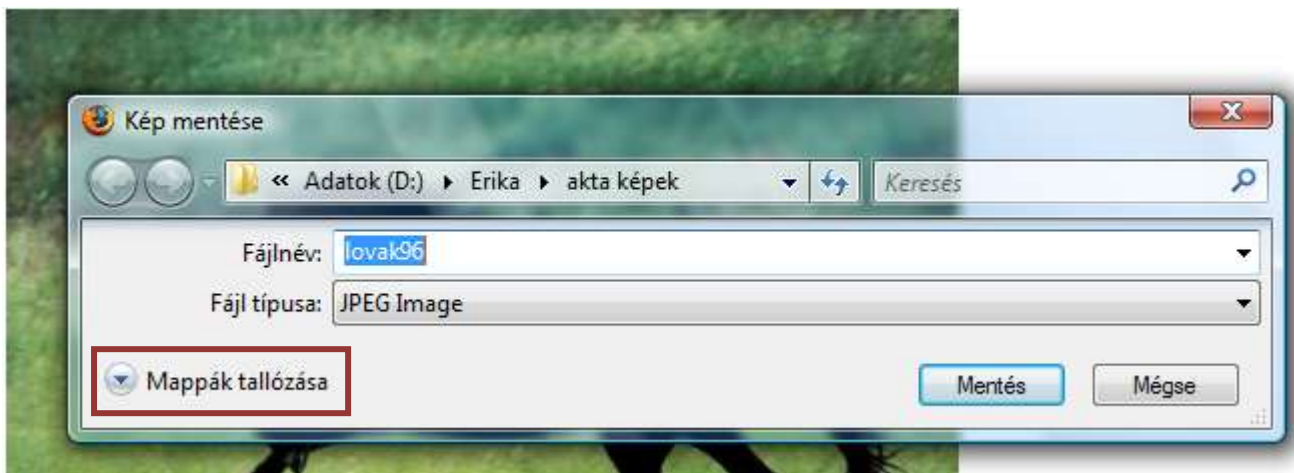
A címsornál látjuk a mappa nevét! (Xp)

Vistánál, is csak az elérési úttal! ☺

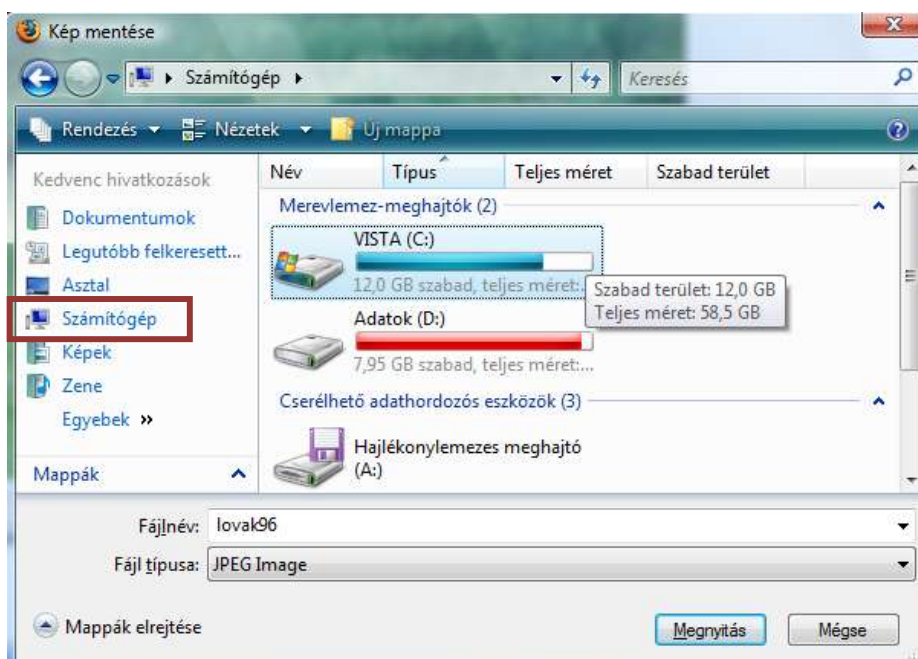


Belekattintasz a téglalapba, és beírod annak a dolognak a nevét, amit meg akarsz nézni. Ha kész vagy nyomd meg az [ENTER] billentyűt! Mivel közeleg a húsvét, keressünk a húsvétal kapcsolatos képeket!

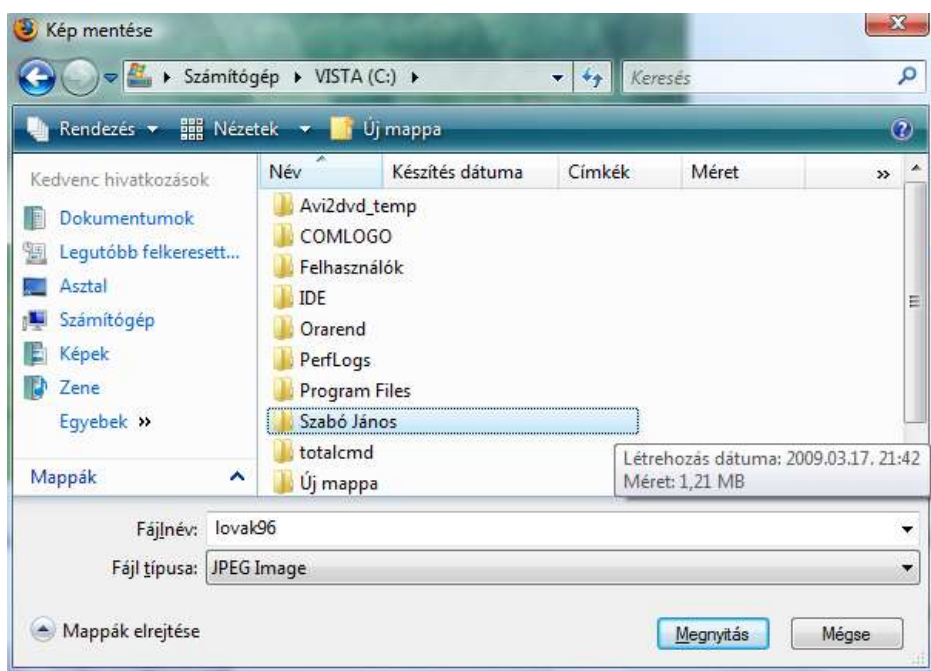




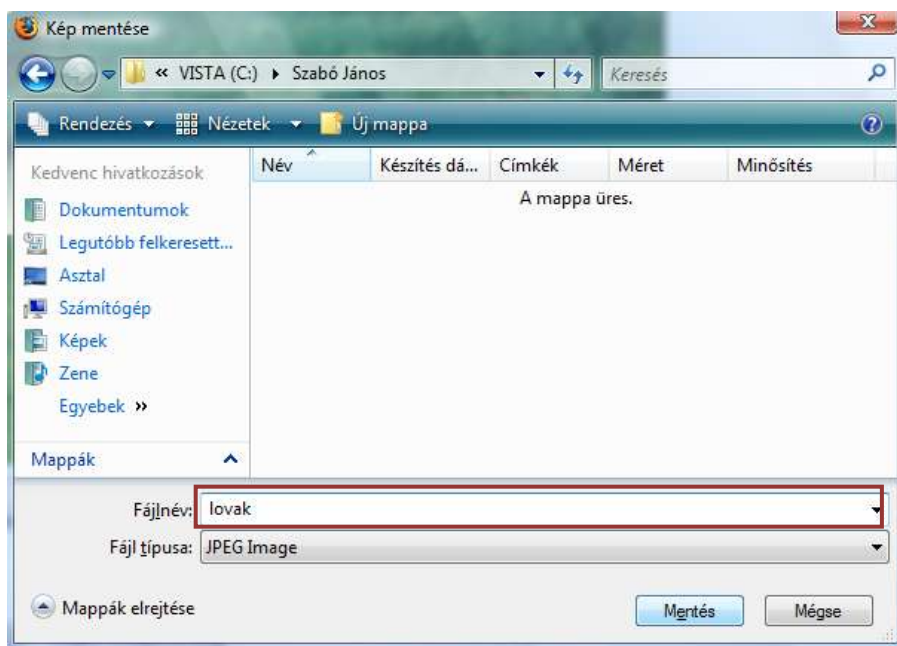
Mivel nekem már otthon Vista van, ezért egy picit más, mint az Xp-s mentés, de katt. a **Mappák tallózása** gombra!



Válasszuk ki a baloldalon a **Számítógép = Sajátgép** és katt. rá!
Ekkor beadja a lemezeket. Katt. a **C:**-ra!

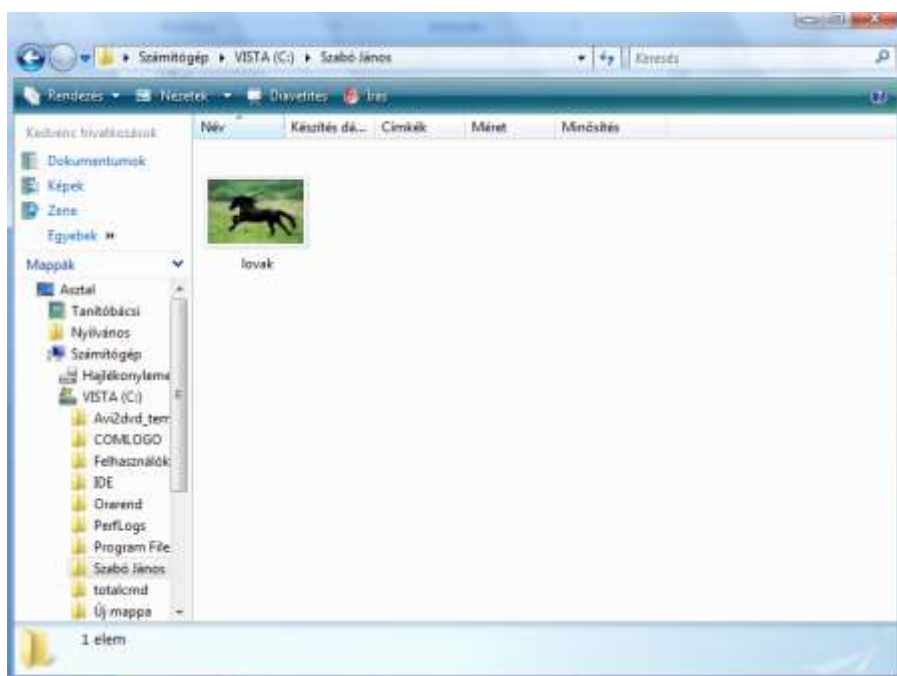


Ott keressük meg azt a mappát (könyvtárat), amit a gyerkőccel közösen hoztunk létre, általában a mappa neve a gyerek saját neve.
Kattintsunk rá duplán.



Kattintsunk a fájlnev melletti fehér csíkba. Itt villog egy pálcika(kurzor). Itt át tudom írni a képnek a nevét! Azért fontos, hogy meg tudjuk találni később!

Ha készen vagyunk kattintsunk a mentés gombra!



Megnézzük, hogy sikerült-e! Ha elkészültél szólj!

A lovas kép be szokott jönni, főleg a lányoknál!

Feladat mentsen el a saját mappájába még egy képet! Fiúk: autós, lányok még egy lovas képet.

Feladat 2. Keressük meg az Interneten mikor született Fábry Sándor! Hogyan írnád be a keresőbe?!



Fábry Sándor született

Keresés

[Speciális keresés](#)
[Beállítások](#)

Keresés: ☒ Web ☐ Magyar nyelvű oldalak ☐ Oldalak ebből az országból: Magyarország

Web A(z) "Fábry Sándor született" kifejezés 1-10. találat az összes, kb. 28 700 találatból. (0,06 másodperc)

Fábry Sándor - Wikipédia, a szabad enciklopédia

1953. november 20-án **született** Budapesten id. **Fábry Sándor** és Kovácsy Éva második gyermekeként. Egy bátyja van. A belvárosban nőtt fel, családjával sokáig a ...
hu.wikipedia.org/wiki/Fábry_Sándor - 41k - [Tárolt változat](#) - [Hasonló oldalak](#)

Fábry Sándor

1953. november 20-án **született** Budapesten. Szülei: **Fábry Sándor** és Kovácsy Éva. Nőtlen. 1972-76 között a Pécsi Tanárképző Főiskola hallgatója volt, ...
www.showder.hu/showdercsapatfs.html - 10k - [Tárolt változat](#) - [Hasonló oldalak](#)

Ha marad idő: mehetünk nyugodtan a következő óra anyagára!!!

33. máj. 5. hét Menetrendek

Felfedező keresés, az életkoruknak megfelelő oldalak keresése. (Elvira, volán) Információszerzés az Internetről. Menetrendekben tudjon keresni. www.volán.hu internetcímen tudjuk elérni a busz menterendet.



Hivatalos Autóbusz Menetrend

» JOGI NYILATKOZAT
 » KEZDŐLAP
 » DÍJSZABÁS
 » TELEFONSZÁMOK
 » LINKEK
 » VENDÉGKÖNYV
 » ÍRJON NEKÜNK!
 » SEGÍTSÉG
 » DÍJSZABÁSI TÁBLA



[Szervezetfejlesztési szakember](#)
[Purchasing Manager](#)
[Könyvelő](#)
[Számvetési ügyintéző](#)
[ÉPÍTÉSVEZETŐ](#)
[KEY ACCOUNT MANAGER](#)
[Projektmenedzser](#)
[Épületgépész](#)
[Security Officer](#)
[Alapanyag beszerző](#)
[További állások >>](#)

FIGYELEM!

A keresőprogram a Volán társaságok 2008-2009. évi menetrendjeit tartalmazza, melyek 2009. december 12-ig érvényesek.
Az érvényességről bővebben

Vakok és gyengénlátók számára optimalizált változat

Településnév beírása és megállóhely választása

Honnan:
 Hova:
 Keresztül:

Utazási paraméterek beállítása

Mikor: 2009 02 16

Találatok rendezése szerint

Minimális várakozási idő perc

Keresés

Településnév beírása és megállóhely választása

Honnan:
 Hova:
 Keresztül:

Ide írom be azt a településnevet, ahonnan indulni akarok!

Ide írom be azt a településnevet, ahová menni akarok!

Utazási paraméterek beállítása

Mikor: 2009 02 17

Találatok rendezése szerint

Minimális várakozási idő perc

Keresés

Beállíthatjuk a dátumot is, amikor szeretnénk utazni. Ha készen vagyunk kattintsunk a **Keresés** gombra! Ezután az eredményeket látjuk!

Kecel- Kecskemét 2009.02.17						
	induló megállóhely	érkező megállóhely	indul	érkezik	összidő	várakozás
1	Kecel, autóbusz- váróterem	Kecskemét, autóbusz- állomás	5:28	7:05	1:37	ok
Munkanapokon						
2	Kecel, autóbusz- váróterem	Kecskemét, autóbusz- állomás	5:45	7:18	1:33	ok
Tanév tartama alatt munkanapokon						
3	Kecel, autóbusz- váróterem	Kecskemét, autóbusz- állomás	5:55	7:20	1:25	ok
Munkaszüneti napok kivételével naponta						
4	Kalocsai útálgazás	Kecskemét, autóbusz- állomás	6:01	7:24	1:23	ok
naponta						
5	Kecel, autóbusz- váróterem	Kecskemét, autóbusz- állomás	6:53	8:39	1:46	ok
Munkanapokon						
6	Kecel, autóbusz- váróterem	Kecskemét, autóbusz- állomás	7:00	8:36	1:36	ok
Naponta						

Megbeszéljük, mit jelent a

munkanapokon, szabadnapokon és munkaszüneti napokon kifejezések jelentését!

Kibontani azt a menetrendet, amire kíváncsi vagyok az **Ok** gomb

megnyomásával tudom megtenni!

Keressünk a busz menetrendben!

Variálhatom a kereséseket is, hogy mit keressen meg a gyerek. Felírhatom a táblázatot és vegyesen kihagyom az érkezéseket és az indulásokat, a gyerkőcnek pedig meg kell keresnie a hiányzó időpontokat, vagy keresd meg az első, utolsó buszokat, ami adott helyiségbe megy.

Szekszárd	Baja	Vámspércs	Nyírábrány
indul	érkezik	indul	érkezik
5:25	6:30	6:14	6:33
6:20	7:20	11:04	11:23
12:05	13:05	14:04	14:23
17:55	18:50	15:04	15:23

Vasúti menetrend: www.elvira.hu – amióta átvette a MÁV-Start, azóta www.mav-start.hu címen lehet elérni.

Friss hírek

Késés várható a Budapest-Miskolc vonalon

2009. február 16. 20:00 | Hír

➤ [Bővebben](#)

Budapest - Esztergom vonalon késés várható

2009. február 16. 19:08 | Hír

➤ [Bővebben](#)

Pénztárnyitvatartási változások

2009. február 16. 14:26 | Hír

➤ [Bővebben](#)

Sztrájk az olasz vasúton

2009. február 16. 12:08 | Hír

➤ [Bővebben](#)



Menetrend

Honnan:		Mikor:	2009.2.16
Hova:		Kedvezmény:	Teljesárú menetdíj
Keresés Részletes keresés Jegyvásárlás			

Kiemelt ajánlataink



E-ticket-M

Menetjegyét már mobiltelefonja segítségével is megvásárolhatja.



Megújulás a személyszállítási szolgáltatásban
Megújította a MÁV-START a Magyarországot érintő kelet-nyugati nemzetközi személyforgalmat.

Kiemelt ajánlataink



Ausztria

Kedvezményes menetjegyek Bécsbe február 28-ig csak 10 €-ért!!!



Németország - Berlin, Drezda

ÚJ!
A Metropol EuroNight éjszakai vonattal Drezda és Berlin már 29 €-től elérhető (egy útra)!

Menetrend

Honnan:	Nyír	Mikor:	2009.2.16
Hova:	Nyíradony Nyírbogdány Nyírbogát Nyírbátor Nyírsaholy Nyírsászári Nyíregyháza Nyíregyháza NyK.	Kedvezmény:	Teljesárú menetdíj
Keresés Jegyvásárlás			

Kiemelt ajánlataink



Kiemelt ajánlataink




Menetrend

Honnan:	Nyírábrány	Mikor:	2009.2.16
Hova:	Deb Debrecen Debrecen-Csapókert Debrecen-Kondoros Debrecen-Szabadságtelep.	Kedvezmény:	Teljesárú menetdíj
Keresés Jegyvásárlás			

Kiemelt ajánlataink



Kiemelt ajánlataink




Menetrend

Honnan:	Nyírábrány	Mikor:	2009.2.16
Hova:	Debrecen	Kedvezmény:	Teljesárú menetdíj
Keresés Részletes keresés Jegyvásárlás			

Vegyük észre, hogy ahogy elkezdjük beírni a település nevét, a program kigyűjti azoknak a településeknek a nevét, amiben megtalálható az addig begépett szöveg!

Ha sikerült megadni a kezdő- és a célállomást, akkor kattintsunk a **keresés** gombra!

Honnan, hova

Honnan: Nyírábrány

Hova: Debrecen

Érintve:

Mikor

<<< 2009. február >>>

hétfo	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	

Kedvezmény

Teljesárú menetdíj

Keresési feltételek

☐ pótlégy nélkül
☐ Budapest-bérlettel

☐ átszállás nélkül
☐ kerékpárszállítással

☐ budapesti
fejpályaudvaron át

Keresés

Visszaút

Ez a régi **EL.V.I.R.A** –s felület, ezen már be lehet állítani a keresési feltételeket is.

Elektronikus
Vasút
Info**R**mációs
Adatbázis

Nyírábrány - Debrecen

2009.02.16, hétfő

	indulás	érkezés	átsz.	ido-tartam	összes km	1.	2.	 helyjegy-  pótlégy- köteles	leg-magasabb osztály	
					Teljesárú menetdíj					
	04:26	05:05		0:39	30 km		450 Ft	-	2.	
	06:09	06:48		0:39	30 km		450 Ft	-	2.	
Nyírábrány		06:09			6829 személy (- Debrecen)					2.   
Debrecen		06:48								
	08:09	08:48		0:39	30 km	565 Ft	450 Ft	-	1.	
Nyírábrány		08:09			388 SZAMOS nemz. gyors (Baia Mare - Debrecen)					  
Debrecen		08:48								
	10:09	10:48		0:39	30 km		450 Ft	-	2.	
	12:09	12:48		0:39	30 km		450 Ft	-	2.	
	14:09	14:48		0:39	30 km		450 Ft	-	2.	
	16:09	16:48		0:39	30 km		450 Ft	-	2.	
	18:09	18:48		0:39	30 km	565 Ft	450 Ft	-	1.	
	20:04	20:48		0:44	30 km		450 Ft	-	2.	

Visszaút

A keresőmezők alatt láthatjuk az eredményeket!

A legfontosabb információkról tájékoztat a kereső, úgy mint az átszállás, az időtartam, valamint a jegyár.

A narancssárga nyilakra kattintva megjelenik a járatról információ is!

Keressünk vonatokat!

Debrecen	Nyírábrány	Kecskemét	Szeged
indul	érkezik	indul	érkezik
5:12	5:51	7:11	8:16
11:12	11:51	7:11	8:16 R
15:12	15:51	21:11	22:16

35. jún. 2. hét

Az információs társadalom

Veszélyek és szabályok az interneten

Az informatika múltja, jelene, jövője. Informatika és az etika.

Tudja a személyi adatait, és tudja, hogy kinek nem adhatja ki azokat!

Ezzel a szövegszerkesztőt gyakoroljuk egy kicsit!

Személyes adataim

Név: Szabó János

Születési hely, dátum: Debrecen, 1981. április 3.

Lakcím: 6237, Kecel xxxxxxxxxxxx. u. xx. sz.

Szemszín: zöldeskék

Hajszín: fekete

Magasság: 173 cm

Súly: 72 kg

Diákigazolvány / Személyi igazolvány száma: xxxxxxxxxxxxxx

Adószám: xxxxxxxxxxxxxxxxx

TAJ-szám: xxxxxxxxxxxxxxx

Telefonszám: 06 xx xxxx xxx

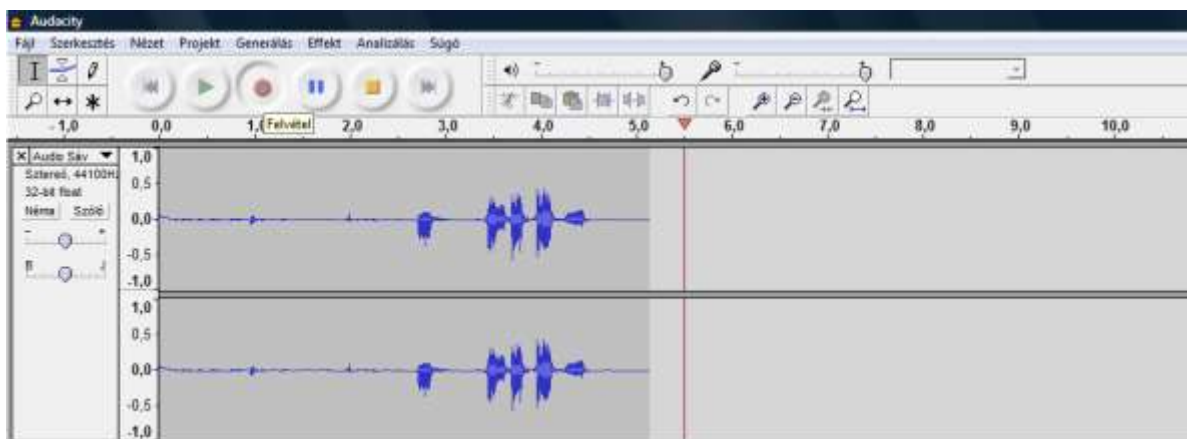
Milyen adatokat adsz meg és kinek?!

- Ha nem internetezel:
 - A rendőrnek, ha kéri, akkor mindet (ha igazolta magát, mert vannak álrendőrök is)!
 - Házaló ügynöknek semmit! Be sem kell engedni.
 - Vízszámlás, telefonos, gázórás, villanyszámla leolvasónak (ha igazolta magát), akkor a címeteket és anya vagy apa nevét és születési dátumát.
 - Telefonban, ha anyát vagy apát keresik, akkor a nevedet és megkérdezed, miért keresik őket. Ha el akarnak Neked adni valamit, tedd le a telefont (szóbeli szerződéskötés)
- Ha internetezel
 - Emailben (tanuljuk jövőre, de van aki tudja) csak a nevedet
 - Chat szobákban semmit!!! Nem árt az elővigyázatosság!
 - Iwiw, myvip – NE add meg a címedet és a telefonszámodat!
 - Ha valamilyen játékra regisztrálsz: csak a születési dátumodat és a hobbidat add meg a többihez senkinek semmi köze!
 - Ne nyiss meg olyan dolgot az interneten, amiről nem tudod, hogy mi. Vírus lehet benne, vagy olyat nézel meg, ami nem neked való!
- Ha interneten beszélgetsz valakivel, akkor NE ÍRJ CSUPA NAGYBETŰVEL, KIABÁLÁST jelent!

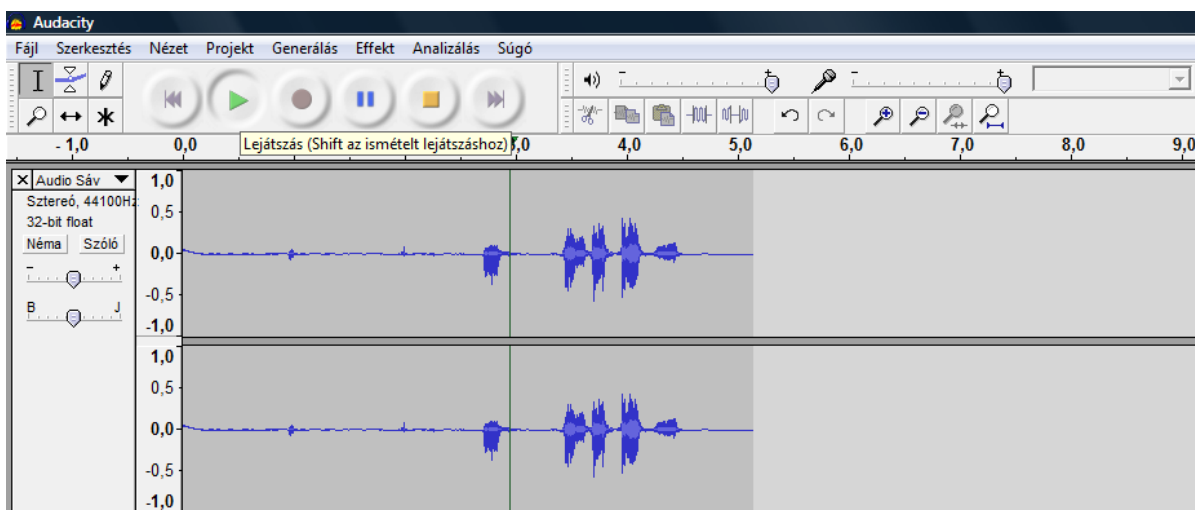
Sok olyan esetet hallani, amikor a chaten olyan emberrel beszélte meg a gondjait egy fiatal, hogy azt hitte egy ugyanolyan korú társával beszélget, aztán találkozni akartak és végül elrabolták.

Ha ilyen esettel találkozol, akkor szólj a szüleidnek, vagy a tanárodnak és megbeszélitek, hogy mit lehet tenni és ne feledd az internetes kapcsolatoknál **inkább legyél bizalmatlan!**

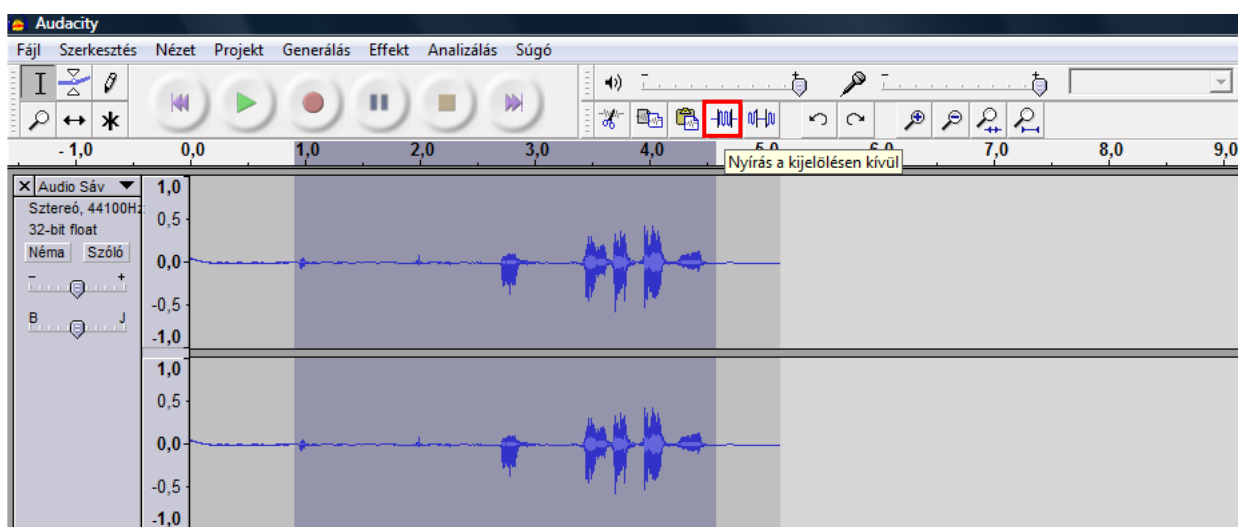
36. Informatika-alkalmazói ismeretek Egy kis zene Zenelejátszó, zene felvétele



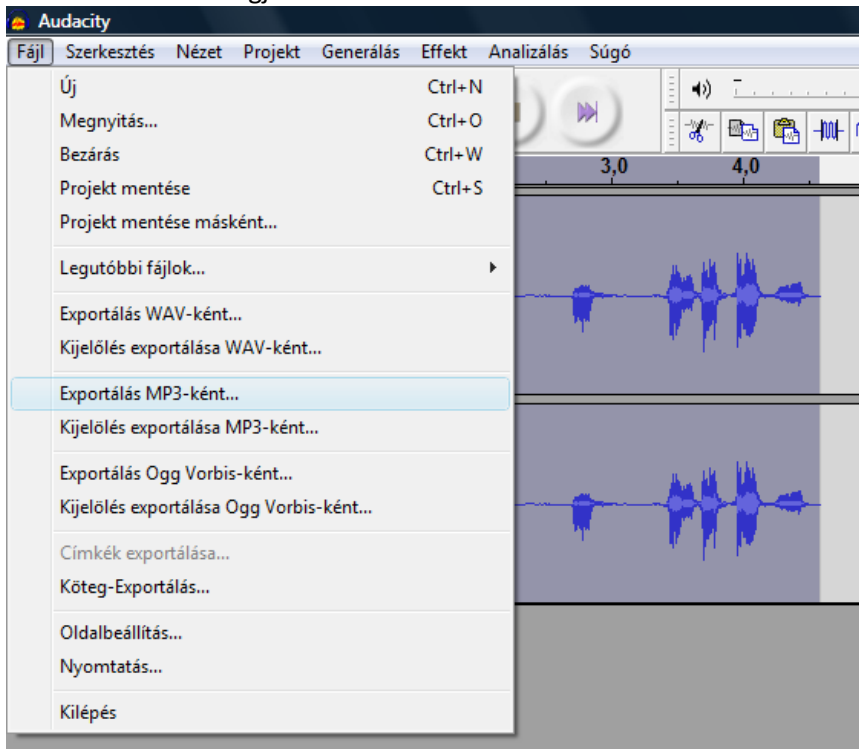
Csatlakoztassunk a számítógéphez egy mikrofont, majd kattintsunk a **felvétel** gombra. A hangnak erősségének megfelelően egy sáv jelenik meg. Annál jobb, minél jobban kiugrik a sáv a középső vonalhoz képest. De vigyázzunk, ha nagyon kiugrik, az azt jelenti, hogy túlvézérelt lesz a felvételünk, azaz torzítani fog. Ha a felvételt be szeretnénk fejezni, akkor kattintsunk a **stop** gombra.



Ha meg szeretnénk hallgatni, hogy mit vettünk fel, akkor kattintsunk a **lejátszás** gombra.



Jelöljük ki azt a részt az egér bal gombjával, majd kattintsunk a **Nyírás a kijelölésen kívül** gombra, ekkor a kijelölésen kívüli részt körbevágja.



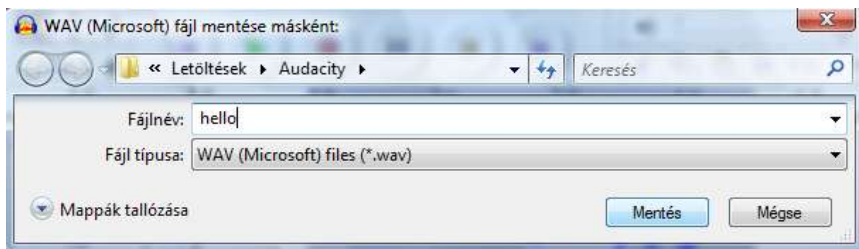
A felvett hangot rögtön el is tudjuk menteni MP3-ba!

Válasszuk ki az **Exportálás WAV-ként...** menüpontot.

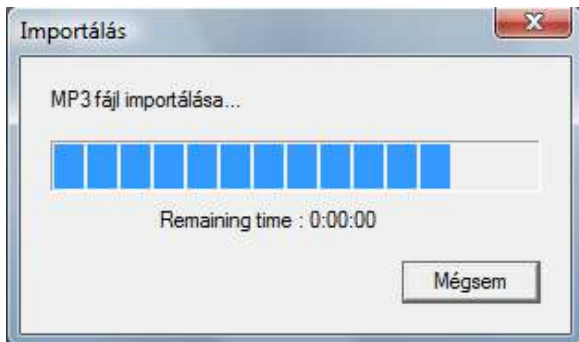
Az MP3-ban való mentést csak a Lame program letöltése után tudjuk elvégezni.

Kattintsunk rá.

Majd a megjelenő ablakban a **Fájlnév**hez írjuk be azt a nevet, amit a felvett hangunknak adni szeretnénk, majd kattintsunk a **Mentés** gombra!

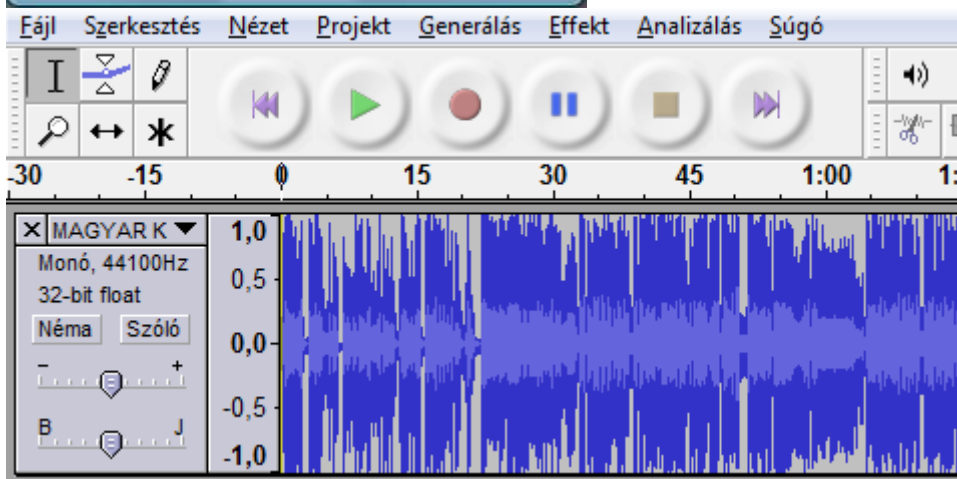


Elmenteni a program könyvtárába fogja a hangot!



Fájl menü megnyitás paranccsal pedig zeneszámokat is tudunk szerkeszteni ezzel a programmal. Kattintsunk a **Fájl** menü **Megnyitás** menüpontjára. Válasszuk ki egy zenefájlt, majd kattintsunk a megnyitás parancsra.

Ekkor egy kis ablak jelenik meg, egy folyamatjelző csík mutatja, hogyan olvassa a zenét be a program.



Amint látható is itt már sűrűek a sávok, ami azt jelenti, hogy ennek a felvételnek a minősége nagyon jó!

Kipróbálhatjuk még az effekteket is.

37. Játsszunk! 2009. május 9. Szerkesztésnek vége.