

Adott informatikai környezet tudatos használata

Az informatikai eszközök egészségre gyakorolt hatásának megismertetése

Balesetvédelmi oktatás.

I

Balesetvédelmi oktatás.

Ülésrend kialakítása!

Bemutakozás

Felmérés: Kinek van otthon számítógépe, mire használja?

Terem rendje, balesetvédelem.

Legfontosabb szabályok:

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

Fontos!

- Mindig legyen a ruhád és a tested száraz
- A helyes testtartás, megfelelő távolság a monitortól
- 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!

ismerkedés a számítástechnika fő alkalmazási területeivel.

Az informatikai eszközök választásának szempontjai.

A függőség pszichológiája

A komputer okozta lelki problémák gyökere abban a különleges viszonyban rejlik, melyet az ember a gépekkel kapcsolatban kialakított. **A gép a teremtményünk, s ha már megalkottuk, a végtelenségig igénybe is vesszük a segítségét.** Ám a gépre hagyatkozás, az önerő viszonylagos feladása kiszolgáltatottá és testileg-lelkileg gyengévé tesz bennünket. A gépek közül a számítógép a legintelligensebb, szinte mindenhol igénybe vehető segítség. Jelen van az iparban, a közlekedésben, a korszerű gépkocsik sem működtethetők nélküle. Közvetlenül az egészségünkre csak a személyes használatú, asztali típusok veszélyesek.

A szoftvergyártók üzleti megfontolásból az operációs rendszereket egyénileg alakíthatóvá tették, ezáltal a felhasználó saját igényei szerint alakíthatja gépének „karakterét”. Így válik a személyi - asztali - számítógépből személyes számítógép, majd a különféle felhasználói programok jóvoltából egyesek számára nélkülözhetetlen életfeltétel.

A „korszerűbbet”-kényszer

A fogyasztói kényszer is beteggé teszi az embert, aki addig nem nyugszik, míg birtokába nem kerül a legmodernebb csúcsgép. **Ki sem tudjuk már használni a gép adta lehetőségeket, ennek ellenére folyamatosan korszerűsítünk.**

Élvezetesebb világ...

A játékprogramok és az internet szinte a géphez láncolják a felhasználót, aki drága életidejét áldozza kedvtelésének. A függőség mértéke összefügg a számítógép nyújtotta lehetőségekkel is. Egy régi, kevés program futtatására alkalmas, fekete-fehér képernyővel ellátott gép kevésbé köti magához a felhasználót, mint egy színes, gyors, multimédiás csúcsgép. A korszerű, nagy képfelbontású, valósághű, vagy még

annál is szebb, izgalmasabb képet szolgáltató megjelenítő önmagában is erős kísértést jelent; a játék, a munka, a kalandozás a világhálón még élvezetesebb, különlegesebb egy ilyen monitoron keresztül.

A számítógép és programjai a modern, napra, percre kihegyezett világ szimbólumai is, ezért a gép- és szoftverfejlesztés talán a legkifizetődőbb tevékenység. Senki sem akar lemaradni, egyéni felhasználók és cégek szinte évente ruháznak be újabb gép megvásárlására. A megkívánt, megvásárolt új programok régi gépünkön általában nem futtathatók, de ha igen, tökéletesebb futása, a játék magasabb fokú élvezése érdekében fejlesztenünk kell.

Vészhelyzet! Az internet s különösen a játékok a felhasználót szinte a géphez láncolják, az érzékek a végtetekig feszülnek, ám, ha a játékot siker is koronázza, a játékos megnyugvásra nem találhat, mert ez a játékszenvedély újratерemti önmagát. A számítógép adta kaland kimeríthetetlen, egy-egy fociprogrammal például a szituációk változatossága miatt évekig el lehet játszani, de ugyanígy a stratégiai játékok sem ismétlik önmagukat.

Szörfösök az asztalnál

Az internet kimeríthetetlen szörfözést kínál, különösen a céltalanul kutatók számára. Ennél még nagyobb lekötöttséget eredményeznek az internetes stratégiai vagy logikai játékok, ekkor ugyanis látszatra egy másik emberrel játszunk, ám valójában továbbra is egyedül vagyunk a szobánkban.

Figyelem! Az ilyen internetes játékok veszélyeztetik a normális emberi életet, mivel a felhasználó, ha teheti, akár 10-12 órát is - az emberek helyett - a géppel tölt. Egy jó könyvbe is bele lehet felejtkezni, ezt is nehéz letenni, ám míg az olvasás fejleszti személyiségünket, agyunkat, addig a céltalan szörfözés, a szexuális tartalmú oldalak nézegetése, zenék monomániás letöltögetése vagy a legtöbb számítógépes játék éppen ellenkező hatást vált ki, beszűkíti személyiségünket.

Árulkodó jel! A függők többsége nyaralni sem megy el, egyetlen napot sem bír k géphasználat nélkül. Számukra is segítség az e-pont-hálózat, illetve az internetes kávéházak, cukrászdák, könyvtárak, ahol sokszor még fizetni sem kell külön a géphasználatért. Ha egy családban már mindenki megszállottan gépezik, az egymáshoz fűződő kapcsolatok megtartása érdekében csak új, izgalmas, közös programok, társasági események, rendezvények, kirándulások segíthetik őket a szabaduláshoz. A megszállott gyerekekkel már nehéz kommunikálni, szinte reménytelen elcsábítani őket a géptől, drasztikusan pedig ezt már nem is lehet megtenni.

Tipp szülőknek: a legcélravezetőbb, ha megpróbálunk bekapcsolódni a gyerek játékába. Ne hagyjuk egyedül játszani, ülünk mögé, kérdezzünk a játékról! Kezdetben tiltakozni fog, de ha kitartóak vagyunk, szánunk a gyermekünkre elég időt, biztos, hogy ismét megnyílik felénk, s nemsokára már együtt is kirándulhatunk.

Testi deformációk

A sugárzó monitorok előtt üldögelni nem túl egészséges dolog, mert nem természetes módon érzékelünk. Nem a tárgyakról visszaverődő fény jut a szemünkbe, hanem magát a fényforrást nézzük. A régebbi monitorok ráadásul vibrálnak, nem frissül elég gyorsan a kép, hamar megfájdul a fejünk.

Jó tudni! Ideális a 75 MHz feletti beállítás. A folyadékkristályos megjelenítők nem sokban különböznek egy neonlámpától, sokaknak bele is fájdul a szeme egy ilyen monitor nézésébe. A szem kiszáradása, égése, fáradása általában a hosszúra nyúló - 3-4 órás - gépezés után jelentkezik, de a természetellenes, közeli sugárzás - 40-50 centire van a szemünk a monitortól - hosszú távon, kisebb adagokban kapva is tönkreteszi látásunkat. Tippek az optimális géphasználathoz: Sohase használjuk a számítógépet teljesen sötétben, a háttérvilágítás némileg enyhíti a sugárzó monitor negatív hatását! A monitort ne tegyük túl magasra vagy alacsonyra, a szemünk lehetőleg a képernyő közepére fókuszáljon!

Az ember alapvetően nem arra született, hogy órák hosszat szinte mozdulatlanul, némi kézhasználatkal tarkítva, üljön egy monitor előtt - a legjobb, ha húszperces üldögélés után pár perces séta erejéig fel is függesztjük a géphasználatot.

Persze szinte mozdulatlanul csak egyes célfelhasználók, például írók ülnek, az átlagos felhasználó percenként változtatja a helyzetét. Ettől függetlenül fontos a mozgásra figyelni. **A séta** azért is fontos, mert a számítógép előtt ülve erős terhelés jut a térdízületekre, s ezt csak mozgással lehet feloldani. A görnyedt, kényelmesnek tűnő testtartás miatt gyengülnek a hátizmaink is, nem csoda, ha az ortopéd orvosok a gyermekkori gerincferdülés kialakulásáért manapság már a számítógépet is okolják. Ugyanakkor a hátfájás hátterében is meghúzódhat a számítógép, amennyiben túl sok időt és helytelen tartással ülünk előtte.

Számítógép-fejfájás - Mit tegyünk ellene?

Sokan munkájukból kifolyólag hosszú órákat kényszerülnek a gép előtt tölteni. Ha valaki órákon át mereven nézi a számítógép monitorát a szem izmainak görcsös megfeszülését idézi elő. **Ez a fájdalom pihenésre szűnik.** A számítógép előtti ülés a nyak rendellenes, merev tartásával jár, ami a nyakizmok görcsét idézi elő, tarkótáji, fejtetőtáji fejfájást okozva, ami igen erős is lehet, szédülés, hányinger kísérheti. **Érdemes félóránként néhány percre eltekinteni a monitorról.**

Gyakori és tartós használat közben sokan tapasztalják, hogy elfáradnak, fáj a hátuk, gerincük, szemük, és egyre többen panaszkodnak kézfájdalmakra is. **A számítógépes munkák során a kéz bántalmait leginkább az egér okozza. Az egér helytelen használata a csuklófájdalom gyakori oka.** Ha ugyanis túlterhelt a csukló, az izomzat görcsösen összehúzódik, ez okoz gyulladást az ínhüvelyben.

Számítógépezés közben lehetőleg karfás széken ülünk, így a könyököket megtámaszthatjuk.

A szemek edzése fókuszálással

Fejfordítás

Ujjnyújtás

Hátsó vállnyújtás

Függőleges vállmozgatás

Káros hatások

Amellett, hogy a folyamatos függőségszerű számítógép-használatnak személyiségfejlődésbeli negatív hatásai vannak, a testre és az egészségre is kihat.

A számítógépezés egészséges embereket szinte lecövekel a gép elé, gyorsítja a civilizációs betegségek, az elhízás, a magas vérnyomás, de közvetve a daganatok kialakulását is.

A géphasználat sajnos zárt térben történik, ahol a gép növeli az elektroszmogot, tehát minden tekintetben egészségtelen környezetet teremt.

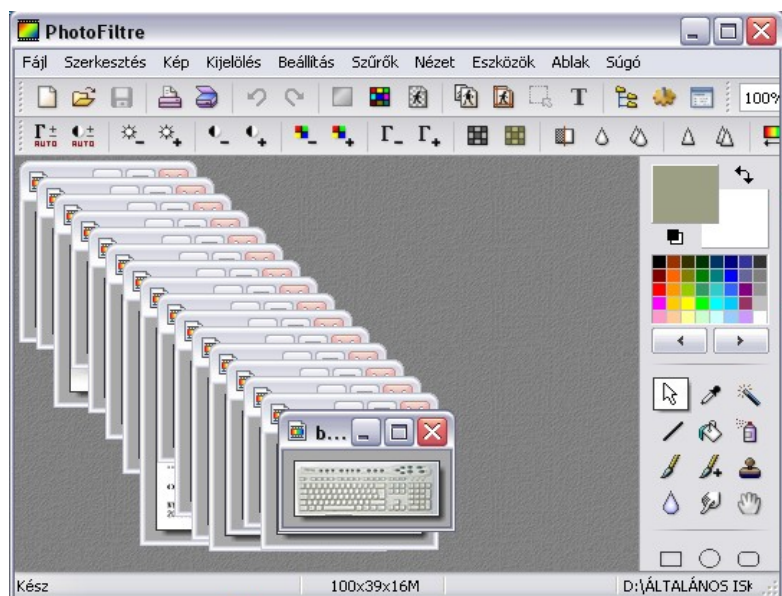
A nem alvás, a kevés mozgás és az elektroszmog blokkolja az immunrendszert, így gyakoribbá válnak a visszatérő fertőzések, gyulladások és allergiás betegségek.

Függő játszma

A gép meghibásodása, áramszünet vagy nyaralás idején egyértelművé válik, rabjai lettünk-e gépünknek, vagy sem. A függők ingerültté, idegessé, dühössé válnak, és csak a gép előtt ülve, annak duruzsolása hallatán, illetve a kedvenc program futtatása által nyugszanak meg.

2. A számítógéppel való interaktív kapcsolattartás

Ismerkedjen meg minél több perifériával, s azok működésével. Perifériák csoportosítása beviteli, kiviteli, be- és kiviteli. A számítógép és a legszükségesebb perifériák rendeltetésszerű használata. - Az iskolai hálózat használata. Hálózati be- és kijelentkezés, hozzáférési jogok, adatvédelem. A gépterem házirendjének megismerése, betartása.



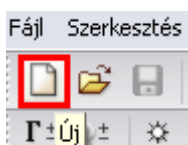
Hozzunk létre egy saját mappát a számítógépen, majd indítsuk el a PhotoFiltre programot.

A mai órához Paintben is elkészítjük az óravázlatot!

A hozzá tartozó képeket egy mappába tettem.

Ki kell jelölni az összes képet, majd áthúzni a Képszerkesztő programba!

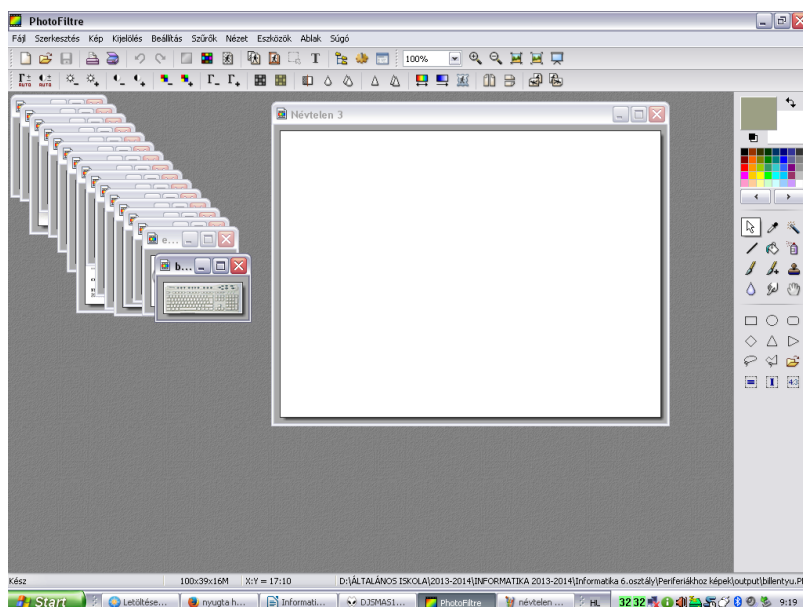
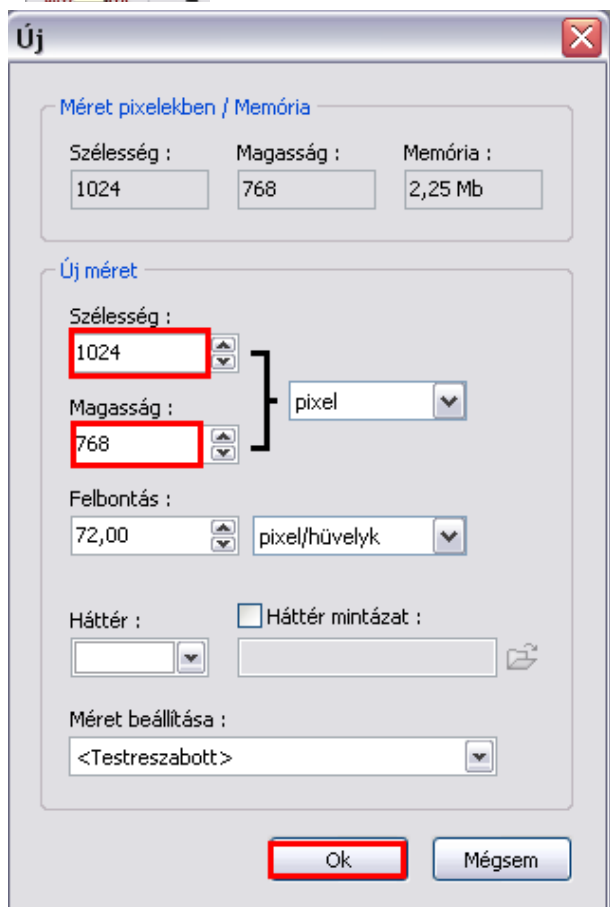
Ha sikerült ehhez hasonló kép fogad. Minden egyes kis képet egy külön ablakban megnyitott!

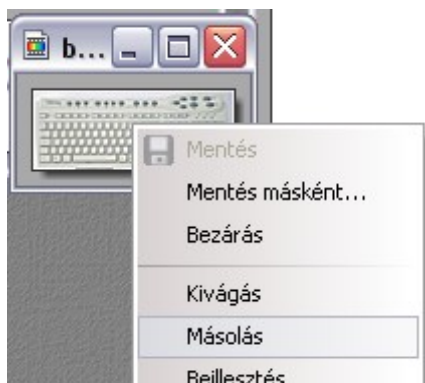


Készítsünk egy üres fehér lapot!
Ehhez kattintsunk az **Új** gombra!

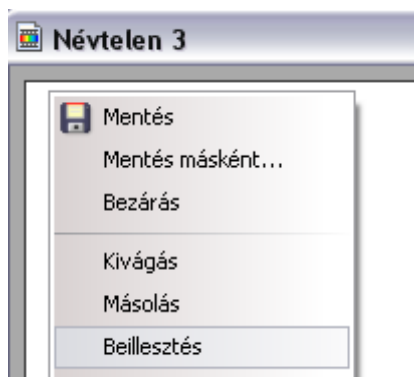
A megjelenő ablakba állítsuk be a szélességet 1024-re és a magasságot 768 képpontra!

Ha elkészültünk kattintsunk az **OK** gombra!





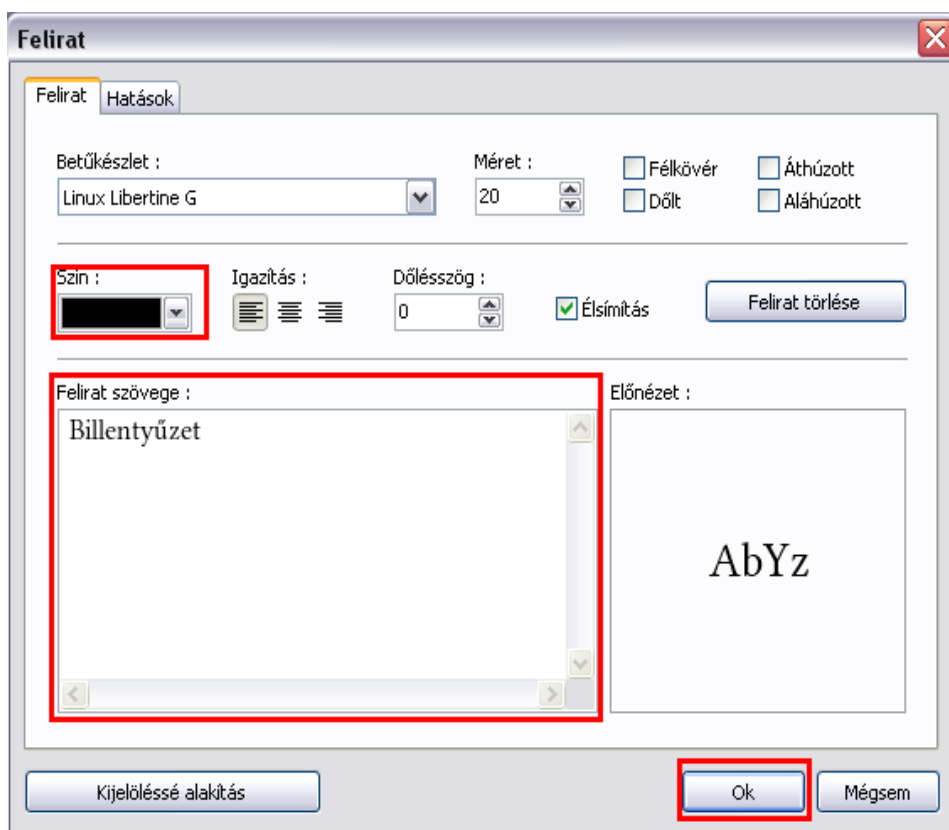
A másolni kívánt képre jobb... nyomunk **Másolás**



A rajzlapra jobb... nyomunk **Beillesztés**

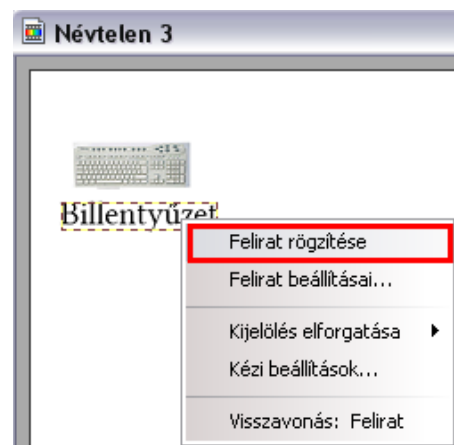


Beillesztettük a kívánt képet bal ... odahúzzuk a helyére!, majd feliratozzuk az alját!



A Felirat ablakban beállítjuk a szöveg színét, beírjuk a szöveget, majd az **Ok** gombra kattintunk.

Ezután bal ... odahúzzuk a helyére!, majd jobb ... nyomunk és a **Felirat rögzítése** parancsot választjuk!



BEMENETI ESZKÖZÖK



KIMENETI ESZKÖZÖK



KI-ÉS BEMENETI ESZKÖZÖK



Perifériák: A számítógéphez csatlakozó eszközök.

Bemeneti egységek: adatbevitelt biztosítják.

Billentyűzet: Betűket, számokat és jeleket tudunk a számítógépbe bejuttatni vele.

Egér: Az egérmutatót irányítjuk vele. Kisméretű eszköz, amellyel elemekre lehet mutatni és elemeket lehet kijelölni a számítógép képernyőjén.

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. A monitoroknak két alapvető típusa van:

CRT (katódcsöves) monitorok és **LCD (folyadékkristályos kijelzővel rendelkező)** monitorok.

Projektor: Kivetítjük a monitor képét a falra vagy vászonra.

Hangszóró: Zenét hallgatunk vele.

Nyomtató: Szöveget, képeket papírra írhatjuk vele.

Mátrixnyomtatók: a mátrixnyomtató az írógép továbbfejlesztett változata. A nyomtatófejben apró tűk vannak (általában 9 vagy 24 db). A papír előtt egy kifeszített festékszalag mozog, amelyre a tűk ráütnek, és létrehoznak a papíron egy pontot.

Hőnyomtató: a hőnyomtató speciális papírtekercset, ún. hőpapírt használ. Ennek az a tulajdonsága, hogy a fehér bevonata hő hatására megfeketedik.

Tintasugaras: tintapatronok segítségével tintacseppeket juttatnak a papírlapra. A patronban van egy porlasztó, ez megfelelő méretű tintacseppekre alakítja a tintát, és a papírlapra juttatja.

Lézernyomtatók: a lézernyomtatóban speciális, fényérzékeny anyaggal bevont és elektromosan feltöltött henger található. Ezen egy lézersugárral jelölik meg a nem fehér pontokat: ahol a lézer a hengerhez ér, ott a henger semleges lesz vagy ellentétesen lesz töltött a henger többi részéhez képest. Amikor pedig a henger a festékrésszel érintkezik, akkor azokra a részekre tapad festék, melyeket ért a lézersugár. A festék ezután átkerül a papírra, majd beleolvad, mikor a papír áthalad egy 200°C-os hengerpár között.

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

A hajlékonylemez: csak kis mennyiségű adatot tudnak tárolni. Ezen felül csak lassabban lehet beolvasni róluk az adatokat, és sérülékenyebbek is.

Felváltotta a **Pendrive** - egy USB-csatlakozóval egybeépített flash memória. Tárolási kapacitása 8 MB-tól 256 GB-ig terjed. Némelyik képes 10 évig megőrizni az adatokat.

CD/DVD/BR író/olvasó: A CD-meghajtók lézerek segítségével olvassák/írják az adatokat.

Merevlemez: egy mágneses felülettel rendelkező tömör lemez, vagy több ilyen lemez egymásra helyezve. Ezeken található a legtöbb program és fájl. A merevlemez-meghajtó általában a rendszeregység belsejében található.

3. Az operációs rendszer alapműveleteinek megismerése I.

Az operációs rendszerek alapszolgáltatásai, eszközkezelés.

Állományok típusai.

Számítástechnikai mértékegységek.



Operációs rendszernek nevezzük a számítógépeknek azt az alapprogramját, ami közvetlenül kezeli a hardvert és egészséges környezetet biztosít a futtatandó alkalmazásoknak.

A fájlrendszer az az általános struktúra, amely alapján az operációs rendszer elnevezi, tárolja és rendszerezi a fájlokat. A Windows 2000 három fájlrendszert támogat: FAT, FAT32 és NTFS.

A fájlrendszer a Windows 2000 telepítésekor, meglévő kötet formázásakor, vagy új merevlemez telepítésekor választható ki.

FAT fájlrendszer (2 GB tárolókapacitásig),

FAT32, amely a 2 GB-nál nagyobb (512 MB és 2 TB közötti nagyságú) merevlemez-meghajtókhoz javasolt,

NTFS fájlrendszer a Windows NT, 2000 és XP operációs rendszerekhez ajánlott fájlrendszer alkalmas biztonsági beállítások tárolására (hozzáférés-vezérlés), tömörítésre, nagyméretű merevlemezek kezelésére (2 terabyte-ig), valamint Windows 2000-ben és XP-ben adatok titkosítására.

A fájl: A háttértárolón egységen tárolt, névvel és kiterjesztéssel azonosított adat együttes.

Jellemzői: név, kiterjesztés, méret, dátum, attribútum

Rövid fájlnev: MS-DOS alatt elterjedt 8.3-as fájlnevek legfeljebb nyolc karakteres alpnévből, és az ezt követő opcionális pontból) „,” és a legfeljebb három karakteres kiterjesztésből állnak

Hosszú fájlnev (long filename, LFN) Mivel a fájlnevek 8.3 karakternél hosszabbak lehetnek, jobban le tudják írni a fájl tartalmát. Megalkotásakor szempont volt az is, hogy a más operációs rendszerekben megszokott hosszabb kiterjesztéseket is használni lehessen (pl. .jpeg, .tiff, .html és .xhtml) a rövidített kiterjesztések (pl. .jpg, .tif, .htm, .xht) helyett. Az első Microsoft Windows operációs rendszer, ami kezelte a hosszú fájlneveket FAT alatt az 1994-ben megjelent Windows NT 3.5 volt. (legalább 1, max. 255 betű, szóköz és ékezet megengedett)

A hosszú fájlnevek maximálisan 255 UTF-16 karaktert[1][2][3] tartalmazhatnak; ezek között lehetnek szóközők és egyéb, nem alfanumerikus karakterek, kivéve a következő, a parancsértelmező vagy a kernel számára speciális jelentéssel bíró karaktereket: \ / : * ? " < > |.

„TextFile.Mine.txt” rövid neve „TE021F~1.TXT”.

Kiterjesztések: <http://www.kiterjesztes.hu/kiterjesztes.php>

fájlnev: DOS: legalább 1, maximum 8 betű szóköz nélkül

Windows 95...2000: legalább 1, max. 255 betű, szóköz és ékezet megengedett

fájlkiterjesztés: nem kötelező; DOS-ban maximum 3 betű.

a végrehajtható fájlokat .COM, .EXE és .BAT kiterjesztés jelöli;

szövegfájlok: .TXT, .DOC, .WRI, stb.

adatfájlok: .DAT, .LST, .DBF, .MDB, .XLS, stb.
képfájlok: .BMP, .GIF, .PNG, .JPG, .WMF, .PCX, .TIF, .WI, .AI, stb.
tömörített fájlok: .ZIP, .RAR, .ARJ, .LHA, .ACE, .TGZ, stb.
hangfájlok: .WAV, .AU, .AIFF, .OGG, .MP3, stb.
videó fájlok: .AVI, .MPG, .MOV, stb.

fájl méret: a fájl mérete bájtban.
dátum: A fájl létrehozásának vagy utolsó módosításának dátuma.
idő: A fájl létrehozásának vagy utolsó módosításának ideje.
fájl attribútumok: A fájl használatára vonatkozó jelzések, amelyek a következők lehetnek:

A (archive) archiv fájl
R (read only) csak olvasható fájl
H (hidden) rejtett fájl
S (system) az operációs rendszerhez tartozó fájl

Program: egy algoritmust megvalósító utasítások sorozata.
Folyamat (task, process): Végrehajtás alatt lévő „élő” programok.

Eszközkezelők, megszakításkezelés

– A perifériák és az operációs rendszer magja közötti kommunikáció eszközei.
 – Az eszközkezelők feladata a kernel tehermentesítése.

Az Eszközkezelő grafikusan megjeleníti a számítógépre telepített hardvereszközöket, valamint az azokhoz társított eszközillesztőket és erőforrásokat.

Fájl = Állomány

Az adatok egy olyan csoportja, melyre együttesen, egy névvel hivatkozhatunk.

Fájlkezelő: a rendszermag azon része, amely a fájlokkal kapcsolatos műveleteket végzi
 Megj.: Ez nem azonos az ugyan ilyen nevű felhasználó programmal.

Free Commander <https://usite.hu/prg/FreeCommander>

Puska:

F2 Átnevezés

F3 Nézőke

F4 Szerkesztés

F5 Másolás

F6 Áthelyezés

F7 Új könyvtár

F8 Törlés

ALT+F5 Becsomagolás

ALT+F6 Kicsomagolás

ALT+F7 Keresés

Shift+F4 Új szöveges fájl

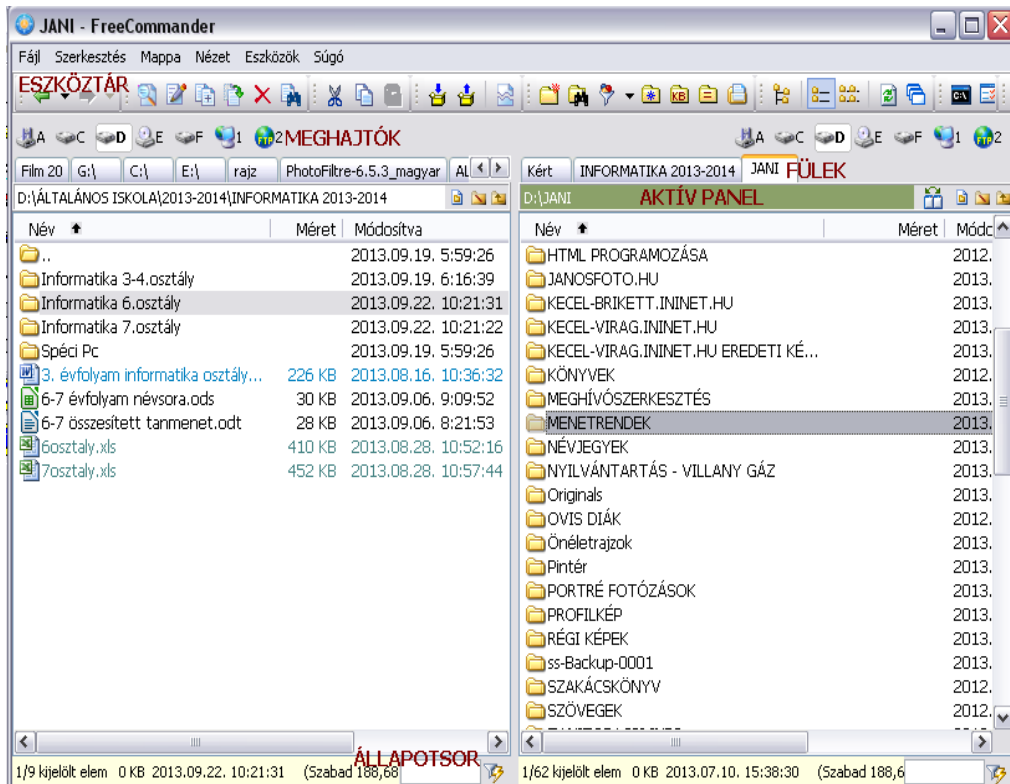
ALT+F4: Kilépés

Alt+F Menü

Esc: Kilépés, mégsem

Enter: Belépés, indítás

Nyilak: Mozgás a fájlokon



4. szept. 4. hét

Az operációs rendszer alaplételeteinek megismerése II.

Mappaműveletek: mappaszerkezet létrehozása, másolás, mozgatás, törlés, átnevezés.

Állománykezelés: létrehozás, törlés, visszaállítás, másolás, mozgatás, átnevezés, nyomtatás, megnyitás, keresés.



Miért nem a *Total Commandert* tanuljuk?

Mert fizetős, azaz shareware.

Másrészt azért, amiért még a DOS-os időkben a NC helyett VC (Volkov Commander) használtunk.

Mert nagyrészt az ingyenes programok ugyanazt tudják, mint a fizetősök, néha még többet is ad (kivétel a vírusirtó programok)!

A FreeCommander fájlkezelő programot fogjuk ma megismerni.

Gyorsabban tudunk vele műveleteket végezni, mint a Windows Sajátgépjével.

Sok kattintást megspórolunk vele, mert a parancsokat funkcióbillentyűkkel is tudjuk vezérelni.

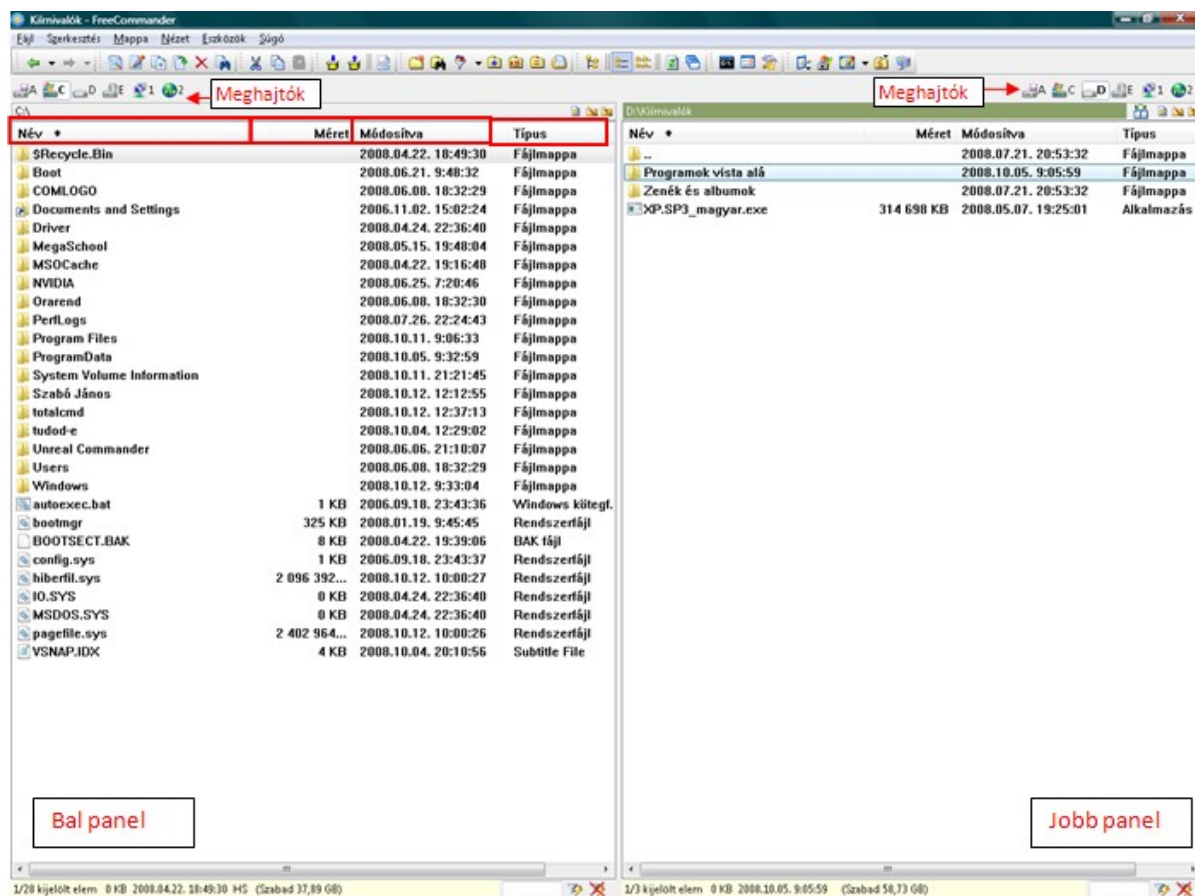
Felülete tökéletesen áttekinthető, az egykori **Norton Commanerrel** divatba jövő kétpaneles megoldást használhatjuk vele.

Ez nagyban megkönnyíti a különböző könyvtárak közötti fájlmozgatást.

Van MD5 ellenőrzés és képes a fájlok végleges, visszaállíthatatlan törlésére is. A tömörített fájlok kezelése, a csoportos átnevezés, darabolás és keresés itt is a rendelkezésünkre áll. Érdekessége, hogy könnyen elérhetjük belőle a Vezérlőpult alkalmazásait, illetve van beépített képernyőkép-készítő funkciója is.



A FreeCommander program egy iránytű parancsikonnal indul, aminek kék és narancssárga a színe. Commander= parancsnok, irányító



Mozogni a nyilak és az egér segítségével tudsz, de az egeret próbáljuk meg kevesebbet használni ennél a programnál!

NAGYON FONTOS!
2-3 db mappához nem nyúlsz, mert mérgek leszek!

Windows Program Files Program Data (Vista)

A többi mappába belenézhetsz, **de NEM tölthetsz!**
Ha valamit mégis szeretnél törölni, **SZÓLJ!**

A **név oszlopában** a könyvtárakat (mappa) a fájlokat látod

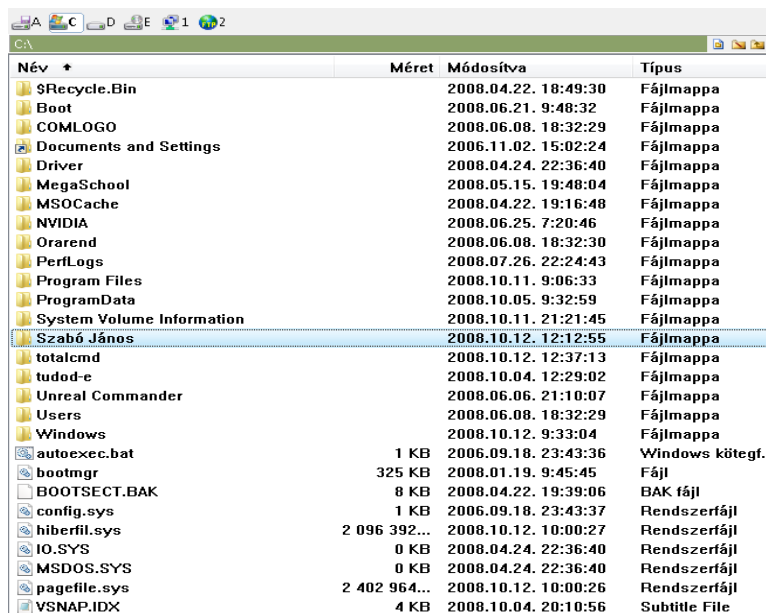
A **méret oszlopában** A fájl méretét látod!

B <KB< MB< GB **Alapértelmezés: KB**

Módosítva oszlopban Mikor mentettük a fájlt, azt mutatja meg.

Típus oszlopban Milyen mappa vagy milyen fájl

Pl. Rendszerfájl. **MP3 formátumú hang**



Név	Méret	Módosítva	Típus
\$Recycle.Bin		2008.04.22. 18:49:30	Fájlmappa
Boot		2008.06.21. 9:48:32	Fájlmappa
COMLOGO		2008.06.08. 18:32:29	Fájlmappa
Documents and Settings		2006.11.02. 15:02:24	Fájlmappa
Driver		2008.04.24. 22:36:40	Fájlmappa
MegaSchool		2008.05.15. 19:48:04	Fájlmappa
MSOCache		2008.04.22. 19:16:48	Fájlmappa
NVIDIA		2008.06.25. 7:20:46	Fájlmappa
Orarend		2008.06.08. 18:32:30	Fájlmappa
PerfLogs		2008.07.26. 22:24:43	Fájlmappa
Program Files		2008.10.11. 9:06:33	Fájlmappa
ProgramData		2008.10.05. 9:32:59	Fájlmappa
System Volume Information		2008.10.11. 21:21:45	Fájlmappa
Szabó János		2008.10.12. 12:12:55	Fájlmappa
totalcmd		2008.10.12. 12:37:13	Fájlmappa
tudod-e		2008.10.04. 12:29:02	Fájlmappa
Unreal Commander		2008.06.06. 21:10:07	Fájlmappa
Users		2008.06.08. 18:32:29	Fájlmappa
Windows		2008.10.12. 9:33:04	Fájlmappa
autoexec.bat	1 KB	2006.09.18. 23:43:36	Windows kötegt.
bootmgr	325 KB	2008.01.19. 9:45:45	Fájl
BOOTSECT.BAK	8 KB	2008.04.22. 19:39:06	BAK fájl
config.sys	1 KB	2006.09.18. 23:43:37	Rendszerfájl
hiberfil.sys	2 096 392...	2008.10.12. 10:00:27	Rendszerfájl
IO.SYS	0 KB	2008.04.24. 22:36:40	Rendszerfájl
MSDOS.SYS	0 KB	2008.04.24. 22:36:40	Rendszerfájl
pagefile.sys	2 402 964...	2008.10.12. 10:00:26	Rendszerfájl
VSnap.IDX	4 KB	2008.10.04. 20:10:56	Subtitle File

Nézzük csak meg a méreteket egy kicsit! B <KB< MB< GB Annyit mondom, hogy **1024** a váltószám
Az írható CD lemezek kapacitása körülbelül 650-700 megabájt (MB)
DVD - 4 700 000 000 byte-ot = 4,37 GB-ot tud tárolni (1kbyte=1024byte).

Mozogni a fájlokon a **nyilakkal** tudunk! **Belépni** pedig az **ENTER** – billentyűvel.

Próbáljuk meg az egerünket minél kevesebbet használni!

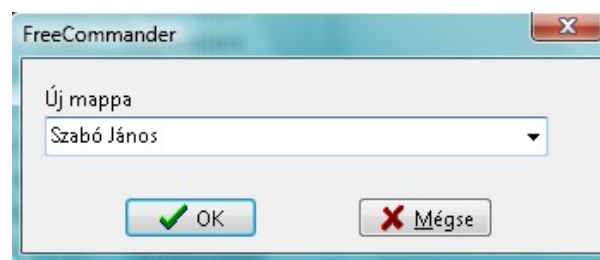
Könyvtár létrehozása

F7 billentyű segítségével!

A szerkesztőmezőbe be kell írni azt a nevet, amit Te szeretnél adni a könyvtárnak (mappának). **Azután nyomd meg az ENTER-t!**

Ha sikerült, akkor erre a mappára ugrik a kijelölő csík a fájlkezelőben!

Szabó János



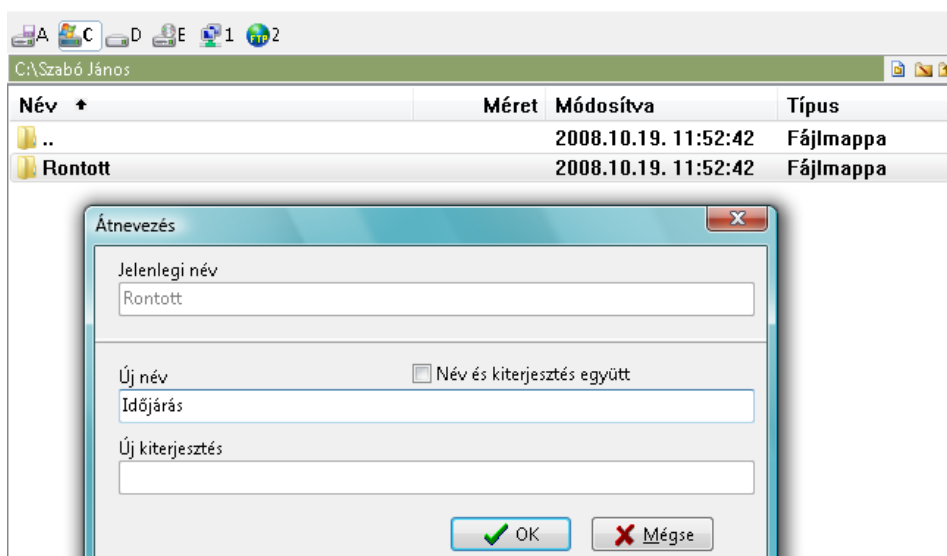
Könyvtár átnevezése

A jelölőcsíkkal ráállok arra a mappára, amit át szeretnék nevezni.

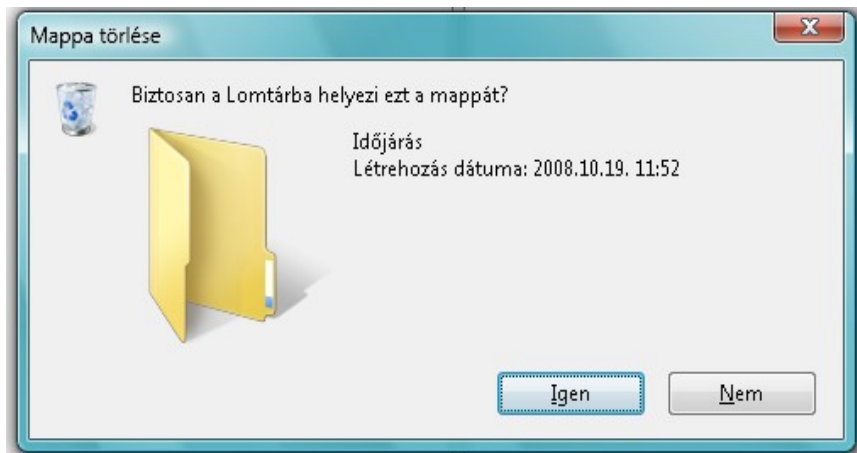
F2 billentyű segítségével!

A jelenlegi név alatti csíkban kiírja a program a könyvtár régi nevét.

Az Új név alatti szerkesztőmezőbe



kell beírni az új nevet, amit a könyvtárnak adni akarok. Ha készen vagyok megnyomom az **ENTER**-t!



Könyvtár törlése

A jelölőcsíkkal ráállok arra a mappára, amit át szeretnék törölni.
F8 billentyű segítségével! Biztonság kedvéért megkérdez minket, hogy biztos ki akarom-e törölni? A mappa jel mellé kiírja a könyvtár nevét és a létrehozás időpontját.
Ha **ENTER**-t ütünk végrehajtja -> kitörli, Ha **ESC**-t ütünk -> nem törli ki!

Próbáljuk a könyvtárakat létrehozni, törölni, meg átnevezni...

Próbáljuk meg az egerünket minél kevesebbet használni!

Könyvtár létrehozása

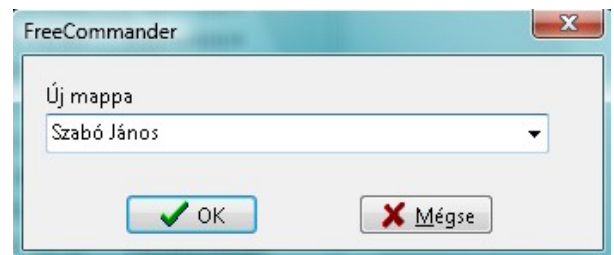
F7 billentyű segítségével!

A szerkesztőmezőbe be kell írni azt a nevet, amit Te szeretnél adni a könyvtárnak (mappának). Azután nyomd meg az **ENTER**-t!

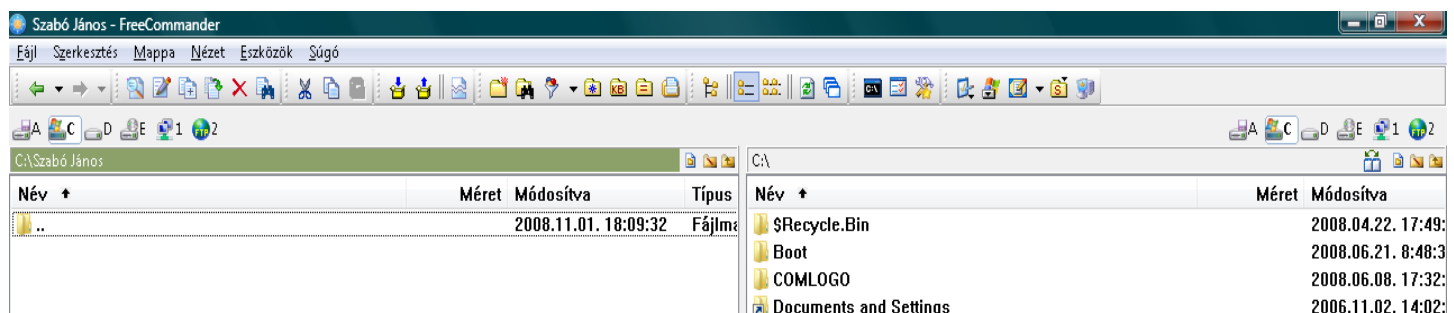
Ha sikerült, akkor erre a mappára

ugrik a kijelölő csík a fájlkezelőben!

Szabó János

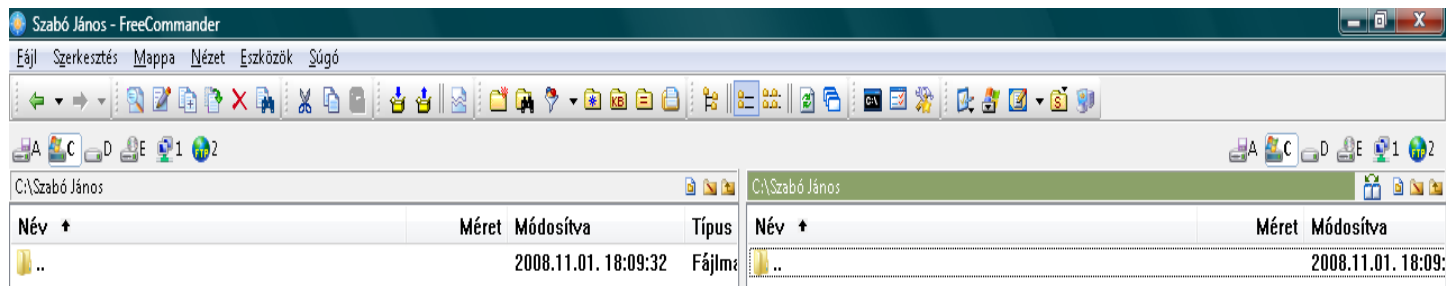


Lépünk be a könyvtárunkba, nyomjuk meg az Enter-t!



Most a jobb oldali panelben meg van nyitva a könyvtárunk, a bal oldali panelbe ugorjunk át és ott is lépünk be a mappánkba.

Használjuk erre a **TAB** billentyűt! A **nyilakkal** álljunk rá a mappánkra és nyomjuk meg az **Enter**-t!



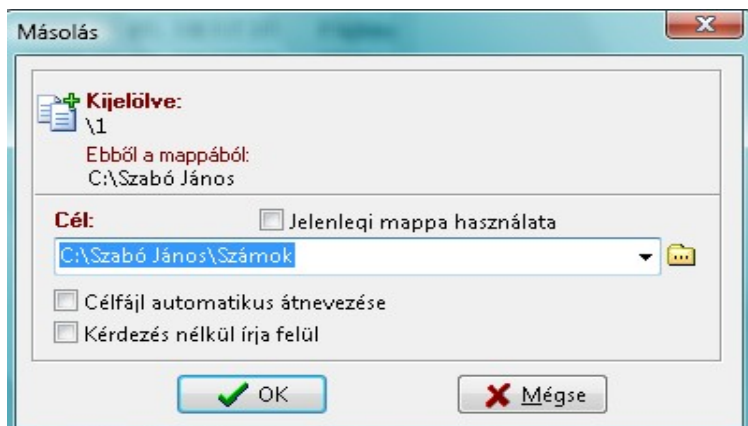
Név ↑	Méret	Módosítva
..		2008.11.01. 20:09:27
1		2008.11.01. 18:18:49
2		2008.11.01. 18:18:51
3		2008.11.01. 18:18:52
4		2008.11.01. 18:18:53
5		2008.11.01. 18:18:54
Április		2008.11.01. 18:19:09
Augusztus		2008.11.01. 18:19:31
Csütörtök		2008.11.01. 18:17:42
December		2008.11.01. 18:20:44
Évszakok		2008.11.01. 20:08:45
Február		2008.11.01. 18:19:03
Hétfő		2008.11.01. 18:17:31
Január		2008.11.01. 18:18:59
Július		2008.11.01. 18:19:20
Június		2008.11.01. 18:19:17
Kedd		2008.11.01. 18:17:34
Május		2008.11.01. 18:19:13
Március		2008.11.01. 18:19:06
Napok		2008.11.01. 20:09:14
November		2008.11.01. 18:20:40
Nyár		2008.11.01. 20:08:58
Október		2008.11.01. 18:19:41
Ősz		2008.11.01. 20:09:04
Péntek		2008.11.01. 18:18:19
Számok		2008.11.01. 20:09:27
Szeptember		2008.11.01. 18:19:38
Szerda		2008.11.01. 18:17:37
Szombat		2008.11.01. 18:18:22
Tavaszi		2008.11.01. 20:08:52
Tél		2008.11.01. 20:08:48
Vasárnap		2008.11.01. 18:18:26

Most mind a két oldali panelben ugyanazt látjuk! Az üres mappánkat! De nem fog ám sokáig üres lenni! J Hozzuk létre a következő könyvtárakat! **NINCS EGÉR!** A parancsokat billentyűkkel add! F7 !!!

Erre hagyok egy kis időt! Max 5 perc.



Ha készen vagyunk, akkor elkezdhetünk másolni! Az elsőt közösen, a törléssel, a többi már önállóan kell, hogy menjen! A bal oldali panelra ugrunk a **TAB**-bal! Ott ráállunk a **Számok** könyvtárra és **Enter**-rel belelépünk! A jobb oldali panelra ugrunk a **TAB**-bal! Ott ráállunk arra a könyvtárra, amit másolni akarunk (1)! Lenyomjuk az **F5**-t!



Másolás az **F5** billentyűvel történik.

Ha megnyomtuk előugrik egy kis ablak.

A felső részében (**HONNAN**)

Kijelölve: a másolandó mappa/fájl neve

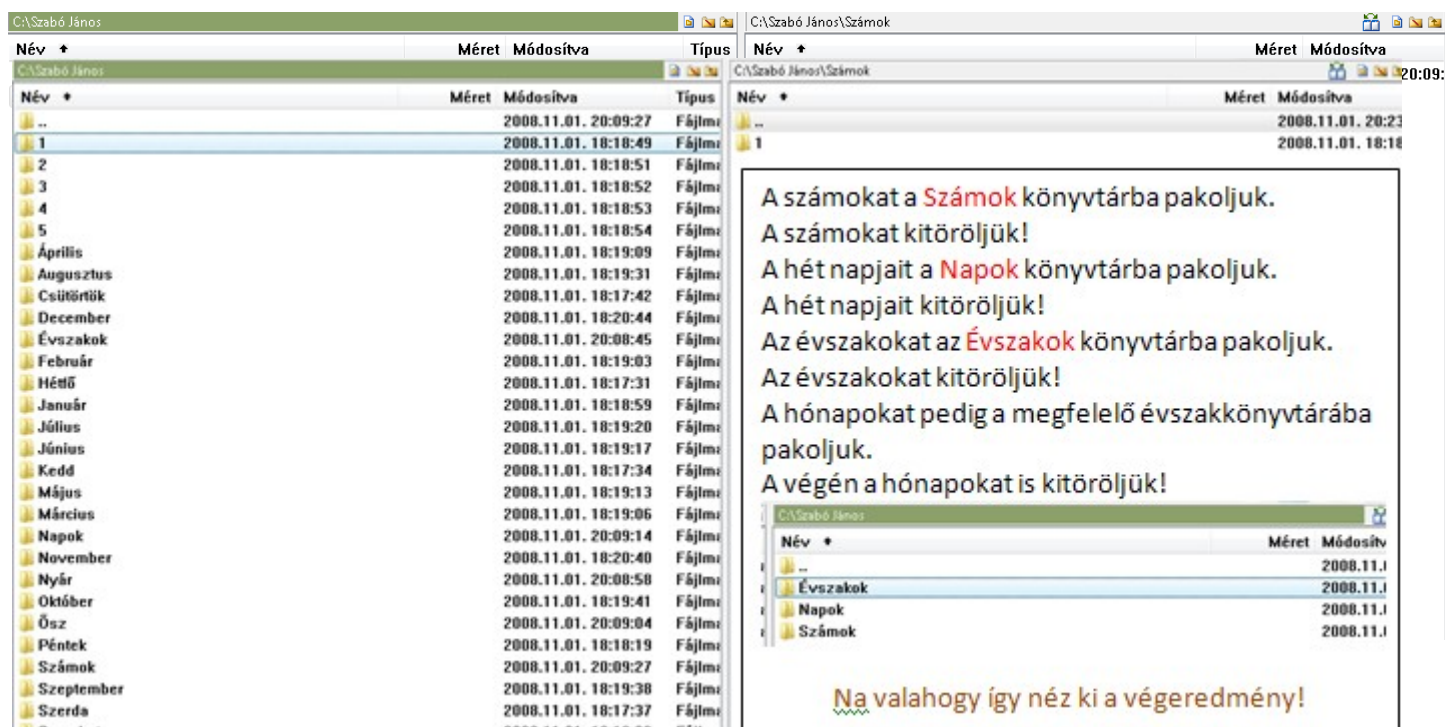
Ebből a mappából: az a mappa, amiben benne van a másolandó mappa/fájl

A z alsó részében (**HOVÁ**)

Cél: a csíkban látom azt az elérési utat, ahová másolom (Gyakorlatilag a másik oldali panel felső részén lévő elérési utat!)

Ha minden rendben – **ENTER**: Másolás

Ha elrontottuk – **ESC**: Mégse



Elindítjuk a Free Commander fájlkezelő programot!

Belépünk a saját könyvtárunkba.

Shift + F4 Új fájl létrehozása

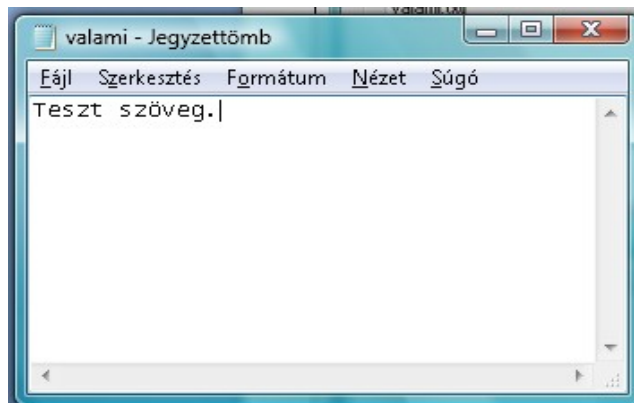
A fájlnevhez írjuk be **valami.txt** a **.txt** a fájlnek a kiterjesztése, innen tudjuk meg, hogy milyen fájlal van dolgunk!

Ha minden rendben – **ENTER**: Létrehozás

Ha elrontottuk – **ESC**: Mégse



A program a jegyzetömböt nyitja meg.
 Ide lehet beírni a szöveget.
 Ne várjunk nagyon sok lehetőséget a szöveggel kapcsolatban. Nem tudunk betűméretet, színt és stílust váltani. „Csak szöveget tudunk bele gépelni.”



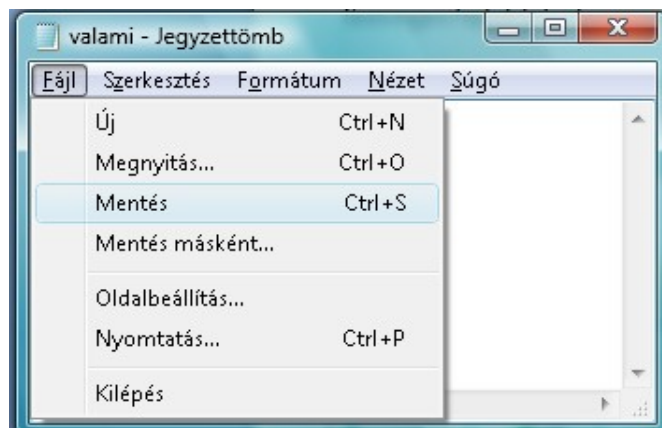
Két lehetőségünk van menteni és kilépni:

ALT + F kinyitjuk a fájlmenüt és ott kiválasztjuk a **Mentés** menüpontot.

CTRL + S: Mentés

ALT + F kinyitjuk a fájlmenüt és ott kiválasztjuk a **Kilépés** menüpontot.

Alt + F4: Bezárás



C:\Szabó János			
Név	Méret	Módosítva	Típus
..		2008.11.10. 21:32:52	Fájlmappa
valami.txt	1 KB	2008.11.10. 21:44:01	Szöveges dokumentum

Most pedig megfigyelhetjük, hogy létrehoztuk a valami.txt fájlt és a típusánál már láthatjuk, hogy ez egy szöveges dokumentum lesz.

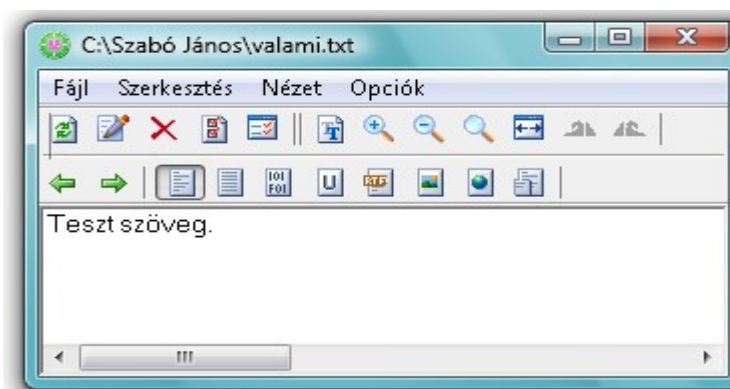
Ha meg akarom nézni, hogy ebben a fájlban mi van benne, akkor az **F3** billentyűt üssük le.
 Ekkor a Free Commander beépített nézőprogramja nyílik meg. Itt tudom megnézni a fájlnak a tartalmát.

F3: Nézőke

F4: Szerkesztés

ALT+F4: Kilépés

Ha **F4** – et ütünk a fájlra, akkor pedig újra a Jegyzetömb nyílik meg és tudjuk szerkeszteni a szöveget!



Név	Méret	Módosítva	Típus
..		2008.11.10. 22:06:20	Fájlmappa
Alfonzó		2008.11.10. 22:06:16	Fájlmappa
Antal Imre		2008.11.10. 22:05:36	Fájlmappa
Boncz Géza		2008.11.10. 22:06:02	Fájlmappa
Fábry Sándor		2008.11.10. 22:05:31	Fájlmappa
Gávölgyi János		2008.11.10. 22:05:18	Fájlmappa
Hofi Géza		2008.11.10. 22:06:20	Fájlmappa
Kern András		2008.11.10. 22:05:24	Fájlmappa
Maksa Zoltán		2008.11.10. 22:05:44	Fájlmappa
Markos György		2008.11.10. 22:05:52	Fájlmappa
Nádas György		2008.11.10. 22:05:57	Fájlmappa
Nagy Bandó András		2008.11.10. 22:06:10	Fájlmappa

Hozzunk létre egy könyvtárat a neve legyen **Magyar Kabaré**. Ebbe hozzuk létre a következő könyvtárakat.

Majd menjünk fel az internetre.

Gépeljük be a kereső nevét!

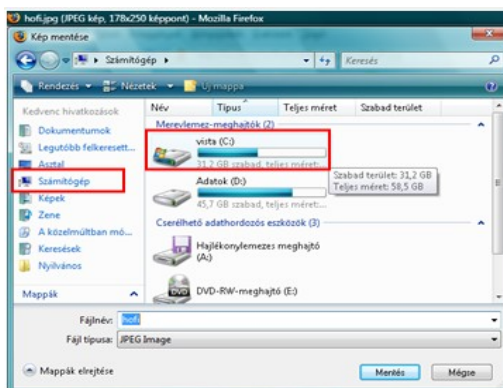
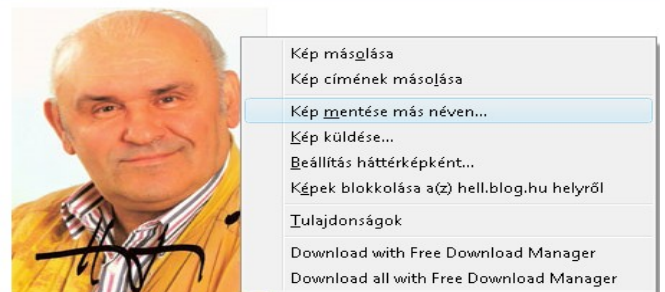
www.google.hu

Keressünk képeket a humoristákról, mentjük bele a könyvtárakba, majd keressük meg mikor és hol születtek, és ezt egy szöveges fájlba mentjük el, aminek a neve a megegyezik a könyvtár nevével!

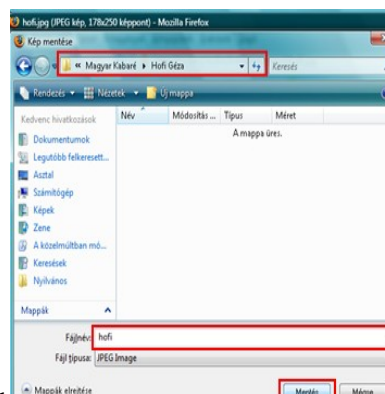
Például: **Hofi Géza.txt**

obb egérgombbal kattintunk a képre, előugrik egy menü, ott választuk ki a **Kép mentése más néven...** menüpontot!

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

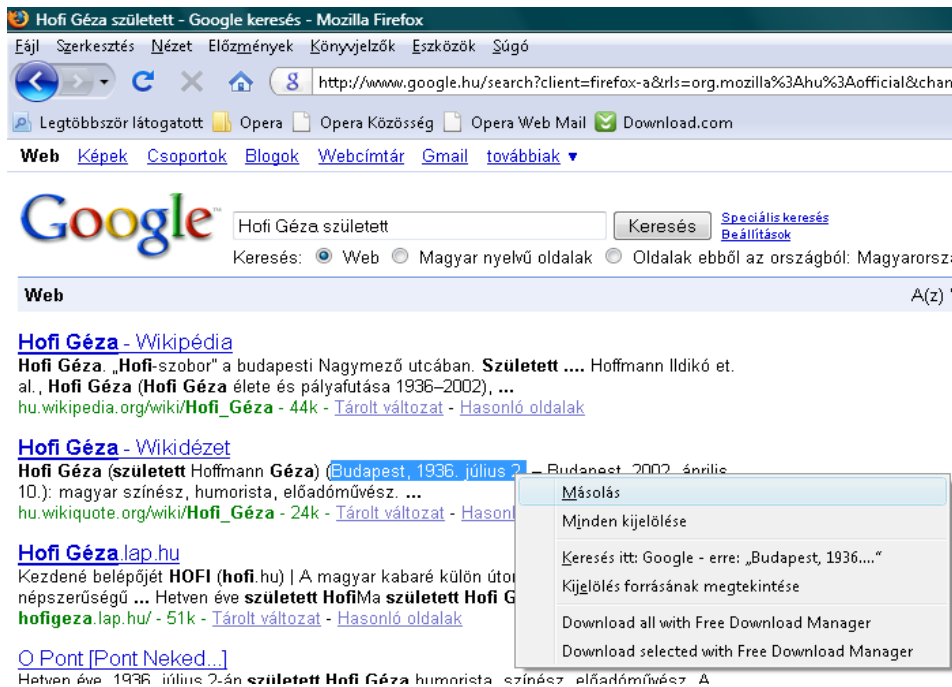


Ott választuk ki a baloldalon a **Számitógép** a **Sajátgép** és katt. rá! Ekkor beadja a lemezeket. Katt. a C: -ra!



Keressük meg a saját mappánkat, lépünk bele! Itt vannak a mappák, amiket az előbb hoztunk létre! **Hofi Géza** Kattintsunk a fájlnev melletti fehér csíkba. Itt villog egy pálcika. Itt át tudom írni a képnek a nevét!

Ezután jön a feladat 2. része! Meg kellene keresni, mikor született! Jöhet a gugli!



Fontos, ha megtaláltad az első dátumot és helyet, nem biztos, hogy jó, nézd meg több helyen is és ha mindegyik helyen ugyanaz a dátum, akkor valószínű, hogy az a helyes.

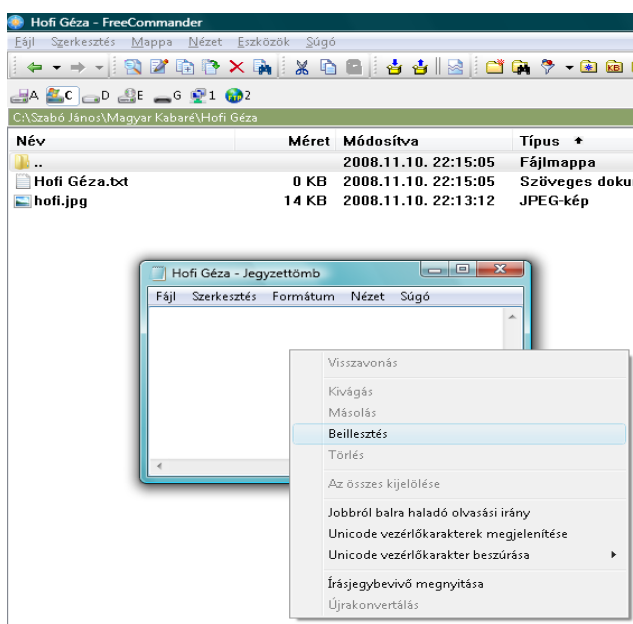
Kijelölöd a születési dátumot és helyet, azután lenyomod a jobb egérgombot és a **gyorsmenüből** kiválasztod a **másolás** parancsot.



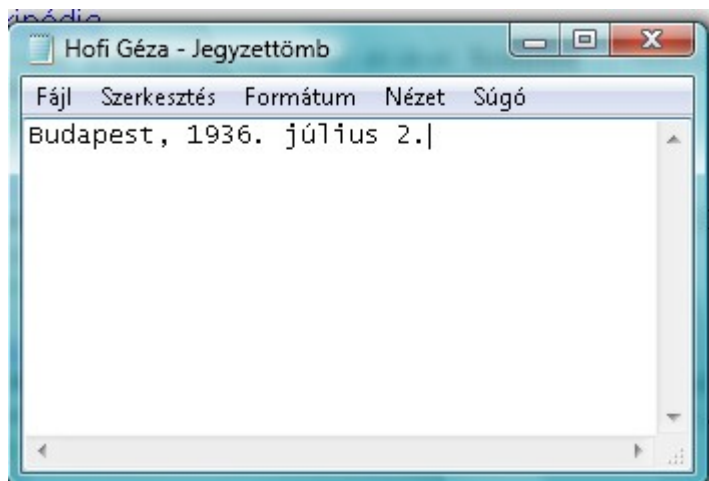
Most a memóriába kerültek az adatok, csak arra várnak, hogy elmentsük őket!

Az informatika 3 nagy szabálya!
MENTENI, MENTENI ÉS MENTENI
Inkább legyen ,meg 2 helyen, mint elszálljon!

Shift + F4 Új fájl létrehozása
A fájlnévhez írjuk be **Hofi Géza.txt**
Ha minden rendben – **ENTER**: Létrehozás
Ha elrontottuk – **ESC**: Mégsem



Megnyílt a jegyzetomb, és kattints **jobb egérgombbal** az üres részre az ablakban. A gyorsmenüből válaszd ki a **Beillesztés** parancsot!



ALT + F kinyitjuk a fájlmenüt és ott kiválasztjuk a **Mentés** menüpontot.

CTRL + S: Mentés

ALT + F kinyitjuk a fájlmenüt és ott kiválasztjuk a **Kilépés** menüpontot.

Alt + F4: Bezárás

Ha ügyesek voltunk... Ellenőrizzük!

C:\Szabó János\Magyar Kabaré\Hofi Géza				
Név	Méret	Módosítva	Típus ↑	At
..		2008.11.10. 22:15:05	Fájlmappa	
hofi.jpg	14 KB	2008.11.10. 22:13:12	JPEG-kép	A
Hofi Géza.txt	1 KB	2008.11.10. 22:15:40	Szöveges dokumentum	A

F3 billentyűvel!

Gávölgyi János Budapesten, 1948. május 26-án.

Kern András 1948. január 28-án *született* Budapesten.

Fábry Sándor 1953. november 20-án született Budapesten.

Antal Imre 1935. július 31-én *született* Hódmezővásárhelyen

Maksa Zoltán 1962. február 16-án *született* Budaörsön

Markos György 1946. július 22-én *született* Budapesten

Nádas György 1962. április 30-án *született* Budapesten

Boncz Géza 1944. október 20. Nagybánya, Románia

Nagy Bandó András 1947. november 12-én Deszken

Alfonzó 1912. február 28. Budapest

Hofi Géza Budapest, 1936. július 2

5. okt. 1. hét

Víruskereső programok használata

Víruskereső program alkalmazása, vírus keresése.

X5O!P%@AP[4PZX54(P^)7CC)7}SEICAR-STANDARD-ANTIVIRUS-TEST-FILE!\$H+H*

A számítógépes vírus olyan program, amely saját másolatait helyezi el más, végrehajtható programokban vagy dokumentumokban. Többnyire rosszindulatú, más állományokat használhatatlanná, sőt teljesen tönkre is tehet.

A vírusok manapság jellemzően pendrive vagy e-mail segítségével terjednek, az internetes böngészés mellett.

A gazdaprogramok megfertőzése és az önszorozódó viselkedés valamennyi vírusra jellemző.

Ezenkívül gyakran rendelkeznek a következő tulajdonságokkal:

nagyon kis méretűek;

futtatható állományokat képesek megfertőzni;

általában ártó szándékkal készítették őket;

gyakran akár válogatva, időzítve tönkretesznek más fájlokat;

rejtetten működnek, esetleg akkor fedik fel magukat, ha feladatukat elvégezték;

egyre fejlettebb intelligenciával rendelkeznek, például változtathatják saját kódjukat és aktivitásukat

Malware, avagy rosszindulatú programok

Miért eresztik rá a világra a vírusokat?

Csak. Mert lehet, bár a legtöbb jogállamban már tilos. Ahogy az egyik gyűjteményben olvastam, a víruskészítők némelyike úgy okoskodik, mivel vírusaik megírásával mesterséges intelligenciát, "életet" hoznak létre, meg kell adniuk vírusaik számára a túlélés lehetőségét. Kíváncsi volnék persze, hogy az illető mit szólna, ha egy náthás őszi vagy tavaszi időszakban az orvos nem a betegeken segítene, hanem az embereket pusztítaná le az influenzavírusról.

Néhány vírus heccből, ismerősök, kollégák, főnökök, cégek bosszantására került ki a fejlesztő laborokból. Másokat (például a nevezetes Jerusalemi vírust) szándékosan, romboló céllal eresztették rá a világra. Sok vírus eredetileg csak a fióknak készült, ám a nem megfelelő tárolás miatt kerültek ki. A fejlesztőn kívül mások is hozzájutottak a víruskészülethez, gyűjteményhez. A fentieknél sokkal nagyobb mennyiségben találni olyan vírusokat, főleg a levelező vírusok körében, ahol a gép gazdája nem is tud a fertőzésről, s a vírus a háttérben terjed.

Védekezési stratégiák

A számítógépeken tárolt adatok sérülékenyek. Bár az operációs rendszerek maguk is biztosítják, hogy normális üzemben ne lépjen fel adatvesztés, állományok sérülése és/vagy elvesztése, balesetek, emberi hibák, hardver- vagy szoftverhibák, áramszünetek, vírustámadások, szándékos károkozások bármikor előfordulhatnak. Ezek teljesen sohasem zárhatók ki, ám hatásai minimalizálhatók, az adatvesztés kockázata az elviselhető szintre vagy akár az alá csökkenthető, amennyiben megteesszük a szükséges megelőző intézkedéseket.

A vírusok ellen védelmet jelenthet, ha a számítógépünkre víruspajzs programot telepítünk, amely állandóan figyeli a rendszert (letöltött és indított programokat, e-maileket, az operatív memória váratlan lefoglalását). A merevlemeznek a víruspajzshoz tartozó víruskereső programmal időnként történő teljes átvizsgálata is lényeges védelmi elem. A kártékony programok másik fajtája, a spyware-ek ellen külön arra készített keresőszoftverek segítenek.

Linked in A ~~Facebook~~ csapdája



Ha csak annyi eurót kapnánk, ahány spam levél érkezett már eddig állítólag magától a Facebooktól, egy igen tekintélyes summa gyűlt volna már ebből össze. Ezúttal az accountunkat kell állítólag megerősíteni - vigyázat, átverés.

Szóval érkezik egy kéretlen levél, amely arról értesít bennünket, hogy csatlakoztunk a Facebookhoz (csak nem?!), és ahhoz, hogy a belépési adatainkat megerősítsük (Confirm Account), kattintsunk az e-mailben mellékelt linkre, mert amíg ezt a lépést el nem végezzük, addig nem fogunk tudni belépni. Elővesszük ismét a középiskolás matematika órákról ismert "vegyük észre" szófordulatot, szóval vegyük észre, hogy a becsapós levél mellékel egy úgynevezett Confirmation Code nevű számsort és egy linket.

Mint az közismert a Facebook feliratkozási procedúrája során sosem küld e-mailben semmilyen azonosító kódot ahhoz, hogy megerősítsük vele az emailcímünket, hanem mindössze egy olyan linket küld, amelyre csak simán rákattintva erősíthetjük meg a csatlakozási szándékunkat.



Maga a meglévő fiók ellenőrzése, vagy az azonosítás megerősítése (Verify Account) már egy teljesen másik folyamat, ez egy választható opció az adatvédelmi beállításoknál. Ott aki akarja és él ezzel a lehetőséggel, a regisztrációkor megadott dedikált mobil telefonszámára (és csak arra) kaphat SMS-ben egy ellenőrző kódot, amelyet begépelve akár elvesztett jelszó esetén is be tud majd lépni a rendszerbe. Mire lehet jó ez? Gyenge jelszó vagy gyenge, könnyen kitalálható jelszóellenőrző kérdés esetén a spamrobotok beléphetnek ugyan a nevünkben, de nem tudják magukat telefonos kóddal igazolni.

Ha pedig illetéktelen személy lépett be mi account adatainkkal, ők is kiesnek, mert ők sem tudják magukat telefonos SMS kóddal igazolni, hacsak el nem lopják egyúttal a mobiltelefonunkat is.

A **social engineering**, azaz a megtévesztés útjai kifürkészhetetlenek, ezennel felbukkant a féltékenységre utazó, a házastársi hűségre trükkösen árnyékot vető kattintásmágnes átverés.



A spam (ejtsd: szpem) a fogadók által nem kért, elektronikusan, például e-mailen keresztül tömegesen küldött hirdetés, felhívás vagy lánclevél.

Azaz egy "Te disznó!" tárgyosú levélben azt írják nekünk, "ne merészelj úgy tenni, mintha nem is léteznék, különben elküldöm ezeket a fotókat a házastársadnak". A melléklet pedig egy DCIM.zip, aminek már a neve is ugye digitális fényképezőgépről származó felvételeket sejtet. Ha családtagunk véletlenül beleolvass egy ilyenbe a vállunk fölött, sikeresen elültetheti a bogarat a fülébe, és attól kezdve oda a családi béke, örökösen morfondírozhat: kavarja ez most vagy nem kavarja?

Nos akinek vaj van a füle mögött, és az esetleges rossz lelkiismerettől vezérelve gyenge idegzetűen kattint ;-), annak lesz ugyan meglepetés, csak természetesen más módon, egészen pontosan egy a mellékletben megbújó Windows rendszereket fertőző trójai kártevő formájában.

A **hoax** (angol eredetű[1] vándorszó, jelentése: „beugratás”, „megtévesztés”, „átverés”, „álhír” vagy „kacsa”) leggyakrabban az e-mailben terjedő álhírek, kacsa-lánclevelek különféle változatait jelöli, bár az átverés gyakran kiegészül honlapokkal, illetve nemritkán az írott sajtó vagy a tévé is hajlamos átvenni.

A hoax általában nem irányul más vagyonának vagy vagyoni értékkel bíró dolgának illegális megszerzésére (mint például a csalás), célja inkább a célszemély(ek) megtérfálása. Nevezhetjük ártatlan tréfának is, de az elkövetőnek tudnia kell, hogy számos esetben nagyon vékony a határvonal a tréfa és a büntetendő cselekedet között.

Fontos (de nem okvetlen szükséges) jellemzője a hoaxnak a virális jelleg, tehát azon képessége, hogy terjed és szaporodik (lásd memetika), bár a számítógépes vírusok „automatikus” terjedésével ellentétben ez az emberi segítséget is igénybe veszi („Küldd tovább 10 példányban!”).

Nemzetközileg az internettel együtt terjedt el, minthogy a hálózat ideális terepe a kisebb-nagyobb átveréseknek.

A népszerűbb hoaxok jelentős forgalmat generálhatnak, és ezzel komoly pluszköltségeket okozhatnak a szolgáltatóknak.

A hoax írójának célja lehet, hogy a "szélnek eresztett" levél fejlődésében rövid idő alatt rengeteg e-mail cím gyűlik össze, amelyek a levél többszörös továbbítása után hozzá is visszajutnak - így valós, működő címekhez juthat, melyeket értékesíthet a spammereknek.

Lucáról és az Ő életmentő műtétjéről van szó, amiről biztos sokan hallottatok, pontosabban az ez által szárnyra kapott értelmetlen felhívásokról. Tegnap futottam bele a képen látható felhívásba. Hát első ránézésre olyan, mint egy fuldoklónak vízbe dobott leeresztett mentőmellény, kis utána járás után meg beszélhetünk inkább kimentett fuldoklónak dobott leeresztett mentőmellényről.

A tipikus hibát, mint a dátumhoz való kötést már nem is említem, de elképesztő, hogy majd 80ezer ember úgy osztja meg, hogy semmilyen elérhetőség nincs rajta, amin az adományokat, segítségeket foganatosítani lehetne.

Hova utaljam a pénzt? Kinek? Vagy csak dörgöljek hozzá egy ezrest a monitorhoz és akkor minden rendben?

Hát ez az amiért azt mondom már erre, hogy HOAX.

Mert idegesítő ezekkel a lejárt szavatosságú posztokkal naponta összefutni, szembesülni az álszentséggel, hogy emberek egy megosztással letudják a napi jócselekedetet és szembesülni azzal is, hogy a megannyi hasonló poszt miatt hónap elején a facebook már elhasználta a kis hazánkban oly drágán és szűken mért mobiltelefonos adatforgalmam nagy részét.

1938. október 31-én a CBS rádióállomásai sugározták Amerika-szerte az H. G. Wells Világok harca (War of the worlds) című művéből Orson Welles által készített rádiójátékot. Bár az adás előtt és alatt is többször elhangzott, hogy a történet csak a fantázia szüleménye, rengeteg hallgató hitte el, hogy a marslakók valóban megtámadták a Földet. A pánik Dél-Amerikában is megismétlődött, amikor ottani rádióadók újra műsorra tűzték a művet. Ezt az esetet szokás a média történetének legnagyobb hoaxaként emlegetni, habár itt nem szándékos beugratásról, megtévesztésről volt szó, inkább tudatlanságról.

Magyar vonatkozású „átejtés” Kempelen Farkas sakkozógépe, A Török 1770-ből, ami a készítő állítása szerint az első sakkozó automata volt (és ezzel világszerte nagy hírnévre tett szert), de később kiderült, hogy csak egy törpe termetű sakkozó rejtőzött benne.

– Adathalászat. A phishing lényege, hogy olyan, az eredetire megtévesztésig hasonlító oldalakat készítenek, melyekbe már önkéntelenül gépeljük is be fióknevünket és jelszavunkat, amit így jól átadtunk használatra. Mindig aktiváljuk a böngészőben a phishing filtert, mely szól, ha ismert átverős oldalra kerültünk.

Youtube – Kiss Ádám és a vírusok !

Vírusirtó programok: ESET, NORTON, BITDEFENDER, DRWEB, AVIRA, AVAST, KASPERSKY MICROSOFT SECURITY ESSENTIALS-**NE!!!**

Kattints ésszel és használj LINUX-ot!

a Linux előnye a Windows-zal szemben a vírusok elleni harcot tekintve az, hogy egyrészt másképp működik, más kódnyelven íródott, másrészt pedig nem eléggé elterjedt ahhoz, hogy megérje rá mindig újabb és újabb kártevőket fejleszteni. Míg a Windowsban jórészt automatikusan futnak le a háttérben olyan dolgok, amikről a felhasználónak fogalma sincs, addig a Linuxban mindenre áldásunkat kell adnunk. Tehát tud rajta futni vírus is akár, ha úgy van megírva, hogy Linuxon fusson, de ahhoz előbb a felhasználónak bele kell egyeznie.

1. feladat Belépsz a saját mappádba! Amit ott találsz, töröld ki! Legyen üres!

2.feladat Hozz létre egy mappát aminek **Süsü** a neve!
Ide ment **egy képet Süsüről!** Majd hozz létre egy **süsü.txt** fájlt, amibe mentsd el a Süsü énekét, az „Én vagyok a híres egyfejű” c. dalt!

„Én vagyok a híres egyfejű
A nevem is ennyi csak: Süsü
De én egyiket se bánom
Egyfejűként élem a világot”....

3.feladat

Kriszta, Aladár, Mz/X

Ha kitaláltad, hogy melyik meséről van szó, akkor hozz létre egy mappát!
Mézga család!

Ide ment **egy képet** a Mézga családról! **mézgacsalád.txt**-be legyen benne a főcímdal!

„Néha légy bolond, egy kicsikét!
Elrepül úgy a szürke gond,
Derül az ég.
Van abba valami báj,
Hogyha kacag a máj.
Szárnyal a kedv, mint a kacsamadár!
Légy vidám, vagány akár egy srác!
Fújd meg a túlköt ,trombitálj, valamit játssz!
Ha baj van mégse legyen soha kedélyed lőporos,
Ne is figyelj oda, mint mond egy főokos!
Szerintem az bolond, ki téged mindezért paprikajancsinak mond.”

4. feladat

luna, artemis, usagi

Magyar címét kérem! Hozz létre egy mappát **Varázslatos álmok** címen!
Ments bele egy képet a meséből!

5.feladat

Kalózok dala - Szereplők: Spartacus, Arkana

Melyik meséből, való?

Ha megvan a mese címe, hozz létre egy mappát a címe a mese címe legyen!

kalózok.txt-be legyen benne a kalózok dala! **kalózok.txt**

*„Agyalpnak hívnak a társaim
Kalózok ők tengerek habjain*

*A vezérük én vagyok, Maxigáz
A zsákmányért gázt bele, maxi gázt!”*

7.okt. 3. hét

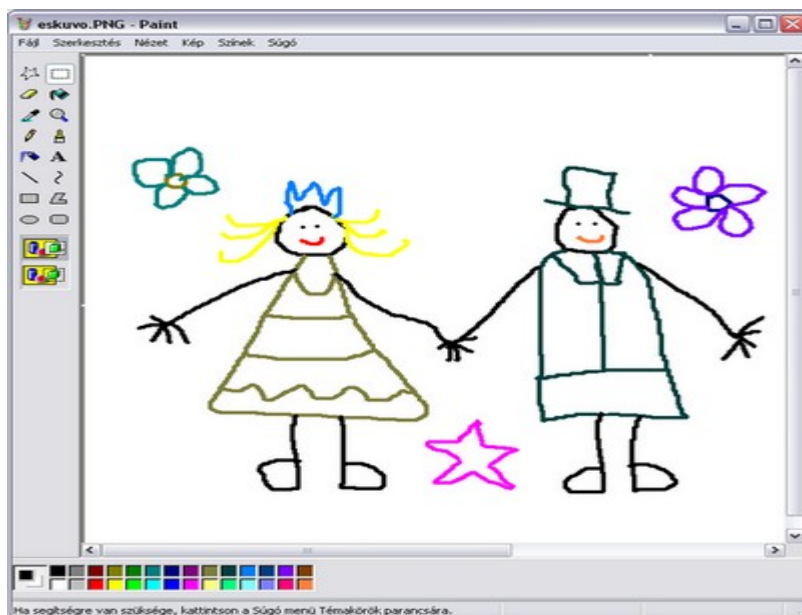
2. Informatika-alkalmazói ismeretek (inf.társ.)

2.1. Írott és audiovizuális dokumentumok elektronikus létrehozása

SZÖVEGSZERKESZTÉS

Rajzos-szöveges dokumentumok létre- hozása, átalakítása, formázása, mentése

Rajzok készítése. Műveletek rajzrészletekkel. Elemi alakzatok rajzolása, módosítása. A vágólap használata.



Készítsük el Paintben a következő rajzot!

Mentsük el eskuvo.PNG – néven!

Ellenőrizzük le, hogy sikerült-e a mentés!

Majd csukjuk be a paintet!

WYSIWIG What You See What You Get (Amit látsz, azt kapod)

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!

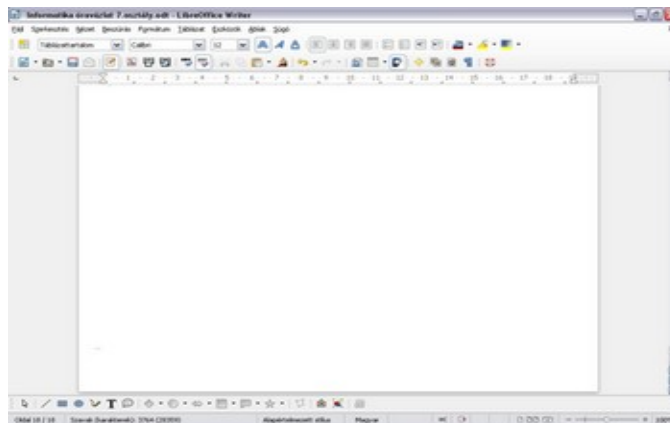
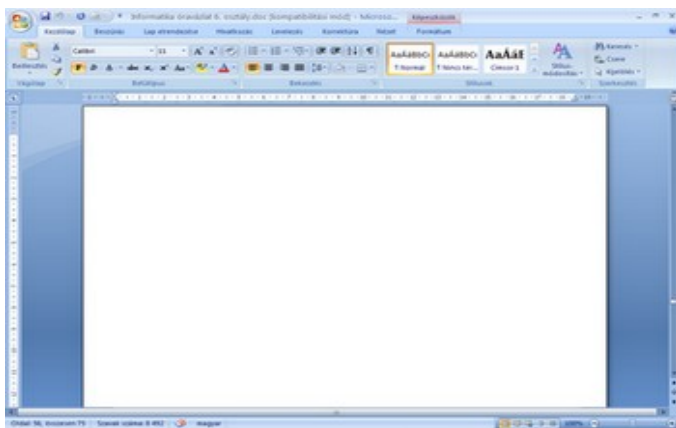
Vista alatt – Start menü és alul a keresősávba kell beírni: **winword** – azután **Enter**-t ütni és a Word elindul.

És igen! Libre Office!



Már én is elkezdtem használni és tanulni! Egy kicsit nehezebb, ugyan, mint az MSWord, de 2 hét alatt átszoktam rá. Már nem kell aggódnom, hogy nincs a másik mert Libre-ben mindent meg lehet oldani INGYEN!

A szövegszerkesztő itt Writer!



Mindkettő ugyanazt tudja! Szöveget lehet vele szerkeszteni! :)

Szövegeket, leveleket – dokumentumokat – készíthetünk, módosíthatunk, javíthatunk vele. Beépített helyesírás-ellenőrzővel rendelkezik. Táblázatokat, képeket, grafikát illeszthetünk a szövegbe!

NEM TANÍTOM MEG MINT FOGALMAT, A SZÖVEGEGYSÉGEKET SEM ÉS A SZÖVEGSZERKESZTÉS LÉPÉSEIT SEM! MINEK! GYAKORLATBAN TUDJA!

Gépeljük be: Kovácsovics Fruzsina

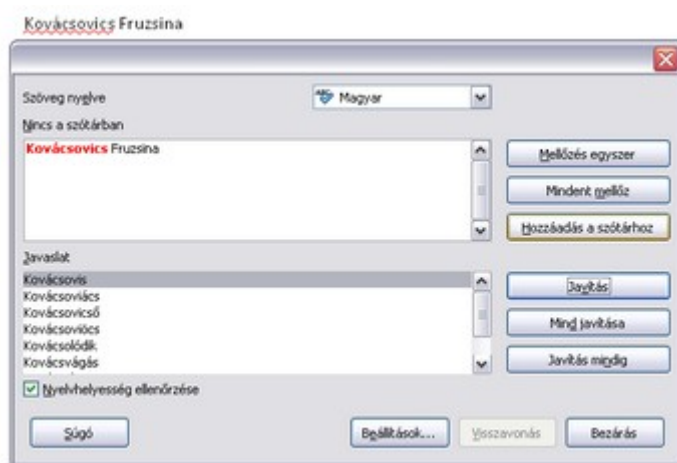
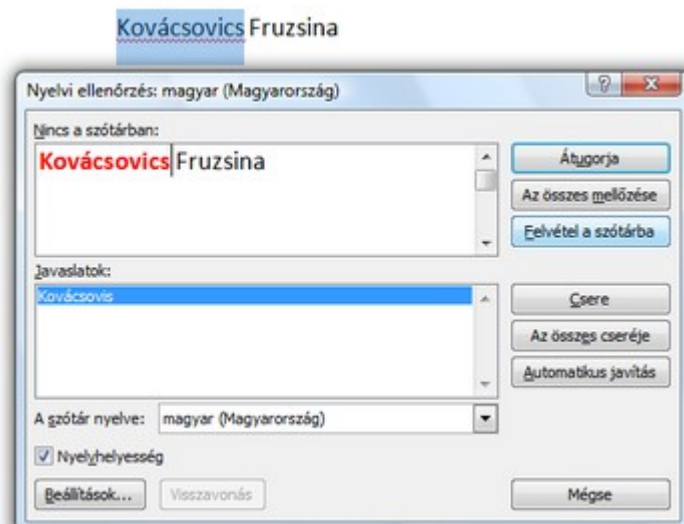
Attól ne ijedjünk meg, ha a program **piros hullámmal** aláhúzza a szavakat – azért teszi, mert „okos” van beépített helyesírás ellenőrzője, ami szól Neked, hogy szerinte helytelenül írtad. Ilyenkor szólj Nekem!

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

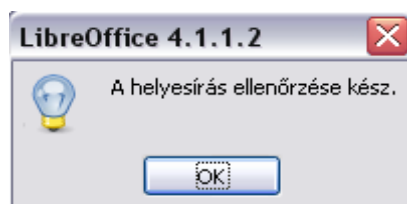
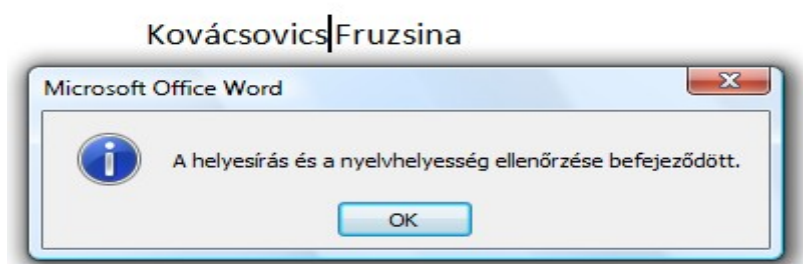
De van egy trükköm is! Meg is taníthatjuk a géppel, hogy tanulja meg a nevünket hogyan kell helyesen írni! Nyomjuk csak le az **F7 billentyűt!**

Kattintsunk a **Felvétel a szótárba** gombra!

Kattintsunk a **Hozzáadás a szótárhoz** gombra!



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

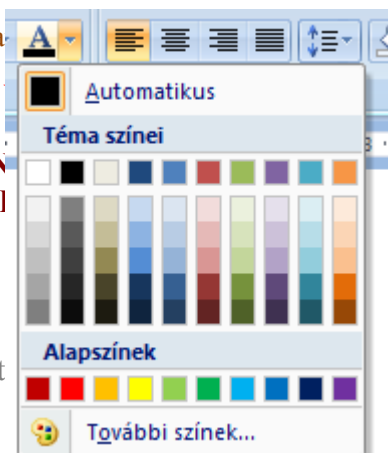


5-6. osztályban is azt tanítjuk, hogy a gép addig nem fogja elismerni a szöveget, amíg a

Általában szóköz vagy ENTER használata, Sortörés: SHIFT+ENTER, Oldaltörés: CTRL+]

WINWORD

Informatika óravázlat



LIBRE OFFICE

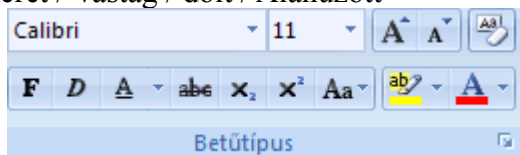
abó János



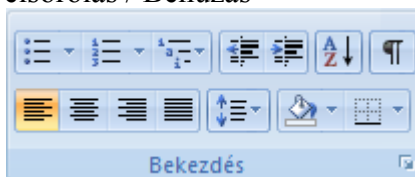
a!

dal

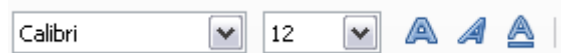
Betűméret / Vastag / dőlt / Aláhúzott



Igazítás / Felsorolás / Behúzás



Betűméret / Vastag / dőlt / Aláhúzott



Igazítás / Felsorolás / Behúzás



Készítsük el az alábbi meghívót! Majd a végén illesszük be a képet, amit az óra elején rajzoltuk!

1. Másolás-beillesztéssel
2. Microsoft office: **Beszúrás-Kép**
Beszúrás-Kép-Fájlból

Libre office:

6.osztály informatika – 1.Szövegszerkesztő feladata

Betűtípus: Mistral Betűméret: 20

Meghívó

Úgy döntöttünk, hogy véget vetünk az “én sose adom be a derekamat” című fejezetnek és **2013 október 26-án** önként és dalolva összeházasodunk. Ezúton meghívunk, hogy szem- és fültanúja legyetek annak, hogy 16 órakor a **Keceli Polgármesteri Hivatal Házasságkötő Termében**, majd a 17 órakor **Szentháriomság Római Katolikus Templomban** örök hűséget fogadunk.



8.okt. **4. hét**

Szövegműveletek végrehajtása

Állomány mentése. Szöveges állomány megnyitása. Szöveg javítása.

Karakterformázás. Bekezdésformázás. Szöveg kijelölése, másolása, mozgatása, törlése. Helyesírás ellenőrzése.

Ha van net: www.tanitobacsi.hu-ról töltsd le az eszperente szöveget! Ha nincs net: Gépeld be a szöveget!

Alkoholista: ímbír , mily ringítig szíszit vídíl hítintí, tíríkín hímpíríg s tí sím kídvílid.

Homok: ringítig szímcsí, milyíkin tíví mínítíl.

MSW: Kezdőlap menü Csere ikonjára. A keresett szöveg: í , csere erre: e , majd az Összes cseréje gomb.	LIO: Szerkesztés menü, Keresés és csere... A keresett szöveg: í , csere erre: e , majd az Mindent cseréli gomb.
--	---

Jelöld ki a szöveget, majd cseréld ki benne a **í betűket **e** betűkre.**

Alkoholista: ember , mely rengeteg szeszt vedel hetente, tereken hempereg s te sem kedveled.

Homok: rengeteg szemcse, melyeken teve menetel.

Eszperente: jellegzetesen magyar nyelvi játék, amelyben értelmes mondatokat kell képezni, ám magánhangzóként kizárólag az e betű, azaz a nyílt e és a zárt ë hangok használhatóak.

Egy kis nyelvtörő

Könnyűek:

- Sárga bögre, görbe bögre.
- Két pék két szép kék képet kér.
- Rózsaszín sündisznócska uzsiz zacskója.
- Mit sütsz, kis szűcs? Tán sós húst sütsz, kis szűcs?



Közepesen nehezek:

- Fekete bikapata kopog a patika pepita kövén.
- Az ipafai papnak fapipája van, ezért az ipafai papi pipa papi fapipa
- Nem minden tarka fajta szarka farka tarkabarka, csak a tarkabarka fajta szarkafajta farka tarkabarka.
- Egy kupac kopasz kukac meg még egy kupac kopasz kukac az két kupac kopasz kukac.



Nagyon nehezek:

- Ede, de bedezodoroztad magad!
- Csinos, csíkos cinkcsészében kilenc cukros csirkecomb.
- Egy picike pocakú picike pocok pocakon pöckölt egy picike pocakú picike pocokot, mire a pocakon pöckölt, picike pocakú pocok pocakon pöckölte az öt pocakon pöckölő, picike pocakú pocokot.
- Meggymag! Szelíd meggymag vagy, vagy vadmeggymag vagy?



No komment:

Te gyerek! Mondd meg a te gyerekednek, hogy ne mondja többet az én gyerekemnek, hogy te gyerek. Mert ha a te gyereked még egyszer azt mondja az én gyerekemnek, hogy te gyerek, akkor az én gyerekem úgy pofon vágja a te

gyereked, hogy a te gyereked soha többet nem mondja az én gyerekemnek, hogy te gyerek.

9. nov. 2. hét

Felsorolások és számozások

Felsorolások és listák készítése.

Be kellene szúrunk egy táblázatot!

MSO:Kattintsunk a **Beszúrás menüre**, ott a **táblázat** ikonra.

LIO:Kattintsunk a **táblázat** ikonra.

Jelöld ki egérrel hányszor - hányas táblázatra van szükséged, azután kattints rá!

Azután kipróbáljuk a felsorolást! Felsorolást úgy tudunk készíteni, hogy kötőjellel kezdjük a felsorolást, majd **Enter**-t ütünk. Ha befejeztük a felsorolást, akkor kétszer Enterezünk.

- **egy**
- **kettő**
- **három**

Ha kész vagyunk, akkor jelöljük ki a

táblázatot és kattintsunk a

Bekezdés

dobozban a szegély ikonra,

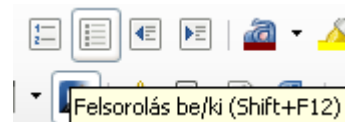
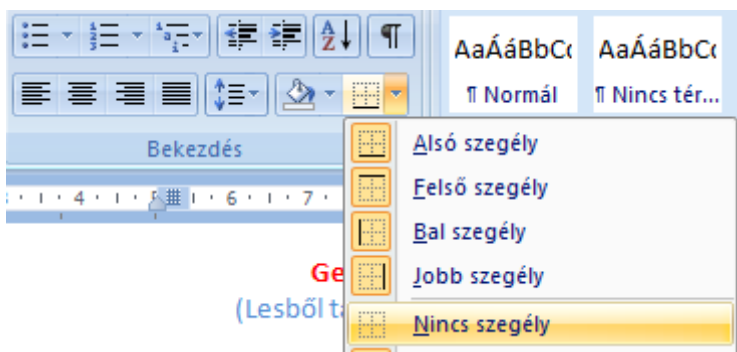
Nincs szegély!

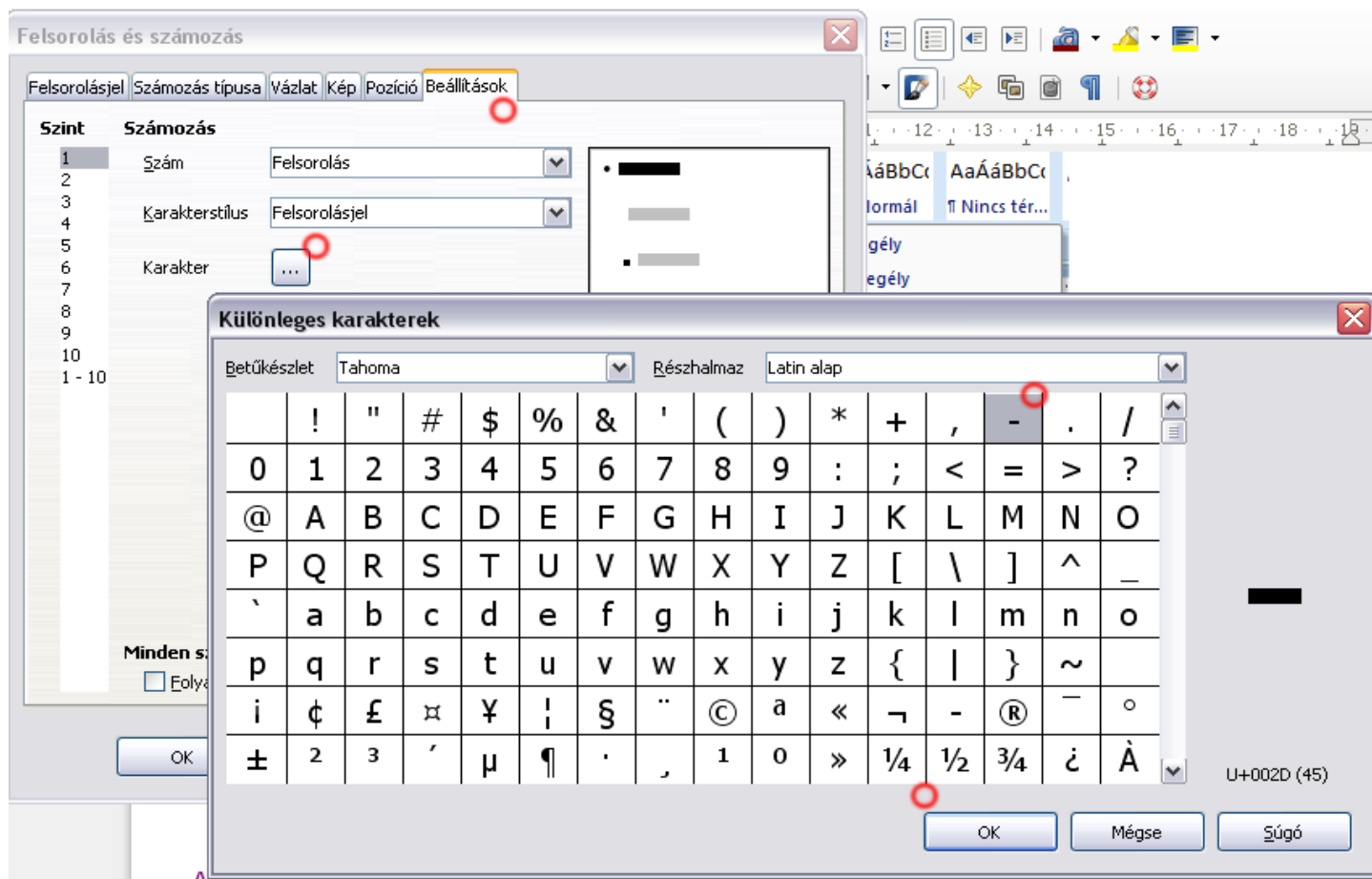
Librében kicsit máshogyan van! Beírom a felsorolásokat simán.

Majd kijelölöm és a Felsorolás ikonra kattintok!

- egy
- kettő
- három

A panelon az utolsó ikont megnyomjuk. A **Beállítások** fölnél → a **Karakter** gombot megnyomjuk és kiválasztjuk a **kötőjelet**, majd az **OK** gombot!





- egy
- kettő
- három

Közösen!

1. – megérett a meggy,
2. – csipkebokor vessző
3. – te vagy az én párom
4. – te kis leány hová mégy
5. – érik a tök
6. – hasad a pad
7. – zsemlet süt a pék
8. – üres a polc
9. – kis Ferenc
10. – tiszta víz, Ha nem tiszta, vidd vissza



Majd a cica megissza

Betűtípus: cambria Betűméret: 12

Szúrj be egy táblázatot és a bal felébe a kép, a jobb felébe pedig a hozzávalók kerüljenek!

Egérkék

Hozzávalók



- fél kg édes natúr vagy vaníliás vajaskéksz
- 10 dkg porcukor
- 15 dkg puha vaj
- 2-3 evőkanál rum
- 2-3 evőkanál kakaópor
- 1 evőkanál baracklekvár
- kókuszreszelék
- fehér és rózsaszín cukorgyöngy
- kólás gumicukorszálak vagy barna marcipán
- macskanyelv csoki vagy csokitallér

Elkészítés

1. A kekszet apró darabokra daráljuk vagy törjük.
2. Ráöntjük a rumot.
3. Összekeverjük a vajjal, a kakaóporral, a lekvárral és a porcukorral.
4. Egy gyurmaszerű formázható masszát kell kapnunk.
5. A tésztából először kis golyókat gyúrunk, majd cseppformájúra alakítjuk.
6. Megforgatjuk kókuszreszelékben.
7. A cukorgyöngyökből szemeket és orrot készítünk.
8. A csokitallérból vagy macskanyelvből fület szúrunk beléjük.
9. Majd rakunk nekik farkincát is barna marcipánból vagy kólás gumicukorból.

10. nov. 3. hét

Élőfej, élőláb, oldalszám

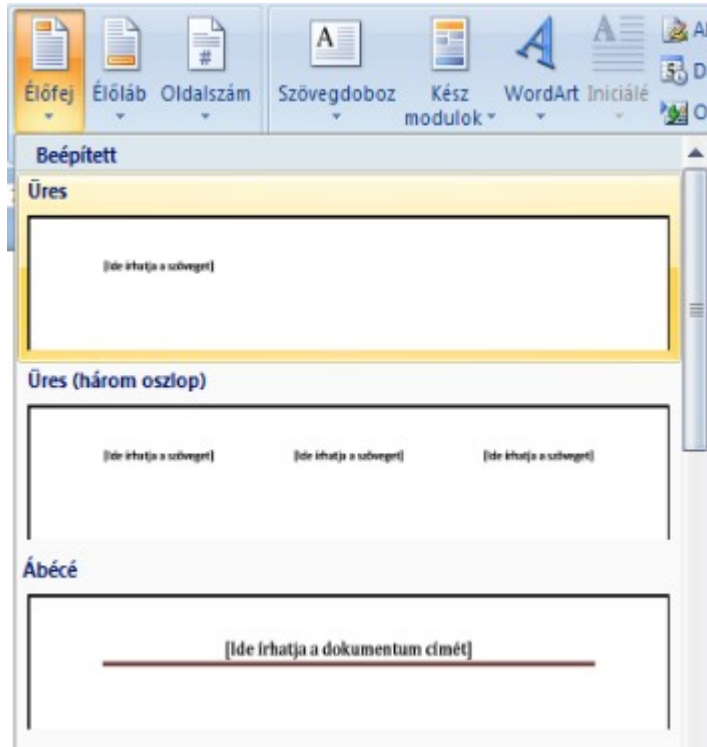
Oldalak formázása, élőfej, élőláb.

Az élőfej mindig a dokumentumok tetején jelenik meg. Minden egyes oldalon.

MSW

LIO

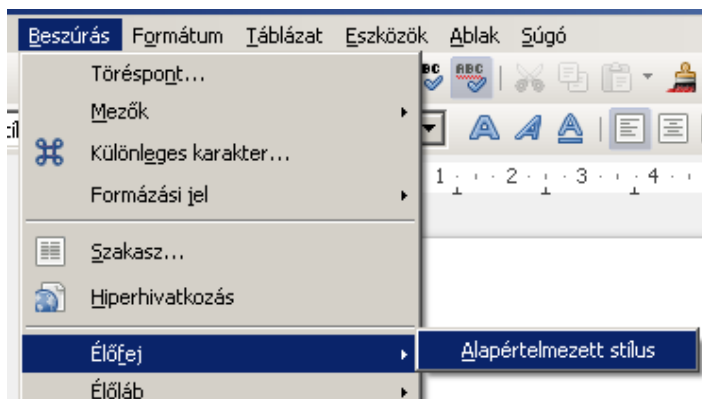
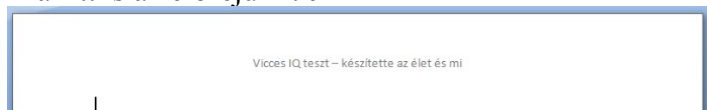
Beszúrás menü



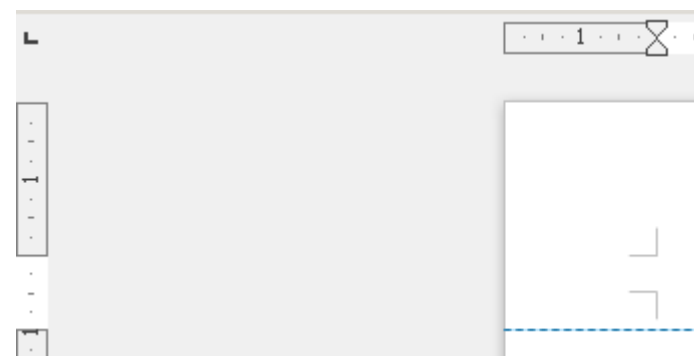
A Word 2007 – et azért szeretem, mert egy csomó beépített stílussal rendelkezik, így ha igényes dokumentumot akarunk a kezünkől kiadni, vagy akár egyedit, akkor nem kell egy másik programmal szöszmötölni, itt minden egyben megvan. Válasszuk ki először az Üres beépített élőfej mintát.



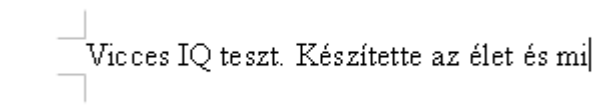
Már itt is az élőfejünk! J



Libre Office-ban ez a jel jelöli azt a részt, ahová a „rendes” szöveg kerülhet.



Már itt is az élőfejünk! J

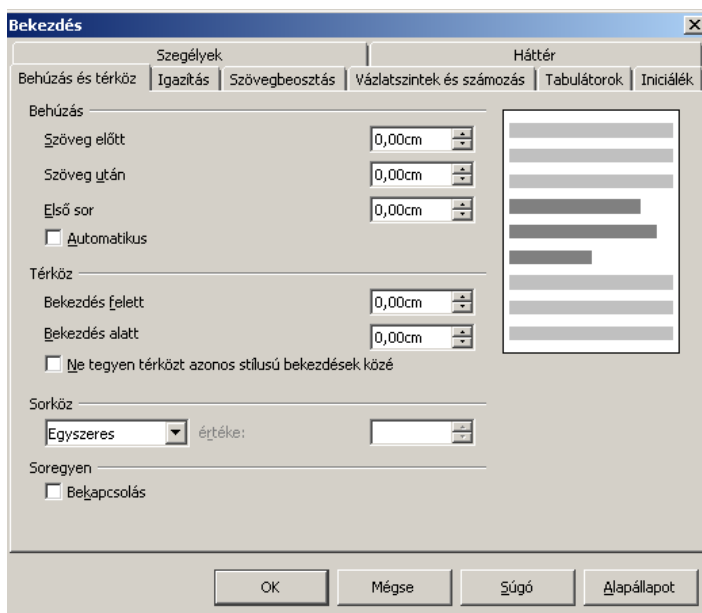
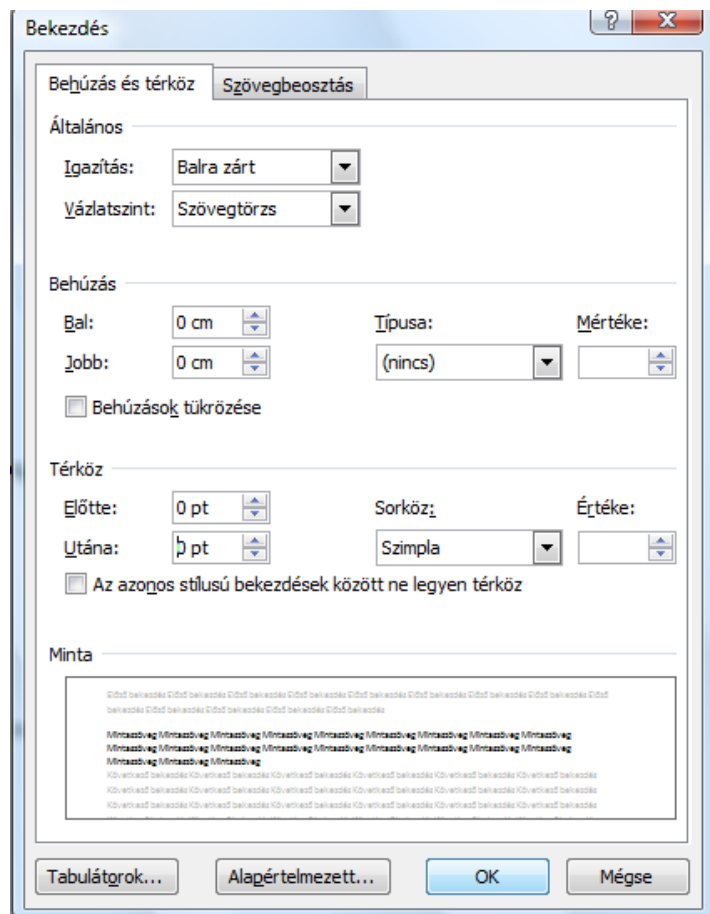
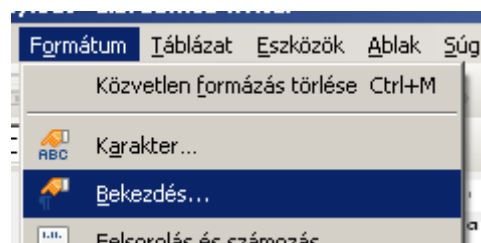
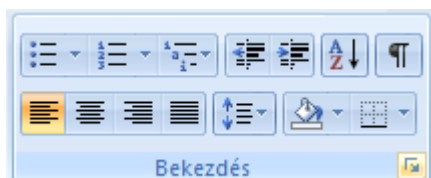


Ha beírtuk azt a szöveget, amit szeretnénk, hogy minden lap tetején díszlegjen, akkor egyszerűen csak kattintsunk duplán az alatta lévő területre. Ekkor az élőfej becsukja magát és átvált a „rendes” szövegszerkesztési területre. De a fejlécben már ott a szövegünk és „szürkével” halványabban jelöli, hogy ez minden oldalra rá fog kerülni! Ha vissza akarunk menni élőfejet szerkeszteni, akkor csak egyszerűen kattintsunk az élőfejnek fenntartott területre. Ez általában a vonalzó szürke részében van a lap tetején.

Ha beírtuk azt a szöveget, amit szeretnénk, hogy minden lap tetején díszlegjen, akkor egyszerűen csak kattintsunk **egyszer** az alatta lévő területre. Ekkor az élőfej becsukja magát és átvált a „rendes” szövegszerkesztési területre. De a fejlécben már ott a szövegünk, ez minden oldalra rá fog kerülni!

Ha vissza akarunk menni élőfejet szerkeszteni, akkor csak egyszerűen kattintsunk az élőfejnek fenntartott területre. Ez általában a vonalzó szürke részében van a lap tetején.

Már sokszor belefutottunk abba, hogy a gépeken mindenkinél különböző a Térköz és a Sorköz beállítása. Azzal kezdjük, hogy beállítjuk ezeket az alap értékekre. Ezzel dolgozunk.



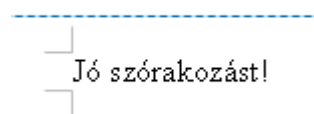
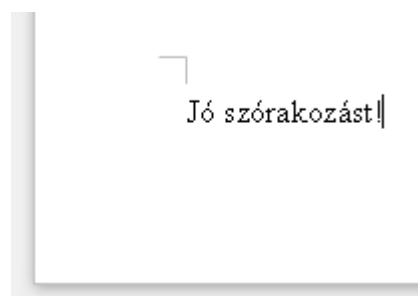
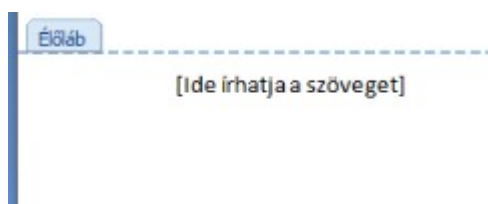
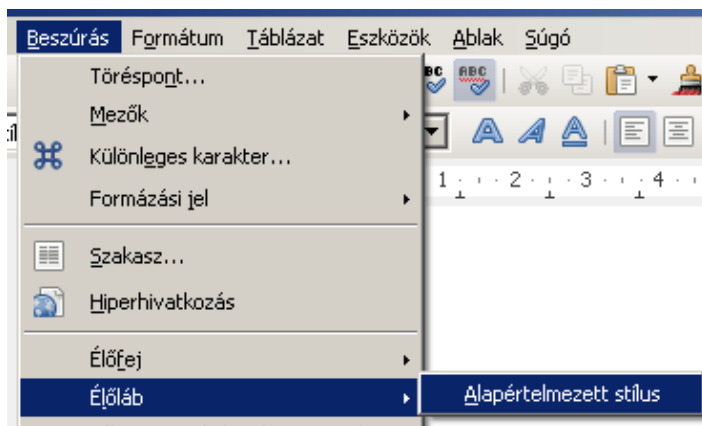
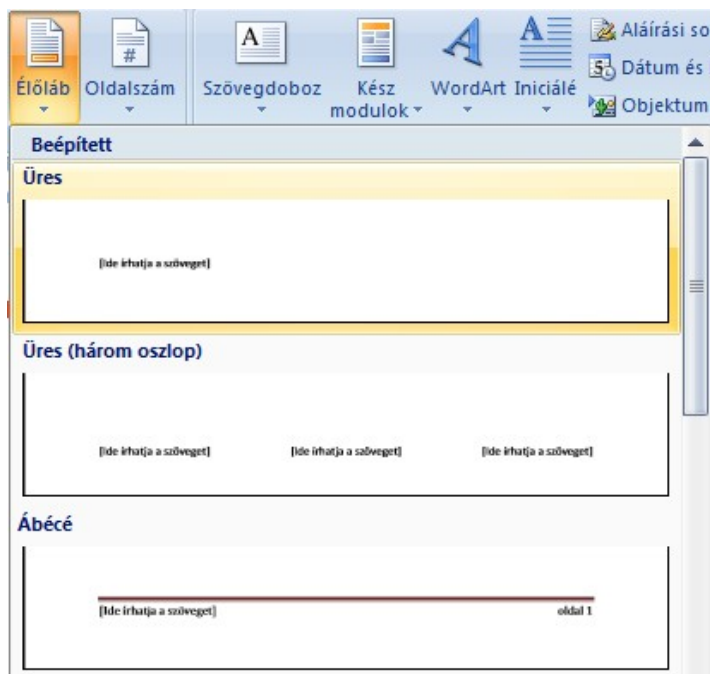
Minden behúzás és térköz 0. A sorköz MSW (Szimpla), LIO (Egyszeres)!

A szöveget, pl. egy felsorolásban, ha beljebb szeretnénk tenni, akkor a TAB billentyűt használjuk!

A macska legfőbb ismérve:

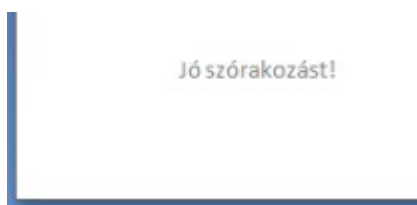
- (A) van
- (B) mindig lábbal lefelé áll
- (C) hét élete van, mégis megbotlik

Az élőláb az oldal alján megjelenő szöveg, ami minden oldalon rajta van. Tudunk oldalszámot is beszúrni. Először kezdjük egy üressel!



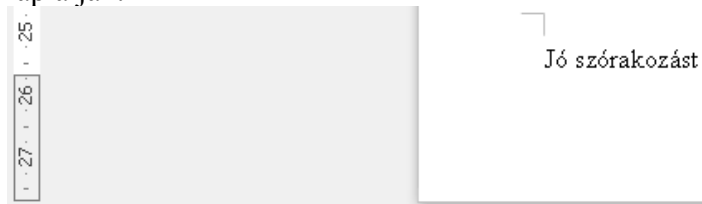
Ha beírtuk azt a szöveget, amit szeretnénk, hogy minden lap alján díszeljen, akkor egyszerűen csak kattintsunk duplán a felette lévő területre. Ekkor az élőláb becsukja magát és átvált a „rendes” szövegszerkesztési területre. De a láblécben már ott a szövegünk és „szürkével” halványabban jelöli, hogy ez minden oldalra rá fog kerülni!

Ha vissza akarunk menni élőlábat szerkeszteni, akkor csak egyszerűen kattintsunk az élőlábnak fenntartott területre. Ez általában a vonalzó szürke részében van a lap alján.

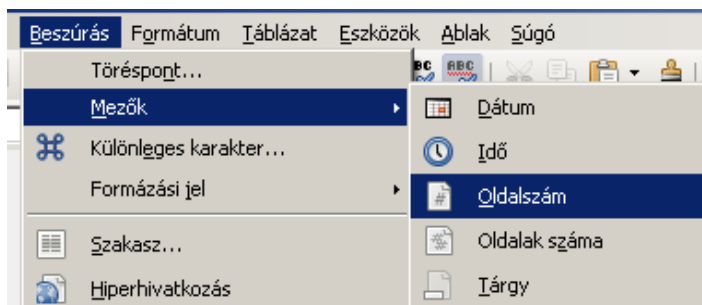
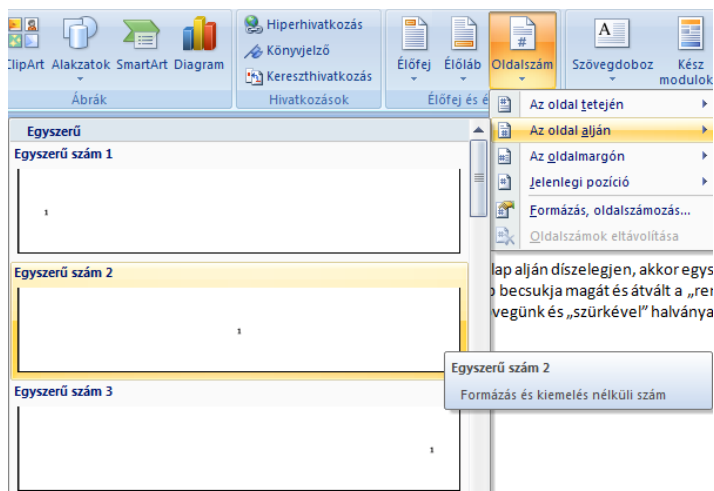


Ha beírtuk azt a szöveget, amit szeretnénk, hogy minden lap alján díszeljen, akkor egyszerűen csak kattintsunk egyszer a felette lévő területre. Ekkor az élőláb becsukja magát és átvált a „rendes” szövegszerkesztési területre. De a láblécben már ott a szövegünk, hogy ez minden oldalra rá fog kerülni!

Ha vissza akarunk menni élőlábat szerkeszteni, akkor csak egyszerűen kattintsunk az élőlábnak fenntartott területre. Ez általában a vonalzó szürke részében van a lap alján.



Oldalszámot nagyon könnyen be tudunk szúrni!



Kattintsunk az **Oldalszám ikonra**, Ott válasszuk ki hova szeretnénk helyezni az oldalszámot, majd válasszuk ki a stílusát és kattintsunk rá!

Persze előtte az oldalszámot szúrjuk be, azután a szöveget, amit mellé szeretnénk írni, mert egyébként kitörli, ha fordítva csináljuk!

1
Jó szórakozást!

VICCES IQ-TEST

Feladat: Állítsd be a fejléct és a lábléct, majd gépeled be a szöveget Times New Roman betűtípussal, 16-os betűmérettel! Mind a két oldalon kell, hogy legyen szöveg! Menteni IQ-Test néven kell!

Sorkérdés:
Tegye születésük szerint sorrendbe az alábbi neveket! Kezdjék a középsővel!

A: Béla
B: Géza
C: Jenő
D: Dezső

1. Kérdés:
Melyik volt előbb a tyúk vagy a tojás?

A: A tyúk
B: A tojás
C: Az egyik előbb volt
D: A másik volt előbb volt

2. Kérdés:
Mitől döglök a légy?

A: A légycsapótól
B: A konyharuhától
C: A légyirtótól
D: Döglégy Zolától.

3. Kérdés:
Mi az? 136.584 és nem tud úszni?

A: Tudom mi az
B: Nem tudom mi az
C: Tudom, de nem mondom meg
D: Nem tudom, de szívesen megmondanám

4. (Szakasz) kérdés:
Hogy tudott idáig eljutni?

A: Tudtam mindegyik kérdésre a választ
B: Protekció van
C: Könnyű kérdések vannak
D: Mázlim volt

OLDAL

VICCES IQ-TEST

5. Kérdés:
Mi lesz a következő kérdés?

A: Hogy hívják?
B: Mi a neve?
C: Hány éves?
D: Normális?!

6. Kérdés:
Hány éves?

A: Nem emlékszem
B: Sértené a személyiségi jogaimat
C: 13 éves
D: 50 és a halál között

7. Kérdés:
Hány részes az Esmeralda?

A: 24.561
B: Passz
C: 562.456-nál irták ki utoljám, hogy hol tartanak
D: Én csak 134.247 részt láttam

8. (Szakasz) kérdés:
Hány kiló pizzát tud megsütni egy hétfejű sárkány egy óra alatt?

A: Attól függ
B: 7 kg-ot
C: A pizzát nem kell megsütni.
D: Ahány fej, annyi szokás

10. Kérdés
Folytassa a közmondást! Aki másnak vermet ás az...

A: sirásó
B: maga bele pottyán
C: sinta
D: ökör

14. Kérdés:
Most milyen műsorban szerepelünk?

A: Legyen ön is milliomos
B: Ez nem műsor, csak egy poén
C: Kész Átverés Show
D: Most vagy soha

OLDAL

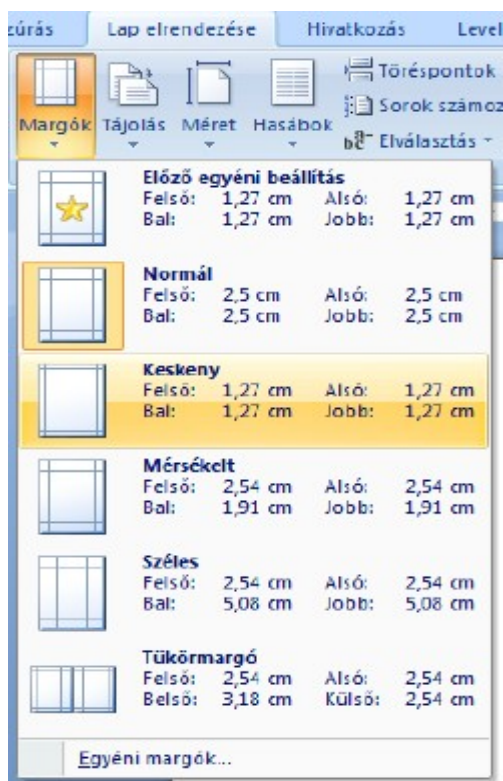
11. nov. 4. hét

Lap elrendezése, tájolás, margók.

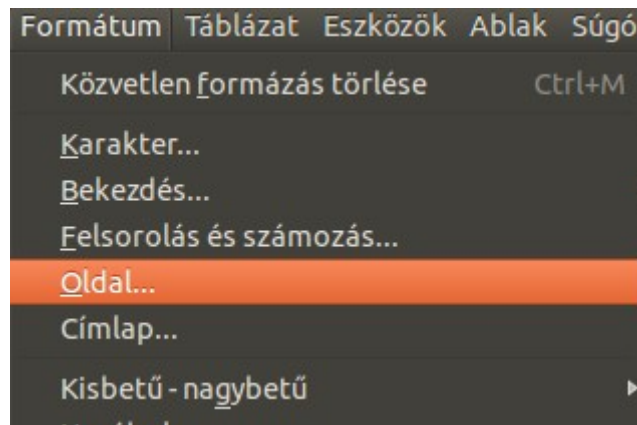
Oldalak formázása, tájolás és margók.

Oldalak formázása, tájolás és margók. Tudja megformázni az oldalt saját igényeinek megfelelően.

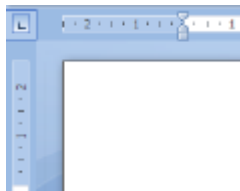
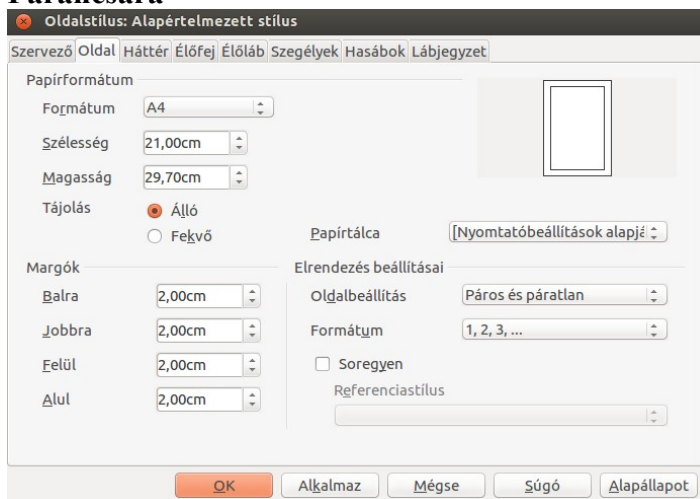
Ha a szövegszerkesztés során olyan problémába ütközünk, hogy „kicsi az oldal” nem fér el rajta az a szöveg, amit mi be szeretnénk gépelni, akkor állítani kell a lapnak a szélein az úgynevezett margókat.



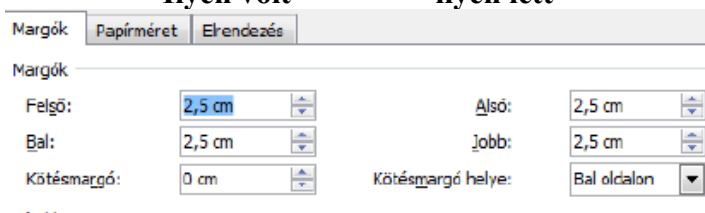
Kattintsunk a **Lap elrendezése** menüre – ott kattintsunk a **Margók** ikonra és a legördülő listából választjuk ki a **Keskény** menüpontot!



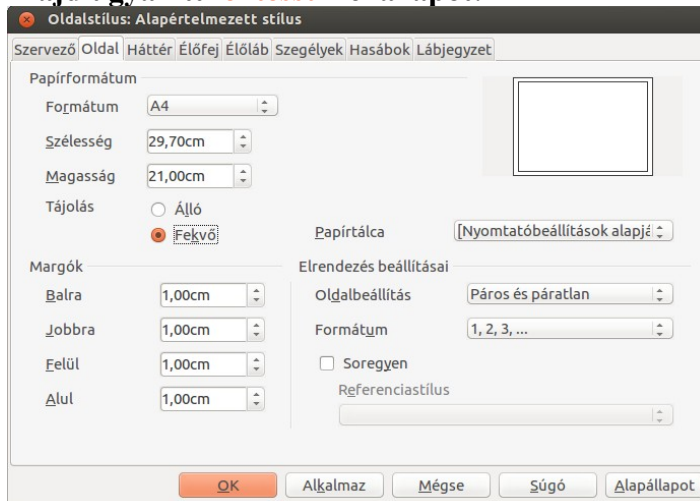
Kattintsunk a **Formátum** menü – **Oldal...** Parancsára



Ilyen volt – ilyen lett



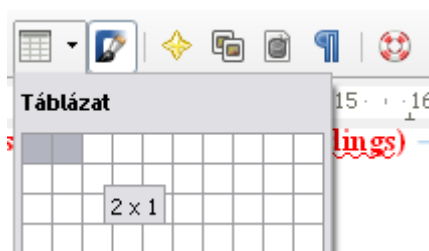
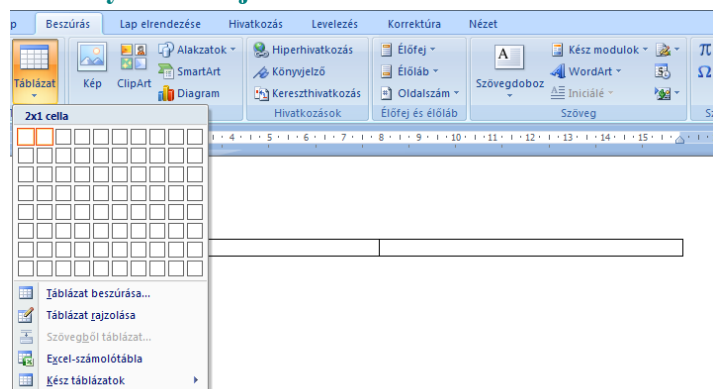
Állítsuk be a **margókat** 1 – 1 cm-re az összeset! Majd ugyanígy **fektessük** el a lapot!



Készítsünk egy órarendet!

Ehhez egy 8x6-os táblázatot készítsünk el! A bal felébe jön egy kép, a jobb felében a bélyeg és a szöveg!

6.osztály órarendjét készítsük el!



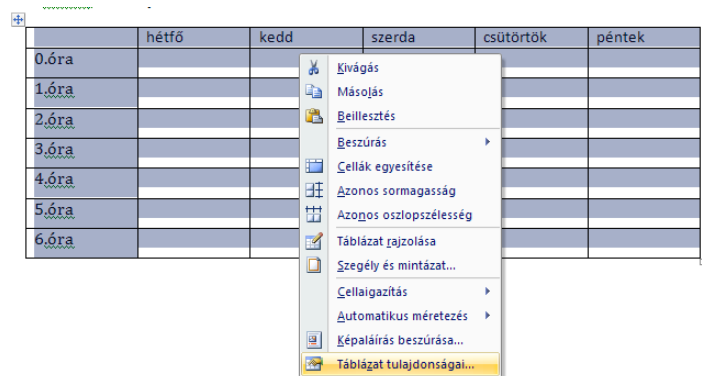
Kattintsunk a **Beszúrás** menüre, ott a **táblázat** ikonra.

Kattintsunk a **táblázat** ikonra.

Jelöld ki egérrel hány-szor - hányas táblázatra van szükség, azután kattints rá!

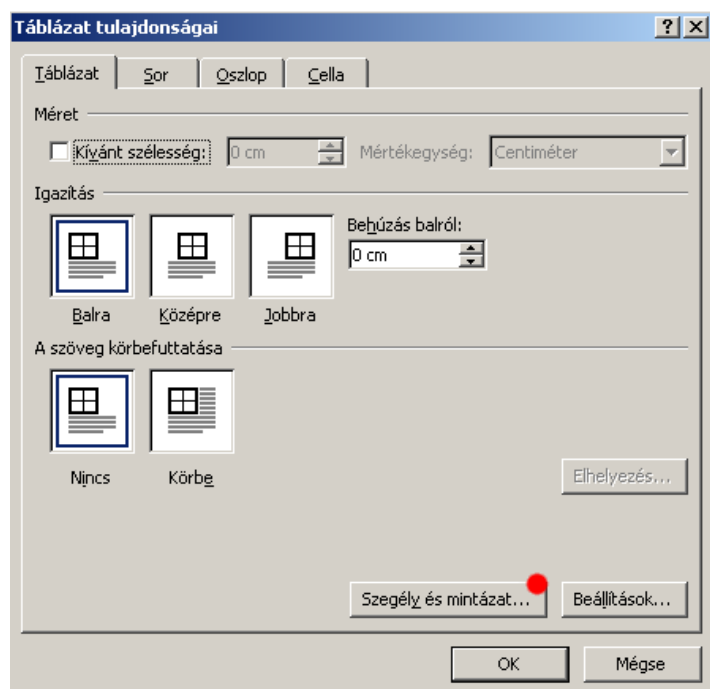
Ha ezzel kész vagy írjuk be a napokat és az órák számát!

Majd állítsuk be a szegélyeket, ehhez jelöljük ki a táblázatokat!

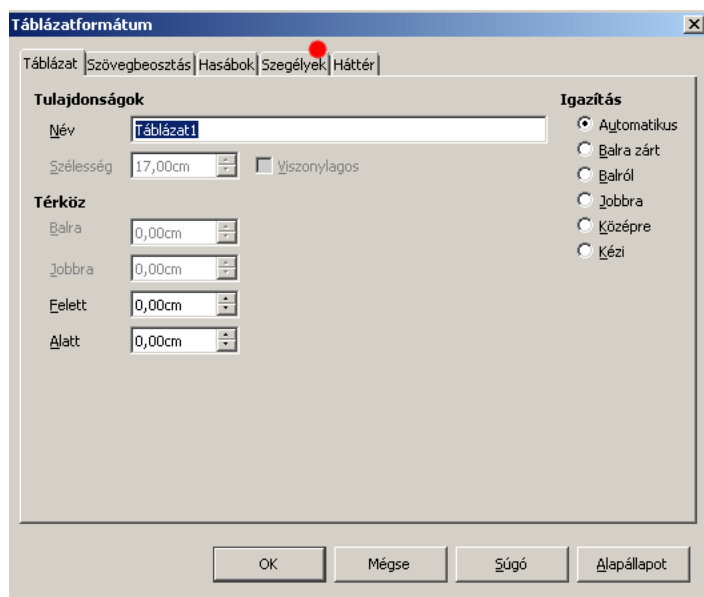


MSW: jobb egér → **Táblázat tulajdonságai**

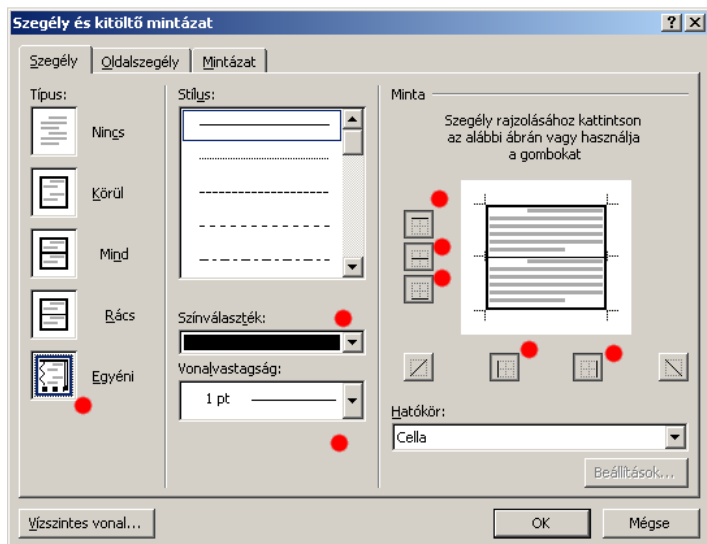
LIO: jobb egér → **Táblázat**



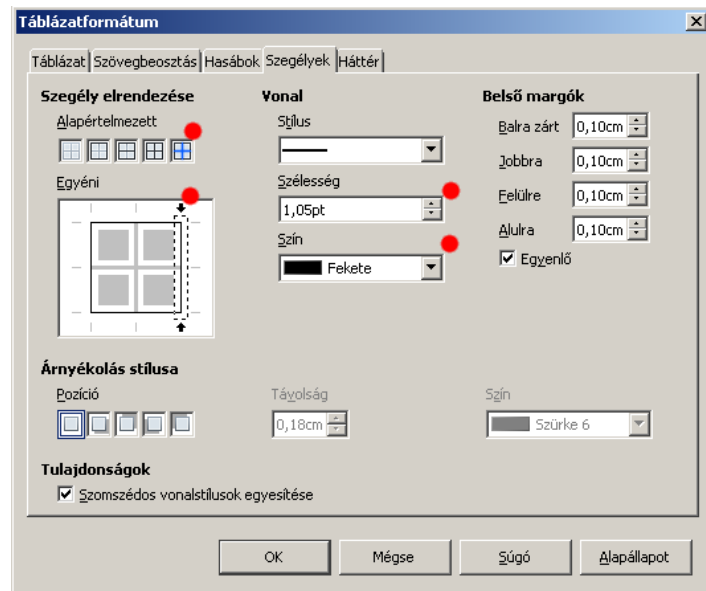
MSW: jobb egér → **Szegély és mintázat**



LIO: jobb egér → **Szegélyek**

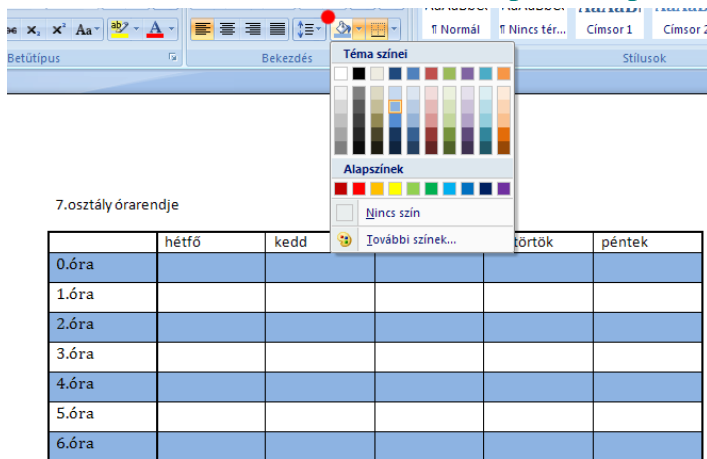


MSW

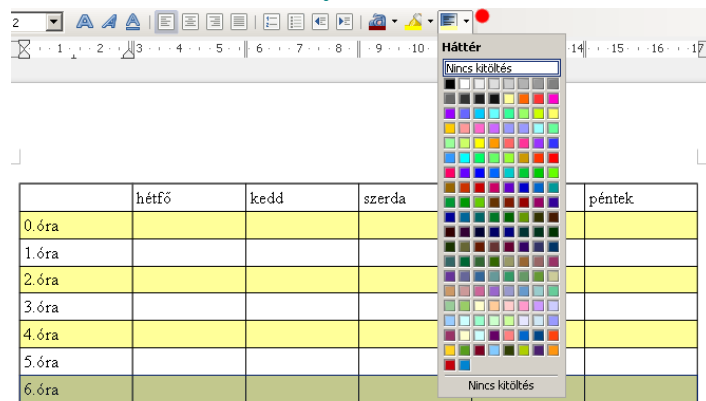


LIO

Állítsuk be a táblázat szegélyeit, válasszunk egyéni elrendezést, ahol a szegély vastagságát és színét be tudom állítani! Színezzük be a cellák páros és páratlan sorait különböző árnyalatúra!



MSW



LIO

Gépeljük be az órarendet, majd mentjük el órarendem néven!

12. dec. 1. hét

Rajzos-szöveges dokumentumok készítése

A vágólap használata.

Egy kis természetismeret!

Paintben készítsük el a rajzot, majd gépeljük be a szöveget és illesszük be a szöveg alá!

Betűtípus: Times New Roman Betűméret: 13 A cím félkövér (vastag).

Erdő növényei. Az erdő az élőlények életközössége

Az erdő legjellemzőbb élőlényei a fák, de sok más élőlénynek is védelmet, biztonságot és élelmet nyújtanak.

Az erdő életközösség. Az erdő növényei táplálékul szolgálnak az erdő növényevő állatainak.

Éghajlatra jellemző erdőtípusok alakultak ki. Előfordulásuk a domb- és hegyvidékeken magasságtól függően változik. Alul helyezkednek el a fény és melegkedvelő **tölgyesek** 600 méter alatt. Fölöttük a tápanyagban szegényebb talajt és hűvösebb éghajlatot is elviselő **bükkösök** 600 méter felett. A legmagasabb régiókban találhatóak a **fenyvesek** 800 méter felett.



13. dec. 2. hét

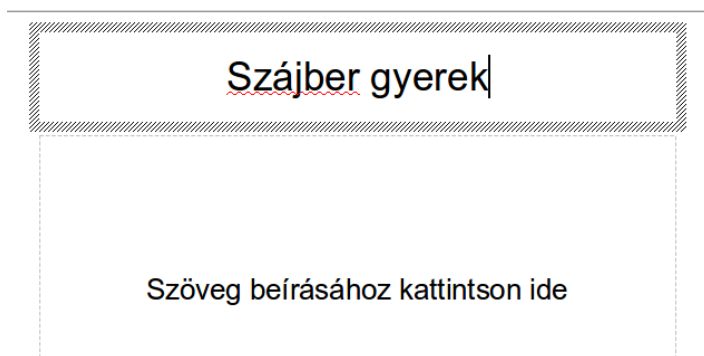
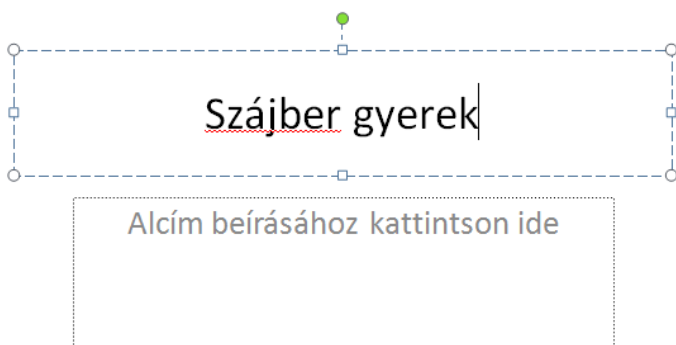
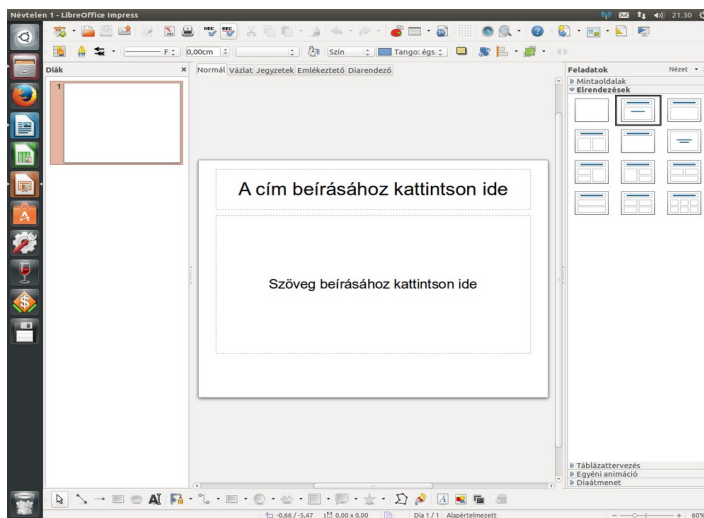
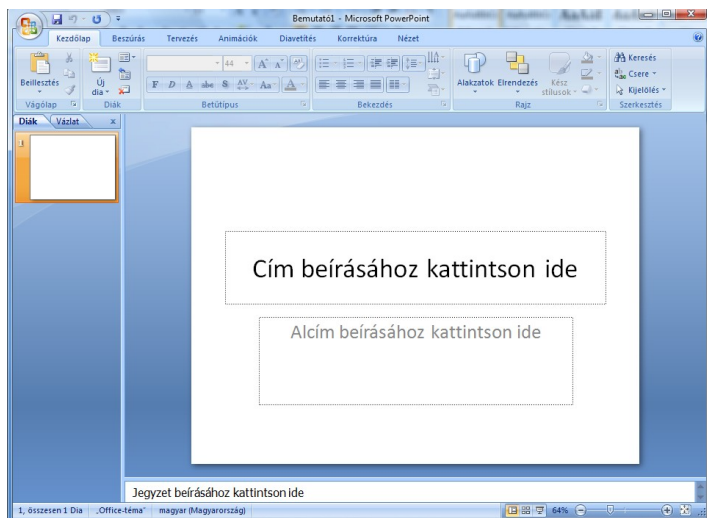
Számonkérés

14. dec. 3. hét

Multimédiás dokumentumok előállítása kész alapelemekből

Készítsünk bemutatót I.

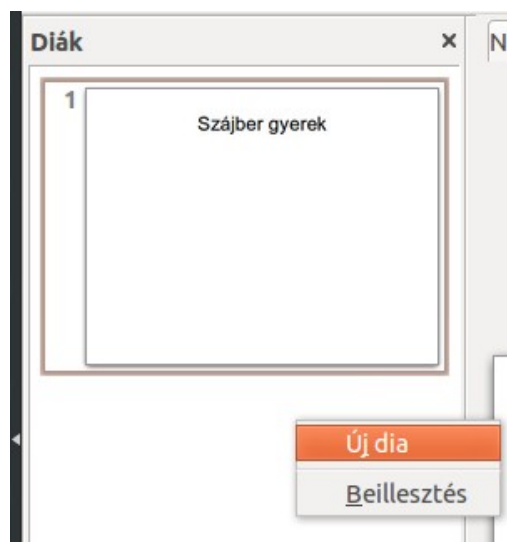
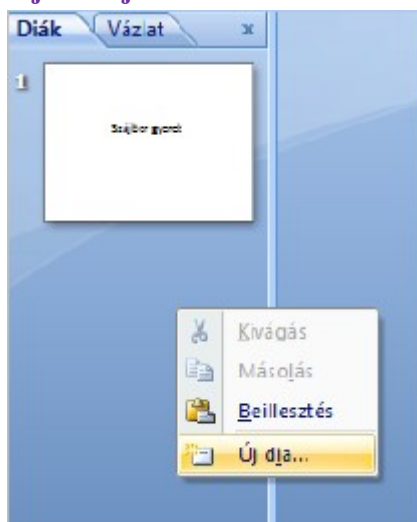
POWERPOINT VS IMPRESS

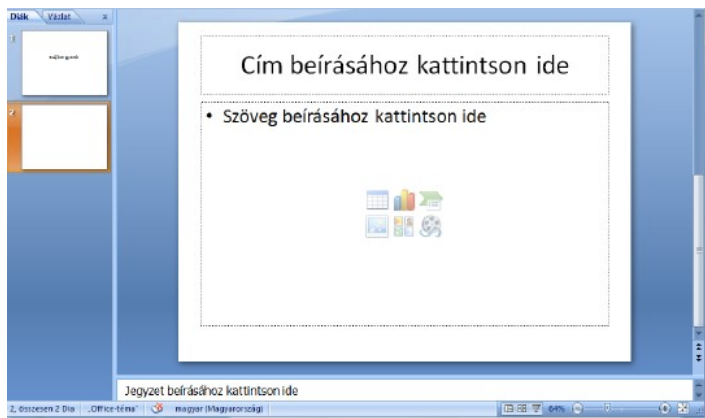


Szájberggyerek – projekt!

www.zeneszoveg.hu

Új diát úgy tudunk beilleszteni, hogy a jobb oldalon a mini diáknál a diára, vagy a diák alá jobb egérgombbal kattintunk és az Új dia parancsot adjuk ki. Ekkor egy új dia jelenik meg az első alatt. A diák sorrendjét tudjuk módosítani.





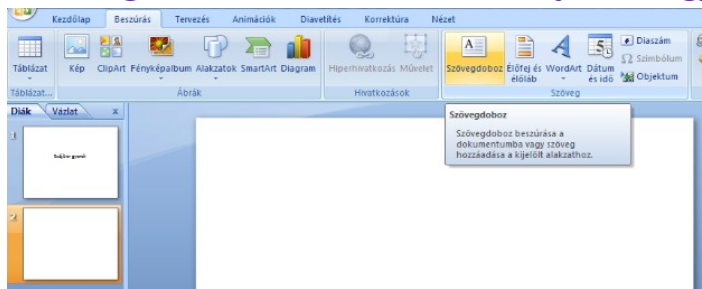
A cím beírásához kattintson ide

- Szöveg beírásához kattintson ide



Az új diánál lehet a sablon alkalmazni, de én nem szoktam, a címet kiüthetjük, nem kell, a másik ablakot is kiüthetjük nyugodtan.

Ha szöveget szeretnénk a diára írni, szúrjunk be egy szövegdobozt!



Nézet-Eszköztárak-Szöveg



Húzok egy téglalapot a diára és beleírom a szöveget!

Van egy kék tó a fák alatt,



Van egy kék tó, a fák alatt



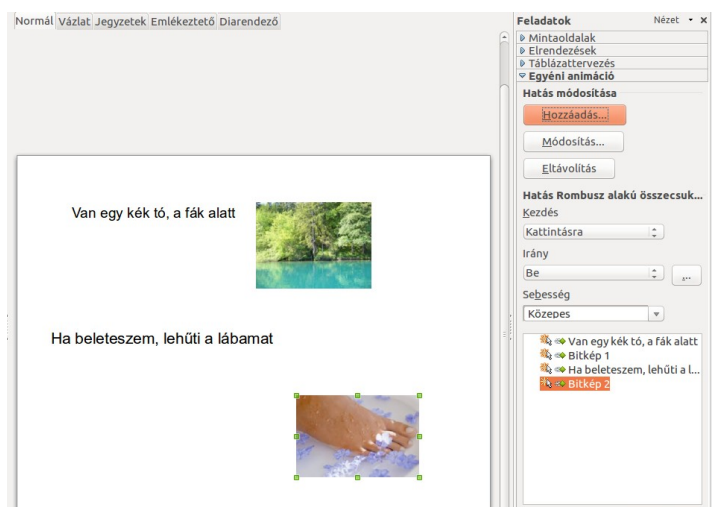
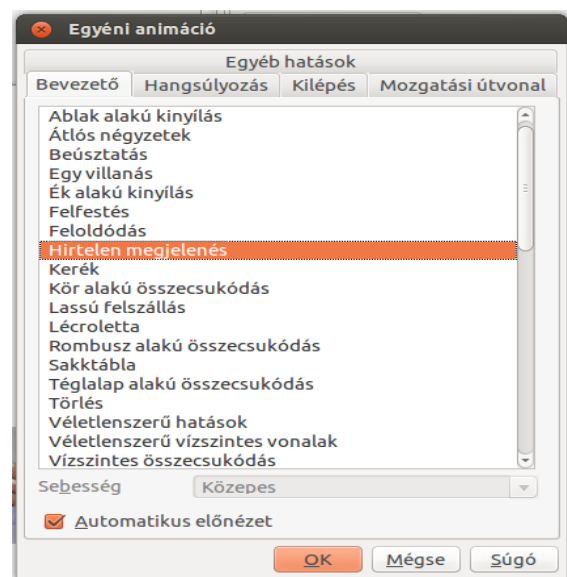
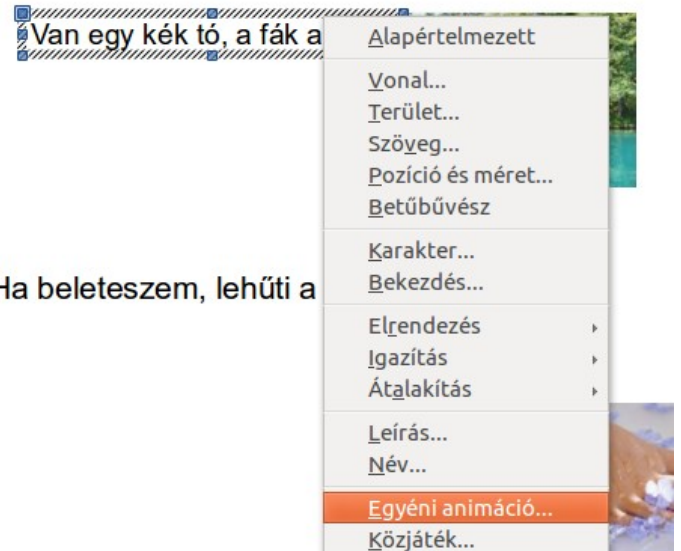
Ha beleteszem, lehűti a lábamat



Ha beleteszem, lehűti a lábamat



A képeket vonszolással viszem a helyükre!



41.oldal

15. jan. 2. hét

Készítsünk bemutatót II. MESE

16. jan. 3. hét

Készítsünk bemutatót III. MESE

Készítünk közösen egy mesét, ahhoz a gyerekek képeket szednek le az Internetről.

A végén a diákat animáljuk és mentjük!

A nagy kaland

írta: 6.b osztály

1 Volt egyszer egy nyuszika , aki elment sétálni. Kezében egy kosár volt tele tojással.

2 Találkozott a sünival , aki egy mezőn állt.

3 Együtt ballagtak tovább az úton.

4 Eközben egy vakond beszorult egy pocoktúrásba és jajveszékelt.

5 A nyúl és a süni oda szaladtak , hogy segítsenek neki , de egy nagy folyó állta útjukat.

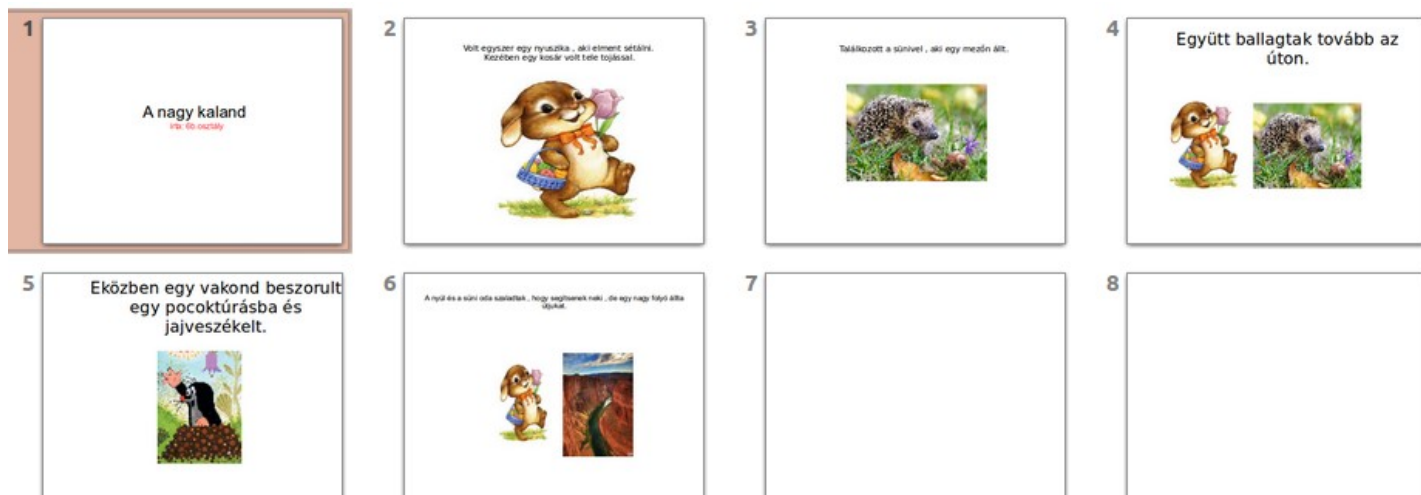
6 Segítséget kértek a Hódtól! Egy fát kirágott, és keresztüldöntötték a folyó felett.

7. Megfogta a nyúl és a süni a vakond kezét, és kihúzták a csapdából!

8. Mindenki nagyon örült, hogy kiszabadult a vakod!

9. a kisvakond sütött egy tortát, ezzel vendégelte meg az őket kiszabadító erdei állatokat!

10 . vége



17. jan. 4. hét

Számonkérés

18. febr. **1. hét**

2.2. Adatkezelés, adatfeldolgozás, információmegjelenítés

IV. A világháló Netezzünk kicsit!

Az adat értelmezését, vizsgálatát, szemléltetését segítő eszközök megismerése

Böngésző programok, a teljesség igénye nélkül:



Explorer (e-betűs) A Microsoft böngészője. *Én nem szeretem – lassú és kényelmetlen a használata.*



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



Firefox (rókás) Remek alternatív böngésző, ami tartalmaz beépített frissítési lehetőséget! Ubuntu



Chrome (bűgócsiga) A Google alternatív böngészője. (Én még fenntartásokkal vagyok vele: a keresőjük szuper, de az, hogy mindent, amit megnézek, átfut az ő kezük között, na, azt azért már nem!)

Mindenki azzal a programmal tanít, vagy azt használja, amit szeret. Én a Firefox-t mert, a gyerkőcök is szeretik. Először ezt a témakört is azzal kezdjük, hogy átismételjük a böngésző program mire való, mutathatunk alternatívákat és a kezelését is átvesszük.

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

Persze: [MyVip, Iwiw, Chat, MSN Messenger, Teve-klub, Eb-nevelde] 2010-ig, most már Youtube - fészbuk – 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!



Mentsük el könyvjelzőnek:

<http://www.elvira.hu/> <http://www.mav-start.hu/> <http://www.mav.hu/> – vasúti menetrend

<http://volan.hu/> - Volán busz menetrend

<http://usite.hu/index.php> – ingyenes programok lelőhelye

Csak legális, szaküzletben vásárolt szoftvert használjunk. Az Usite.hu –ról letöltött ingyenes programok legalább olyan jók, mint amit pénzért megvehetünk, ráadásul nem kerülnek semmibe! ☺

Süssünk főzzünk!

1 feladat:

Lépj be a mappádba, nyiss egy újat! Legyen a neve: Süssünk-főzzünk
Keresd meg a netről a következő ételeket és ments el róluk egy képet!

Tócsni

Mákos pitty-putty

Buggyantott tojás

Slambuc

Sztapacska

Dödölle

Málé

Mitítei

Mivel a nyírségből származom egy pár nyírségi kaját megkeresünk, amiről itt Kecelen fogalmuk nincs az embereknek, hogy az mi!

2.feladat

Nyisd meg a szövegszerkesztőt másold ki a feladatokat, majd másold a megadott feladat alá a választ az internetes böngésző segítségével! + 5-ért képet is tehetsz a recept alá! :)

FONTOS! Ne ész nélkül másold be a meglalált receptet! KATYVASZ LESZ A BEILLESZTÉSBŐL!

WINDOWS: Nyiss egy jegyzetömböt, először oda másold be, majd onnan a szövegszerkesztőbe!

UNIX/UBUNTU: Nyiss egy geditet, először oda másold be, majd onnan a szövegszerkesztőbe!

Címe legyen húsvéti ételek

1. Írd le a Kaszinótojás receptjét!

2. Írd le a Sárga túró receptjét!

3. Írd le a kocsonya receptjét!

4. Írd le a töltött dagadó receptjét!

Ha kész vagy, akkor a Süssünk-főzzünk mappában 8 kép és 1 dokumentum, tehát 9 fájl kell hogy legyen!
Szólhatsz, hogy kész vagy, és játszani szeretnél!

19. febr. 2. hét
Menetrendek
Táblázatkezelés

Adatok értelmezése, csoportosítása, táblázatba rendezése. Néhány közhasznú információforrás használata

6.osztály
Netes feladatok 2.része
Netes keresések!

Töltsd le ezt a fájlt és nyisd meg a szövegszerkesztőben, majd töltsd ki a hiányzó adatokkal!
Ha kész vagy mentsd el a mappádba d:\2013-2014 Informaikta\6.évfolyam\... **menetrend** néven és szólj!

Vasúti menetrend www.mav-start.hu					
Indulás	Érkezés	Indulás	Érkezés	Indulás	Érkezés
Kecskemét	Cegléd	Vámspércs	Nyírábrány	Vásárosnamény	Mátészalka
6:48	7:12	9:36	9:51	3:57	4:30
10:41	13:16	11:36	11:51	11:40	12:13
12:48	13:12	15:36	15:51	16:24	16:57
16:48	17:12	23:06	23:21	20:32	21:05

Volán (Busz) menetrend www.volan.hu					
Indulás	Érkezés	Indulás	Érkezés	Indulás	Érkezés
Kecel	Baja	Pécs	Zalaegerszeg	Győr	Sopron
6:27	7:20	6:00	9:30	5:25	7:25
10:25	11:20	10:00	13:30	8:00	10:11
15:21	16:20	16:00	19:30	10:00	12:00
16:28	17:40	18:00	21:30	16:40	18:50

Neved:
Dátum:

Térképhasználati alapismeretek megszerzése

Térképek az interneten

www.maps.google.hu

Keressük ki a műholdképen a megadott helyeket, majd a képernyőképet másoljuk ki a PrintScreen gombbal és tegyük bele a paint programba, majd onnan másoljuk be a feladatlapba!

1. keceli körforgalom



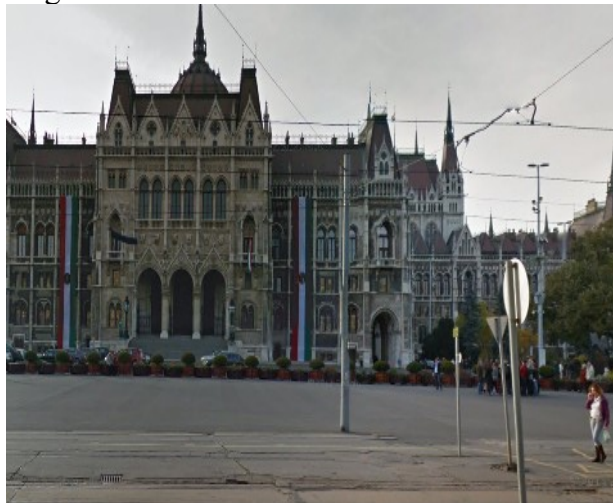
2. Debrecen címere a főtéren a betonkockák között



3. Kecskemét Cifra Palota



4. Országház



5. Eger Minaret – Szulejmmán!



6. Pécs TV-torony



21. febr. 4. hét

Térképhasználati alapismeretek megszerzése

Útvonaltervezés

Eredetileg a Google Maps – térképprogramra gondoltam, hogy használjuk, de ha lassú a Net és 24 gép egyszerre keres, akkor kicsit meghal a dolog, még akkor is, ha az Operát vagy a Firefox-ot használjuk, akkor is. (Az Explorer-t meg nagyon felejtsük el, puhára főzi a képkirakás lassú kapcsolattal...) Pedig amikor műholdképen kirajzolja az útvonalat, az nagyon szép tud ám lenni!

Ezért egy magyar szolgáltatónál próbálkozom: www.utvonalterv.hu

The screenshot shows the homepage of utvonalterv.hu. The header includes the site logo and a request for feedback via email. Below the header is a navigation bar with tabs: 'Közlekedés', 'Extra info', 'Keresés', 'Belépés', and 'Súgó'. The 'Közlekedés' tab is active, showing icons for 'Autó', 'Tömegközlekedés', 'Bicikli', and 'Gyalogos'. A sidebar on the left contains input fields for 'Indulás' (start) and 'Érkezés' (arrival), both with 'Cím vagy GPS koordináta' labels. Below these are options for 'Mikor akar utazni?' (When do you want to travel?) with a date and time selector, and buttons for 'Köztes célpont hozzáadása', 'Útvonal törlése', and 'Útirány megfordítása'. The main area displays a map of Hungary with a red route highlighted, centered on Budapest. A scale bar indicates 100 km. At the bottom, there is a banner for 'Játék a homokban és a tengerben' and a footer with copyright information and a last update date of 2009.01.27.

Ez úgy tűnik elég gyors, úgyhogy kezdünk is Neki!

Értelem szerűen először 2 mezőt kell kitöltenünk!

Indulás: Azt a településnevet adom meg, (esetleg utcanévvel) ahonnan el szeretnék indulni.

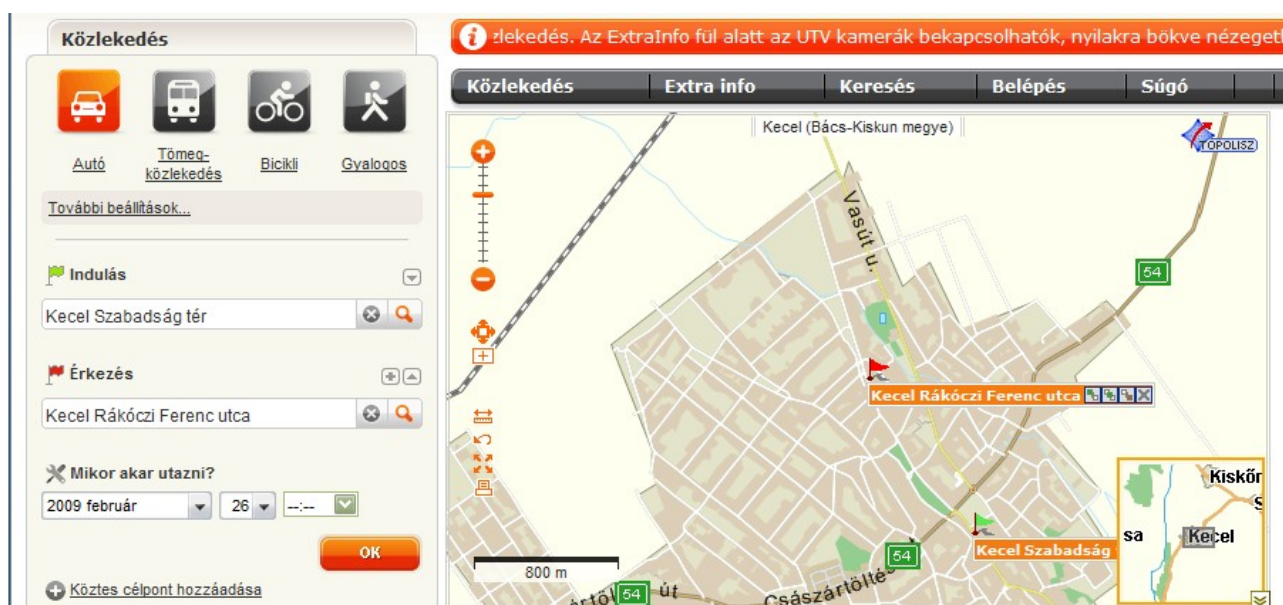
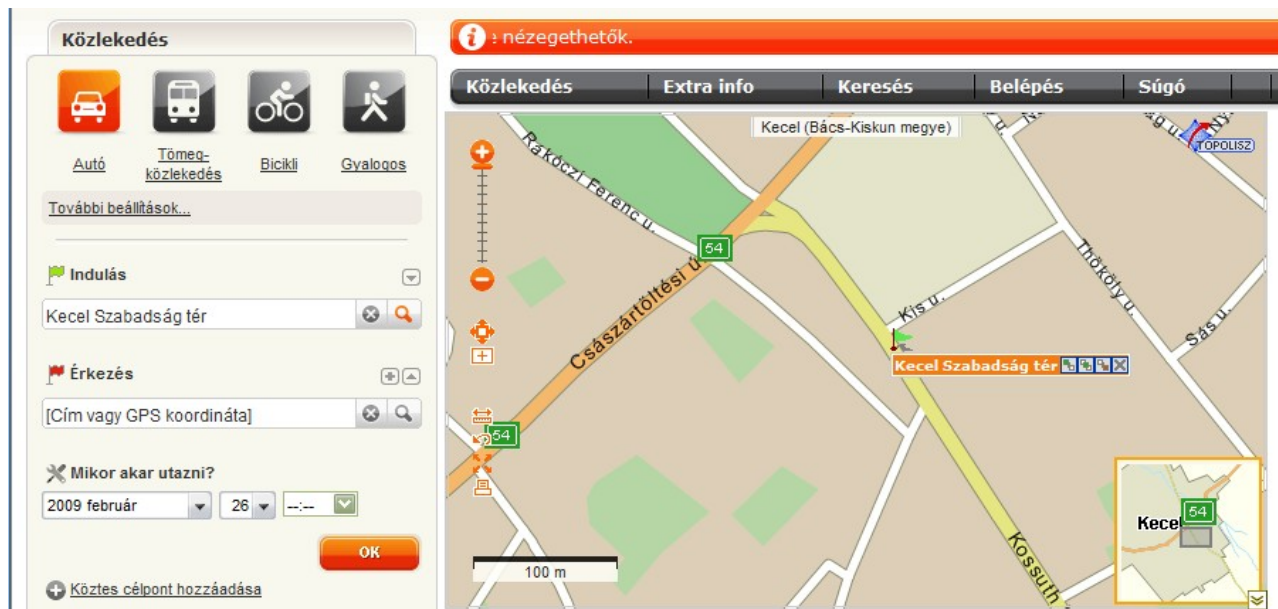
Ezután az **Enter**-rel vagy a **Nagyító ikonra** kattintással nyugtázzuk a bevitelt

A térképen kis zöld zászló jelöli a kiindulási helyet.

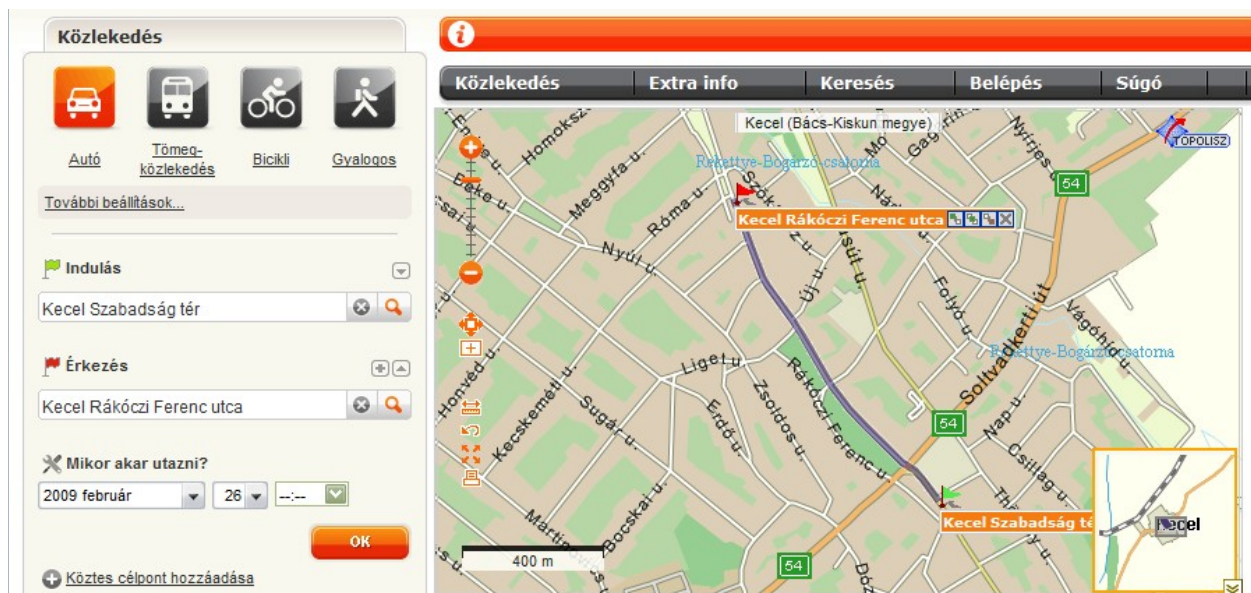
Érkezés: Azt a településnevet adom meg, (esetleg utcanévvel) ahová menni szeretnék.

Ezután az **Enter**-rel vagy a **Nagyító ikonra** kattintással nyugtázzuk a bevitelt

A térképen kis piros zászló jelöli az érkezési helyet.



Az **OK** gombra kattintva az útvonaltervezés kezdetét veszi, majd a két zászló, közötti területet a program egy lila csíkkal összeköti, ez lesz az útvonal.



Keressünk : Kecel > Soltvadkert

Közlekedés

Autó

Tömegközlekedés

Bicikli

Gyalogos

További beállítások...

Indulás

Érkezés

Mikor akar utazni?

2009 február

26

--

OK

Központ hozzáadása

Közlekedés

Extra info

Keresés

Belépés

Súgó

Útvonalajánlat

Ugrás a térképhez

Küldés email-ben

Küldés MMS-ben

Nyomtatás

Útvonal törlése

Útvonal adatok

Indulás	Kecel	Indulási időpont	2009/02/26 18:28
Érkezés	Soltvadkert	Utazási idő	min. 12'
		Távolság	13.9 km

Indulás

Kecel

54 sz. út (10.4 km)

Térkép

1.3 km

1'

Kecel

Térkép

10.4 km

8'

53/54 sz. út (3.4 km)

Térkép

12.3 km

10'

Soltvadkert

Térkép

13.9 km

12'

Térkép

Érkezés

Soltvadkert

Térkép

A térkép alatt a keresett útvonal részletei listázva láthatóak. Itt az út egyes elemei külön-külön megtekinthetők.

Érdemes megfigyelni, hogy ha autóval megyünk, akkor az út hosszabb, mintha gyalog mennénk!
Autóval

Útvonal adatok			
Indulás	Vámspércs	Indulási időpont	2009/02/26 18:28
Érkezés	Nyírábrány	Utazási idő	min. 10'
		Távolság	11.7 km

gyalog

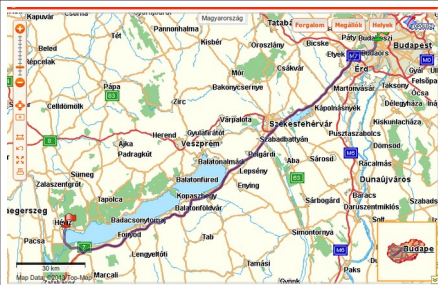
Útvonal adatok			
Indulás	Vámspércs	Utazási idő	min. 3622p
Érkezés	Nyírábrány	Távolság	10.1 km

Keressük meg a települések közötti távolságokat, töltsük ki a táblázatot!

4. felelet 6.osztály * Internetes keresések

Feladat:

1. Mentsd el ezt a dokumentumot a mappádba útvonalterv néven.
2. Nyisd meg a böngészőt, gépeld be a www.utvonalterv.hu címet.
3. Töltsd ki a táblázatot!
4. A képernyőképet (TÉRKÉP) másoljuk ki a PrintScreen gombbal és tegyük bele a paint programba, majd onnan másoljuk be a feladatlapba úgy, hogy beleférjen a helyére!
5. Mentsd el és szólj nekem!

Indulás - Település	Érkezés - Település	Távolság (km)	Térképrészlet
Budapest	Keszthely	187,4	
Mátészalka	Csenger		
Kalocsa	Dunapataj		
Kecel	Kecskemét		
Vámspércs	Nyírábrány		

22. márc. 1. hét

Számonkérés

3. Problémamegoldás informatikai eszközökkel és módszerekkel

3.1. A problémamegoldáshoz szükséges módszerek és eszközök kiválasztása

Az információ jellemző felhasználási lehetőségeinek megismerése

Az algoritmus informatikai fogalmának megismerése

A robotika alapjainak megismerése

Algoritmuson vagy inkább eljáráson olyan megengedett lépésekből álló módszert, utasítás(sorozato)t, részletes útmutatást, receptet értünk, amely valamely felmerült probléma megoldására alkalmas.

Okos állat a Teki, szeret rajzolni! Mindent megcsinál, de csak akkor, ha megmondod neki, hogyan csinálja. Végrehajtja a parancsaidat annyiszor és olyan sorrendben, ahogyan Te akarod és nem utolsó sorban ért magyarul.

Alapparancsok:

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

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

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

jobbra_mennyit **j_90**  **Jobbra fordultam egy negyedét.**

Töröljük le a képernyőt! **törölkép**

balra_mennyit **b_90**  **Balra fordultam egy negyedét.**

tollszín **tsz!** "színneve

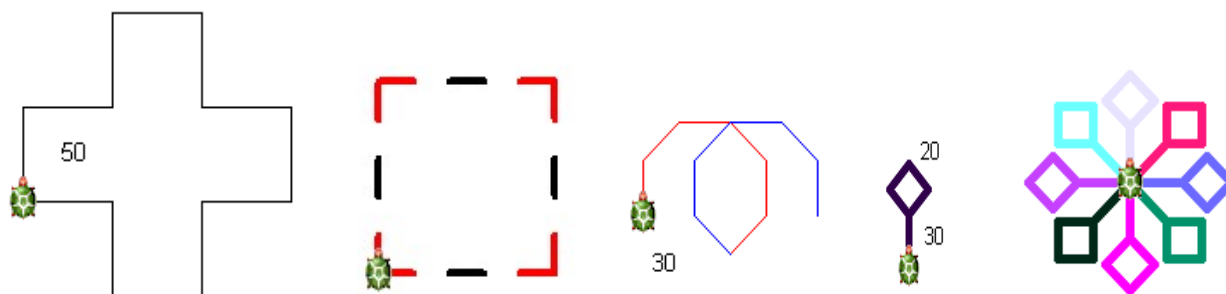
tollat fel **tf**

véletlenszín **tsz!** tetsz

tollvastagság **tv!** méret

tollat le **tl**

Készítsük el a következő rajzokat.



Aki ügyes az megpróbálhatja 1 paranccsal is megoldani az utolsó feladatot!

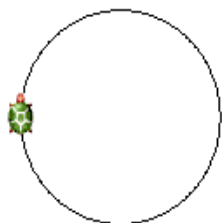
IMAGINE LOGO

Színezz, vastagíts, pontozz

A kör és egyparancsos alakzatok.

Parancsa: **ISM** hányszor [mit]

Rajzoljon a teki jobbra kört!



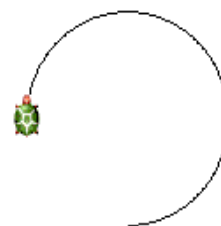
ISM 360 [e 1 j 1]



ISM 90 [e 1 j 1]

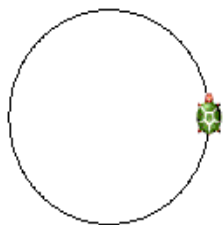


ISM 180 [e 1 j 1]



ISM 270 [e 1 j 1]

Rajzoljon a teki balra kört!



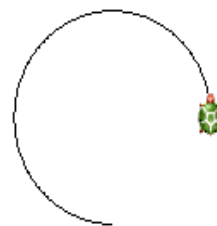
ISM 360 [e 1 b 1]



ISM 90 [e 1 b 1]

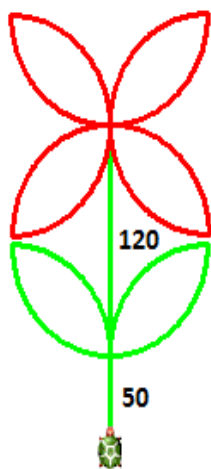


ISM 180 [e 1 b 1]

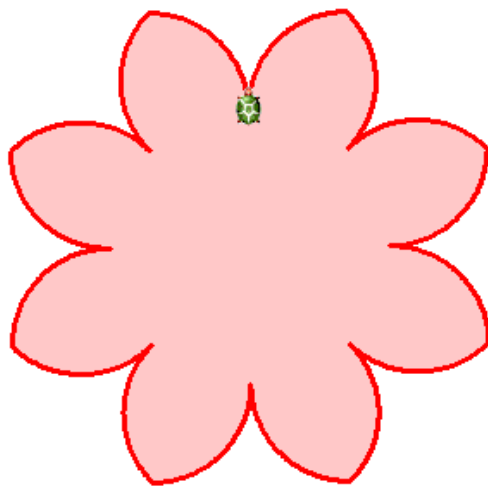


ISM 270 [e 1 b 1]

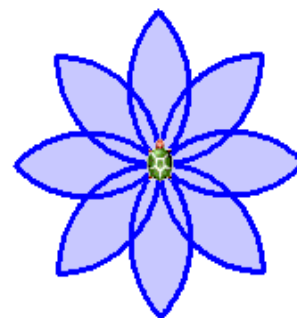
Készítsük el a következő rajzokat.



tv! 3



ism 8 [ism 90 [e 1 j 1] j 45 ism 90 [e 1 j 1] j 180]
tf h 50 tsz! "piros11 tölt



ism 8 [ism 2 [ism 90 [e 1 j 1] j 90] j
45 tf e 50 tsz! "kék11 tölt h 50 tl tsz!
"kék]



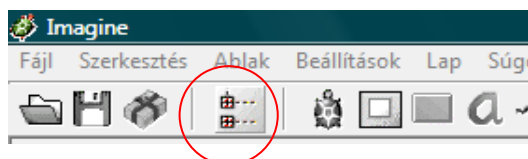
pirosszív

25. ápr. 2. hét

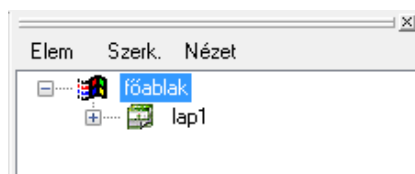
Feladatok megoldása egyszerű, automataelvű fejlesztőrendszerrel

Gombok, Eljáráshívás

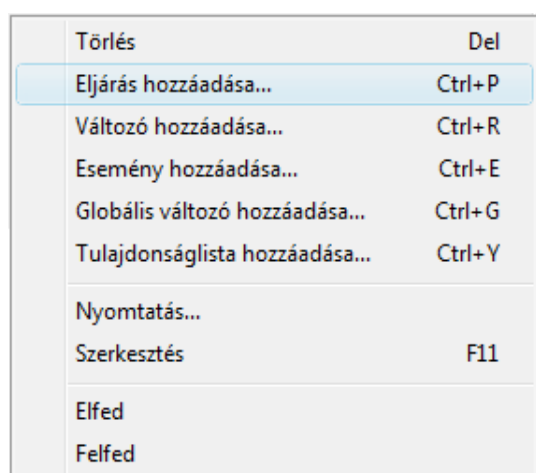
Ma megtanítjuk a teknőcöt arra, hogy a parancsokat tanulja meg!



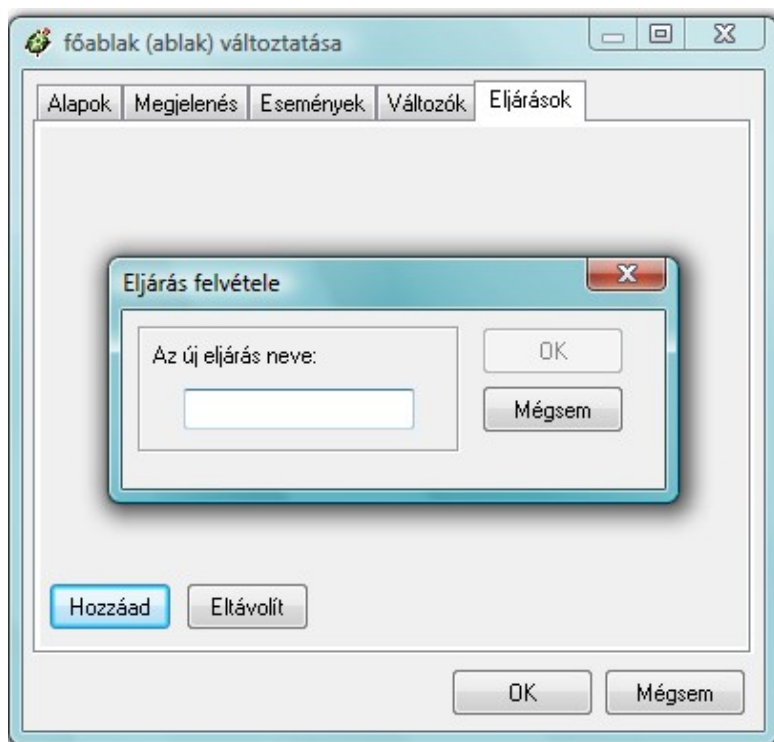
Rákattintunk az intézőre!



Itt kiválasztjuk az elem menüt!



Válasszuk ki az eljárás hozzáadását.

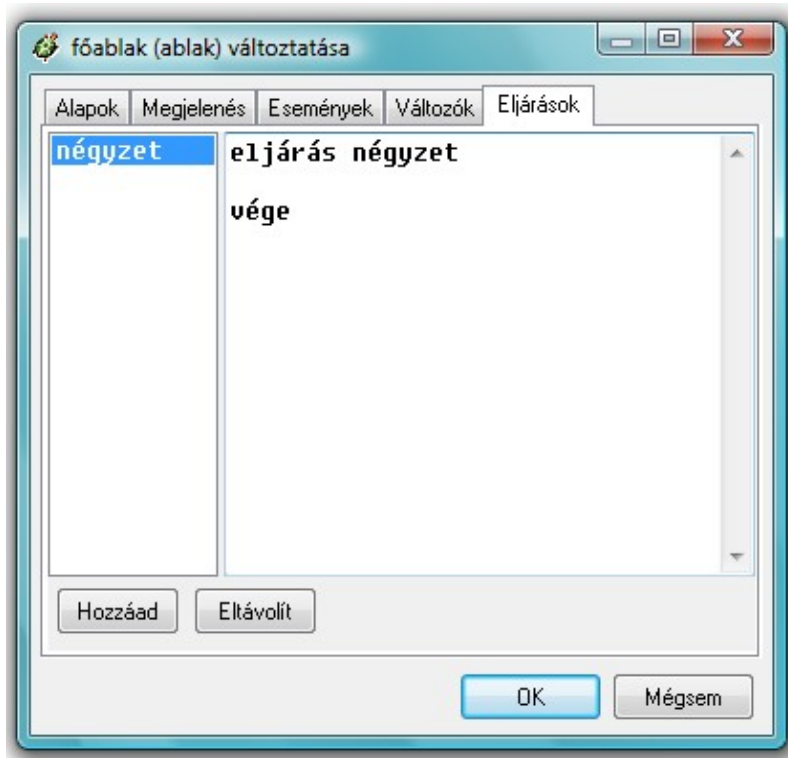


Ide írjuk be az eljárásunk nevét!

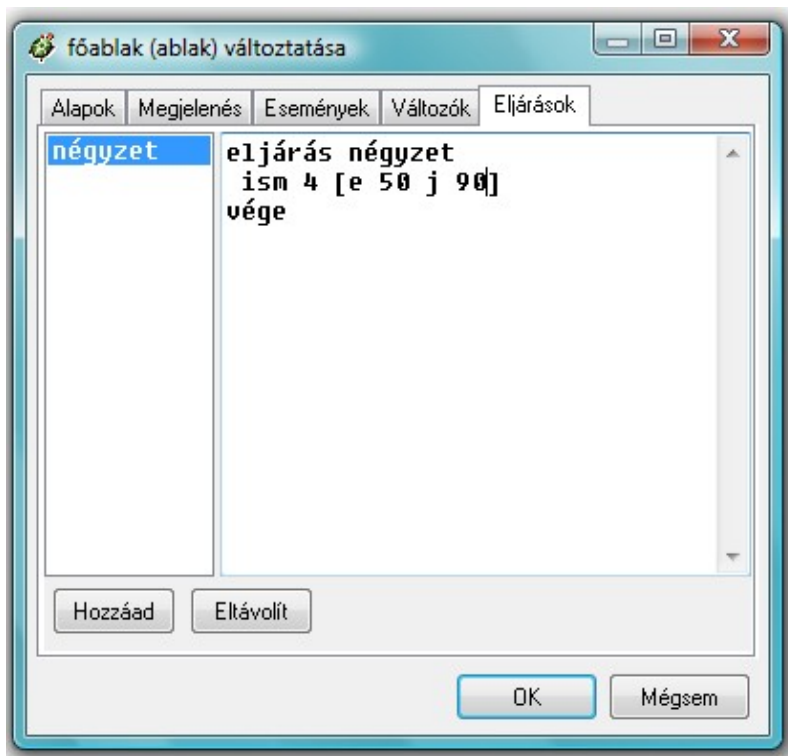
Írjuk be: négyzet



Ezt a négyzetet kellene vele megtanítani.



A teki már előre beírta a parancsokat, ami ahhoz kell, hogy ő megtanulja azt, amit mi szeretnénk vele megtanítani



Írjuk be a parancsokat az eljárás négyzet és a vége parancsok közé!

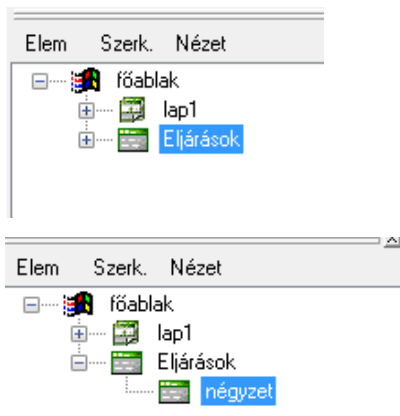
Amikor tanítjuk a tekit (más néven eljárást írunk, akkor fejben kell a teki útját követni, mert semmit sem fog rajzolni.)

Ha kész vagyunk, kattintsunk az **ok** gombra.

Azután kattintsunk az alsó parancssorra, és írjuk be: négyzet

? négyzet

LEHET GYÖNYÖRKÖDNI! ☺



Érdekes dolog!

Néz csak, megjelent egy olyan felirat a jobb oldali ablakban, hogy Eljárások!

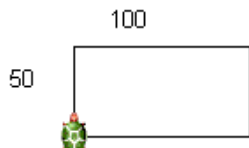
Van előtte egy kis jel, arra, ha arra kattintsz, kinyílik a jel és lehet látni az eljárások listáját, amiket megtanítottál vele.

Ott van a négyzet, és ha rákattintottál, megjeleníti az eljárásokat és tudod szerkeszteni, vagy módosítani!

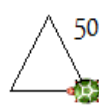
TANÍTSUNK! Közösen! ☺



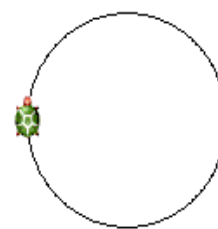
négyzet



téglalap



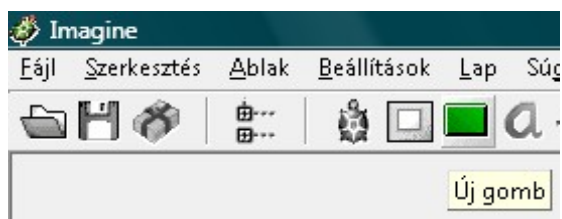
háromszög



körjebbira

Szakkörösöknek külön feladat!

A gombok



1. Kattintsuk az új gomb ikonra, ha gombot szeretnénk készíteni.

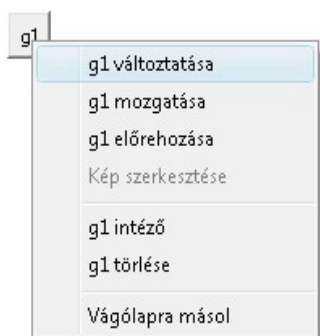


2. Ezután kattints arra a területre a lapon, ahová a gombot tenni szeretnéd!

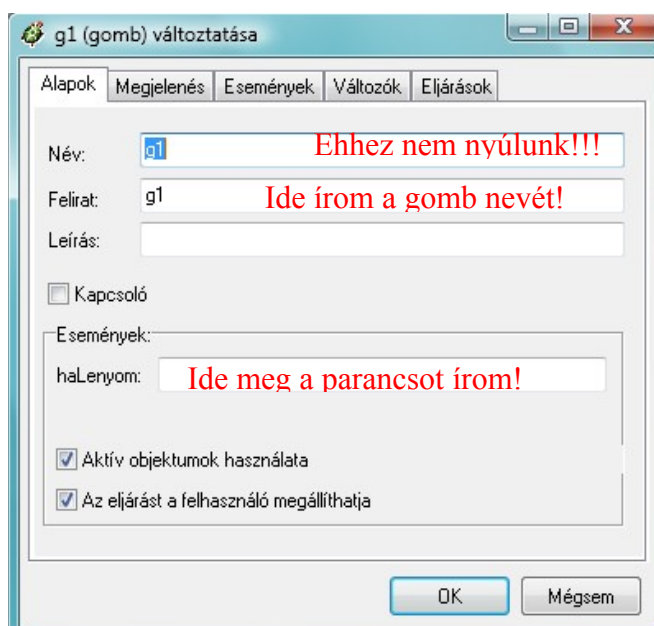
3. Rendben! Van egy gombunk! Kattintsunk rá! Csinál valamit?

Persze hogy nem, meg kell tanítani, hogy mit csináljon, ha megnyomtuk!

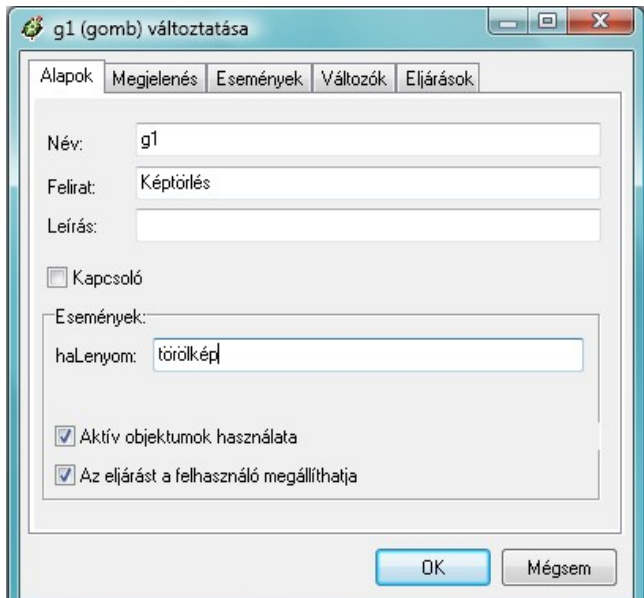
4.



3. Kattintsunk jobb egérgombbal a gombra és válasszuk ki a **g1 változtatása** menüpontot.



5. Ha készen vagyunk katt. az **Ok** gombra!



6. Nézzük meg mit csináltunk!

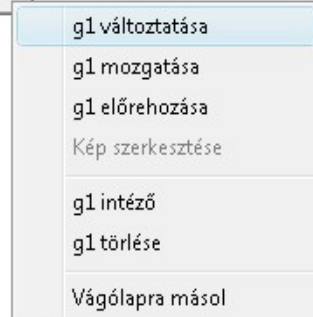
HOPPÁ!

Nem látjuk a szöveg elejét és végét!

Nosza! Növeljük meg a gomb szélességét!

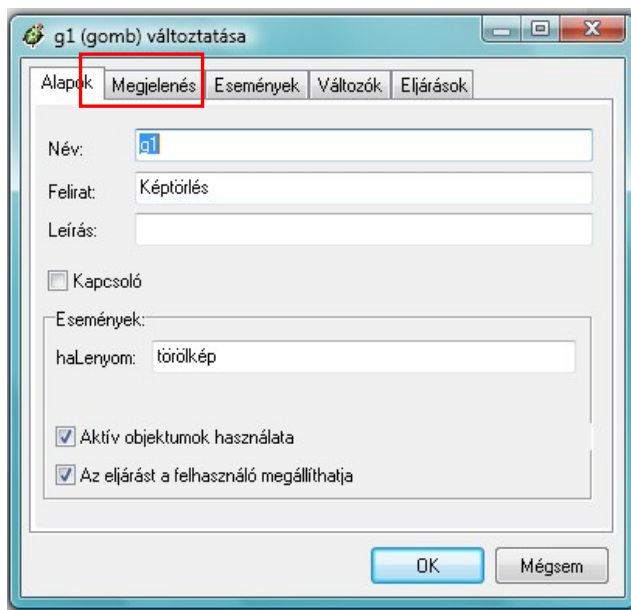
éptöröl

éptöröl

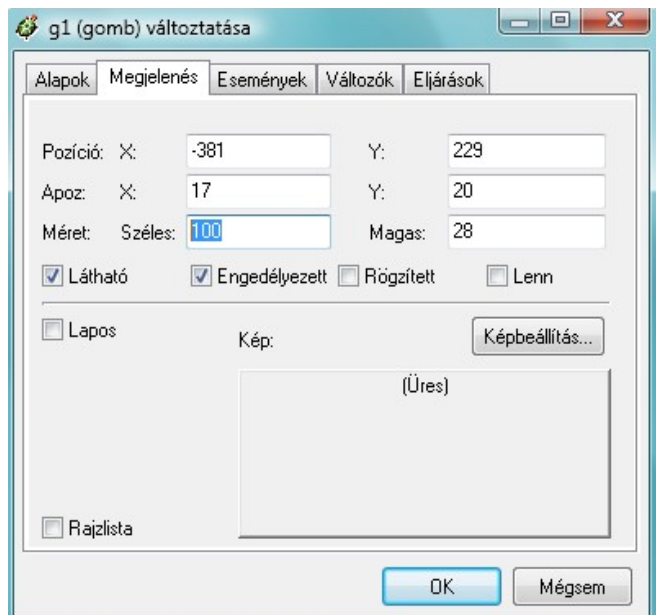


7. Kattintsunk jobb egérgombbal a gombra és válasszuk ki a **g1 változtatása** menüpontot.

7. Kattintsuk a **Megjelenés** fülre!



8. A Széles értékét állítsuk nagyobbra. (pl.:100)



Ha készen vagyunk katt. az **Ok** gombra!

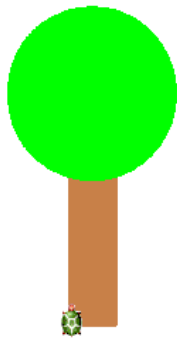
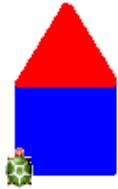
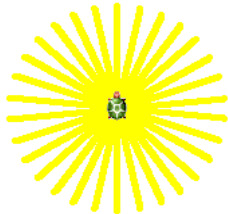
9. Próbáljuk ki!



Készítsünk egy fa gombot és nyomjuk meg!

Ha hibaüzenetet kapunk, akkor nem mondtam meg, hogy mit csináljon a fa gombom / eljárásom! A tekint meg kell tanítani!

F4 – Intéző - Eljárás hozzáadása. Indíts legyen a neve!

eljárás fa tl tsz! "szürkésbarna e 100 j 90 e 30 j 90 e 100 j 90 e 30 j 90 e 100 b 90 h 15 tsz! "zöld ism 360 [e 1 j 1] j 90 tf e 10 tölt h 20 tsz! "szürkésbarna tölt h 90 b 90 e 15 j 90 tl vége	
eljárás házikó tsz! "kék ism 4 [e 50 j 90] j 90 e 50 b 90 e 50 b 90 tsz! "piros ism 3 [e 50 j 120] e 25 j 90 tf e 10 tölt h 20 tsz! "kék tölt h 40 b 90 e 25 j 90 tl vége	
eljárás napocska tsz! "sárga tv! 5 ism 30 [e 80 h 80 j 12] vége	



Na, hát ezt küzdjük meg...

26. márc. 4. hét

A problémamegoldás során az ismert adatokból az eredmények meghatározása

Taníttuk a teknőcöt! **Paraméteres eljárások! Nem tanítom 6.-ban! (majd 7-ben 1 óra úgyse elég rá!!!)**
Szeresse meg a tekit! Az a cél!

Egy paranccsal készítsük el ezeket az alakzatokat és tanítsuk is meg!

Helyette inkább azt, hogy hogyan tudja szétszedni a feladatot elemeire! Azt ismételve újra összerakni!



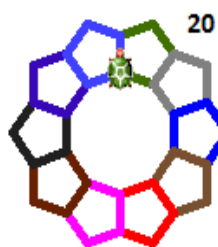
négyzetek



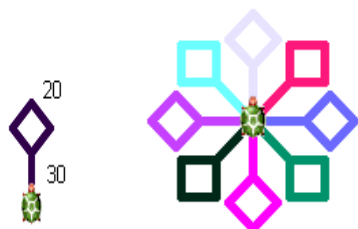
csillagok



háromszögek



medál



forgó

eljárás négyzetek

ism 4 [ism 4 [e 20 j 90] tf j 90 e 40 b 90 tl tsz! tetsz]

vége

eljárás csillagok

ism 4 [ism 8 [e 20 h 20 j 45] tf j 90 e 40 b 90 tl tsz!

tetsz]

vége

eljárás háromszögek

ism 4 [ism 3 [j 120 e 20] tf j 90 e 40 b 90 tl tsz! tetsz]

vége

eljárás medál

ism 10 [ism 5 [e 20 j 72] b 72 h 20 b 72 j 180 tsz!

tetsz]

vége

eljárás forgó

ism 8 [tsz! tetsz e 30 b 45 ism 4 [e 20 j 90] j 45 h 30 j

45]

vége

Ismétlések egymásba ágyazása. Tudjon egymásba ágyazni ciklusokat.



eljárás színesnégyzetek

tv! 5

ism 10 [tsz! tetsz ism 4 [e 30 j 90] j 90 e 30 b
90]

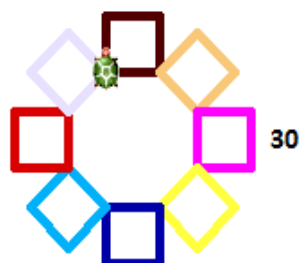
vége

eljárás forgónégyzet

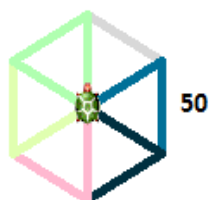
tv! 5

ism 8 [tsz! tetsz ism 4 [e 30 j 90] j 90 e 30 b
45]

vége



forgónégyzet



háromszögesforgó

eljárás háromszögesforgó

tv! 5

ism 6 [tsz! tetsz ism 3 [e 50 j 120] j 60]

vége



kapunagy

eljárás kapunagy

tv! 5

ism 3 [tsz! tetsz ism 180 [e 1 j 1] j 180]

vége

eljárás kapukicsi

tv! 5

ism 6 [tsz! tetsz ism 90 [e 1 j 2] j 180]

vége

eljárás kapumix

tv! 5

ism 3 [tsz! tetsz ism 180 [e 1 j 1] j 180]

haza

ism 6 [tsz! tetsz ism 90 [e 1 j 2] j 180]

vége



kapukicsi



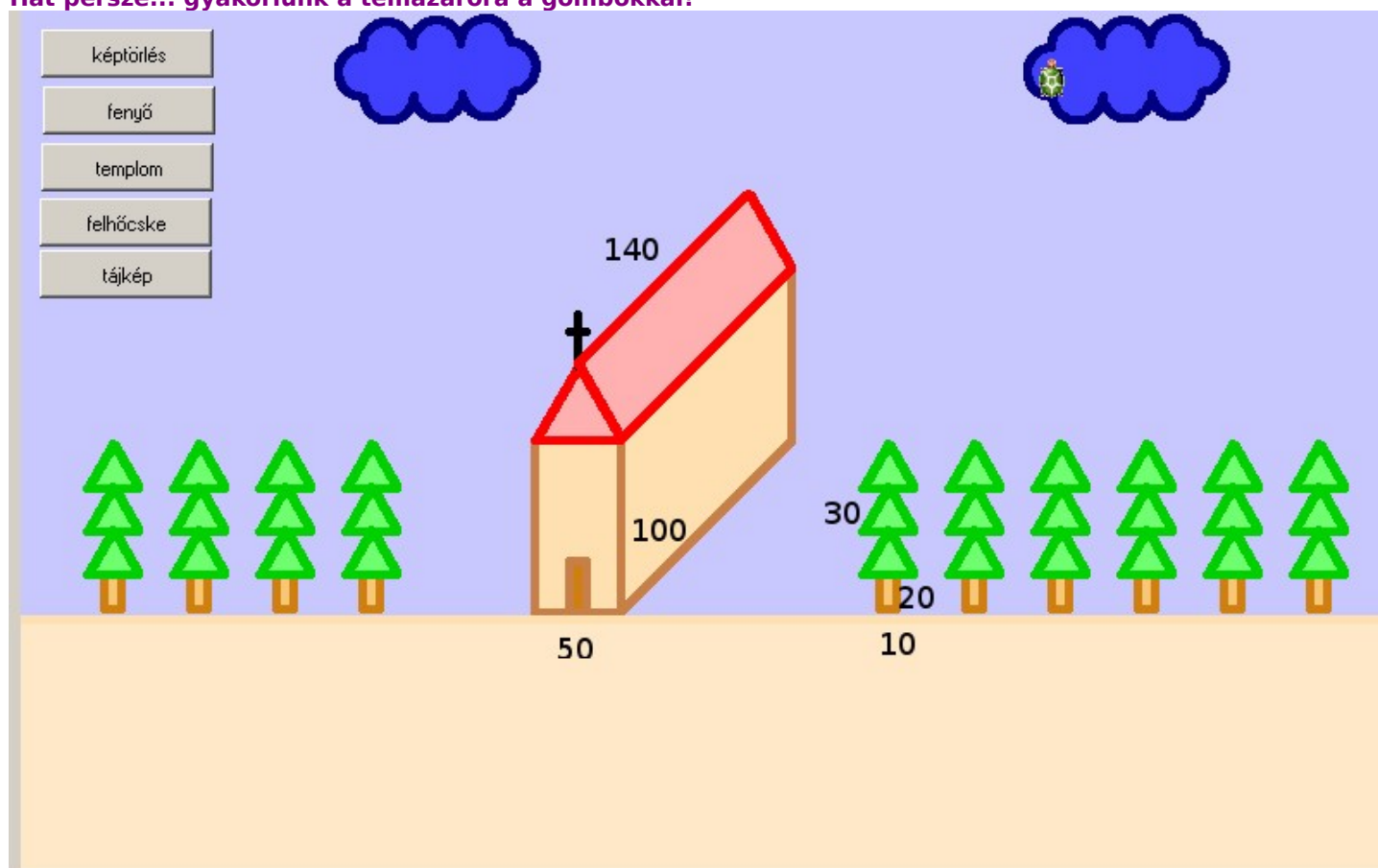
kapumix

27. ápr. 3.hét

3.3. Egyszerűbb folyamatok modellezése

A szabályozó eszközök hatásának megfigyelése oktatóprogramokban
gyakorlás gombok

Hát persze... gyakorlunk a témazáróra a gombokkal!



eljárás felhőcske

```
tl tsz! "kék3
ism 2 [
ism 3[
ism 45 [e 1 j 4] j 180]
j 90 ism 45 [e 1 j 4] b 90 ]
tf h 20
tsz! "kék7
tölt
vége
```

eljárás fenyő

```
tl tsz! "narancs5
ism 2 [e 20 j 90 e 10 j 90]
e 20 b 90 e 10
tsz! "zöld5
ism 3 [j 120 e 30]
tf h 15 j 90
e 25 b 90 e 15
tsz! "zöld5
tl ism 3 [j 120 e 30]
tf h 15 j 90

e 25 b 90 e 15
tsz! "zöld5
tl ism 3 [j 120 e 30]
h 15 j 90
tsz! "zöld8
tf
e 10
tölt
h 30
tölt
h 20 tölt h 20
tsz! "narancs8
tölt
h 10
b 90 e 5 j 90
vége
```

eljárás tájkép

```
tf poz! [-100 -100] tl
templom
tf poz! [-100 -104] tl
j 90 tl
e 800 b 90
tf poz! [100 -198] tl tsz!
"narancs11 tölt
tf poz! [100 198] tl tsz!
"kék11 tölt
tf poz! [100 -98] tl fenyő
tf poz! [150 -98] tl fenyő
tf poz! [200 -98] tl fenyő
tf poz! [250 -98] tl fenyő
tf poz! [300 -98] tl fenyő
tf poz! [350 -98] tl fenyő

tf poz! [-200 -98] tl fenyő
tf poz! [-250 -98] tl fenyő
tf poz! [-300 -98] tl fenyő
tf poz! [-350 -98] tl fenyő

tf poz! [-200 228] tl
felhőcske

tf poz! [200 228] tl
felhőcske
vége
```

eljárás templom

```
tl tsz! "szürkésbarna
ism 2 [e 100 j 90 e 50 j 90]
j 90 e 20 b 90
ism 2 [e 30 j 90 e 10 j 90]
j 90 h 20 b 90
e 100 b 90 tsz! "piros
ism 3 [j 120 e 50 ]
j 120 e 50 b 30
tsz! "fekete e 30 h 10 b 90 e 5
h 10 e 5 j 90 h 20 tf
tsz! "piros10 h 30
tölt h 30
tsz! "narancs10 tölt h 60
tsz! "narancs5 tölt h 23
j 90 e 25 b 90
tsz! "szürkésbarna
tl j 45 e 140 b 45 e 100
b 90 b 45 tsz! "piros
e 140 j 90 j 15 tsz! "piros
e 50 b 15 b 90 h 140 j 90
j 15 h 50 tf b 45 e 10 tsz!
"piros10 tölt h 10 j 75
h 50 tf b 45 e 10 tsz!
"narancs10 tölt h 10 j 45
h 50 b 90 e 150 j 90
h 100
vége
```

28. ápr. 4. hét
Számonkérés

29.
máj.
1. hét

4. Infokommunikáció
4.1. Információkeresés, információközlési rendszerek
Keresőkérdések megfogalmazása

Böngészőprogram kezelése, webcímek beírása, linkek használata, portálok felkeresése. Kulcsszavas és tematikus keresés.
Kereső operátorok ismerete.
Keresőkérdések megfogalmazása, értelmezése, pontosítása.

29.
máj.
1. hét
4. Infokommunikáció
4.1. Információkeresés, információközlési rendszerek
Keresőkérdések megfogalmazása

30.
máj.
2. hét
Irányított információkeresés eredményének értelmezése
Információforrások irányított kiválasztása
Találatok értelmezése. - A találatok során kapott információk tanulmányozása. - A keresés céljának leginkább megfelelő oldalak felkeresése. - Konkrét információforrások használata. Hírportálok.

31.
máj.
3. hét
4.2. Az információs technológián alapuló kommunikációs formák
Az információ küldésének és fogadásának megismerése. Kapcsolatteremtés infokommunikációs eszközök útján
Levelezőrendszer alapvető szolgáltatásainak ismerete és alkalmazása.
Saját e-mail cím létrehozása.
Üzenet küldése, fogadása, válasz a kapott üzenetre, levél továbbítása, mellékletek csatolása.
A mobilkommunikáció eszközei.

32.
máj.
4. hét

		T
	Felelős magatartás az online világban	Netikett ismerete. A kommunikáció írott és íratlan szabályai. Adatvédelem, az információk megosztásának etikai kérdései. Az online kommunikációban rejlő veszélyek elleni védekezés.
33. máj. 5. hét	4.3. Médiainformatika Internetes portálok, szöveges és képi információforrások használata	Weboldalak megtekintése, mentése. Szöveg, kép mentése. Hang-, képanyagok elérése, videomegosztó rendszerek használata. Elektronikus könyv keresése, olvasása. Médiatárak keresése. használat. Oktatási célú adatbázisok használata. Oktatóprogramok használata.
34. jún. 1. hét	5. Az információs társadalom 5.1. Az információkezelés jogi és etikai vonatkozásai Az informatikai biztonság kérdései Az adatokat - különösen a személyes információkat - érintő visszaélések, veszélyek és következmények megismerése Az infokommunikációs viselkedési szabályok megismerése Az információforrások megkülönböztetése a saját dokumentumban	Az informatikai biztonsággal kapcsolatos ismeretek. A számítógép és a számítógépen tárolt adatok védelme. Adatvédelemmel kapcsolatos fogalmak. Adatkezeléssel kapcsolatos eljárások megismerése. A személyes adatok védelme. Az informatikai eszközök etikus használatára vonatkozó szabályok. A hálózat használatára vonatkozó szabályok megismerése. Információforrások gyűjtése. A felhasznált információforrások feltüntetése a saját dokumentumban.

35. jún. 2. hét	5.2. Az e-szolgáltatások szerepe és használata Az e-szolgáltatások hétköznapi életben betöltött szerepének megismerése	A globális információs társadalom jellemzői. Elektronikus szolgáltatások szerepe és használata a hé
36.	Számonkérés	
37.	6. Könyvtári informatika Könyvtártípusok megkülönböztetése. Az iskolai könyvtár eszköztárának készsége szintű használata Könyvtári szolgáltatások Információkeresés Dokumentumtípusok, kézikönyvek Forráskiválasztás Bibliográfiai hivatkozás, forrásfelhasználás	Tájékozódás az iskolai könyvtár tér- és állományszerke Az iskolai könyvtár eszköztárának készsége szintű haszn és a könyvtári abc ismeretében. Könyvtárlátogatás a t hagyományos és új információs eszközökön alapuló kö megismerése. A könyvtár alapszolgáltatásainak haszná megértése. Katalógusrekord (-cédula) adatainak értelme a könyvtár szabadpolcos állományában a feliratok és a Keresőkérdések megfogalmazása tanári segítséggel. H dokumentumok formai, tartalmi, használati jellemzőin A korosztálynak készült tájékoztató források, segédköny megadott problémának megfelelő nyomtatott és elektr kiválasztása. A könyvtárhasználati és informatikai alap igénylő feladatok. A forrásmegjelölés etikai vonatkozás gondolatainak elkülönítése. A felhasznált források önál főbb adatainak (szerző, cím, hely, kiadó, év) megnevez