

Összefoglaló: A digitális eszközök használata

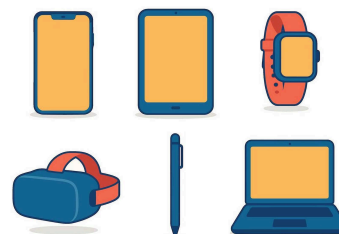
💡 Tudtad?

A digitális eszközök megkönnyítik a tanulást és a kapcsolattartást, de fontos, hogy okosan és biztonságosan használjuk őket!

Mik azok a digitális eszközök?

Digitális eszköz minden olyan gép, amely információkat dolgoz fel. Ilyen például:

- **Asztali számítógép:** Részei a gépház, monitor, egér és billentyűzet.
- **Hordozható eszközök:** Tablet, okostelefon, laptop és okosóra.



Ezek az eszközök **programok** nélkül nem tudnak működni. A programok adják meg az utasításokat a gépnek, hogy mit csináljon (például rajzoljon vagy számoljon).

A számítógép bekapcsolása

A helyes sorrend betartása fontos, hogy minden alkatrész megfelelően elinduljon. Kövesd az alábbi lépéseket:

A bekapcsolás 4 lépése



🛡️ Biztonsági és egészségügyi szabályok

- **Víz és áram:** Soha ne nyúlj az eszközökhöz vizes kézzel, mert áramütést okozhat!
- **Segítségkérés:** Ha a gép furcsán működik vagy hibaüzenetet látsz, szólj egy felnőttnek!
- **Helyes testtartás:** Ülj egyenes háttal, a monitor legyen szemmagasságban, hogy ne fájjon a nyakad.
- **Mértékletesség:** Ne tölts több időt a gép előtt, mint amennyit sportolsz vagy olvasol!

Ellenőrizd a tudásod!

1. Írj le egy fontos szabályt, amit a digitális eszközök biztonságos használatáról tanultál!

2. Sorolj fel három olyan digitális eszközt, amit te is szoktál használni!

Név: _____ Dátum: _____

Feladatkártyák 1-4: Ismerkedés a digitális eszközökkel

Olvasd el figyelmesen a kártyákon lévő kérdéseket, és válaszolj rájuk! Használd a korábban tanultakat a digitális eszközökről.

1. kártya  A digitális eszközök között vannak olyanok, amiket könnyen magaddal vihetsz a táskádban. Sorolj fel legalább három ilyen hordozható eszközt!	2. kártya  Az asztali számítógép több részből áll. Mi a különbség a monitor és a gépház feladata között? Melyik mire való?
3. kártya  Ha elkészítettél egy szép rajzot a gépen, és szeretnéd kirakni a szobád falára, melyik eszközre lesz szükséged? Hogyan nevezed ezt a folyamatot?	4. kártya  Ma már nemcsak a számítógép lehet „okos”. Mit tud egy okosóra, amit egy sima karóra nem? Írj két példát!



Különböző digitális eszközök, amiket a mindennapokban használunk.

Név: _____ Dátum: _____

Feladatkártyák: Internetbiztonság és Netikett (5-8. kártya)

Olvasd el figyelmesen a kártyákon lévő kérdéseket! Válaszolj rájuk a tanultak alapján, ügyelve a biztonságos internethasználat szabályaira.

5. kártya: Személyes adatok 	6. kártya: Kedvesség a hálón 
Az interneten nem mindenki az, akinek mondja magát. Sorolj fel három olyan adatot, amit soha nem szabad megadnod idegeneknek vagy gyanús weboldalakon!	Mit jelent a netikett ? Hogyan kell viselkednünk másokkal, amikor üzenetet írunk vagy online játékban veszünk részt?
7. kártya: Gyanús üzenetek 	8. kártya: Segítség az interneten 
Kaptál egy üzenetet egy ismeretlentől, amiben egy link van, és azt írják: „Gratulálunk, nyertél!”. Mit teszel? Szabad rákattintani a linkre?	Mit tegyél, ha az interneten olyasmit látsz, ami megijeszt, vagy ha valaki csúnyán beszél veled? Kihez fordulhatsz ilyenkor?

Ne feledd!

Az internet olyan, mint egy hatalmas játszótér: sok érdekes dolog van rajta, de csak akkor biztonságos, ha betartod a szabályokat és vigyázol magadra!



Mindig kérj segítséget, ha bizonytalan vagy az interneten!

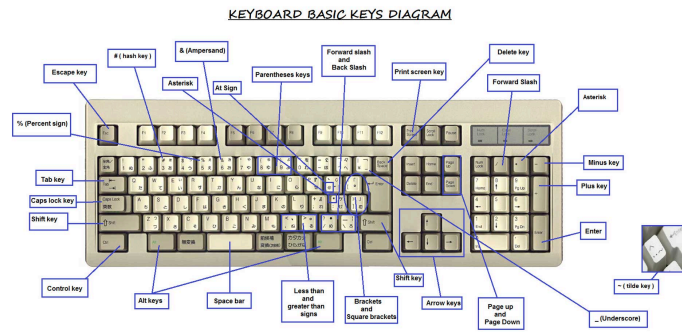
Feladatkártyák: Billentyűzet és gépelés (9-12. kártya)

Olvasd el figyelmesen a kártyákon lévő feladatokat! A válaszokat írd a kártyák alatti mezőkbe. Használd a billentyűzettel kapcsolatos ismereteidet!

9. kártya: Nagybetűk írása 	10. kártya: A szóköz és a törlés 
Hogyan tudsz egyetlen nagybetűt leírni (például a neved kezdőbetűjét)? Melyik billentyűt kell nyomva tartanod közben?	Melyik billentyűt használjuk, ha két szó között helyet szeretnénk hagyni? És melyiket, ha elrontottunk egy betűt és le akarjuk törölni?
11. kártya: Gyorsbillentyűk 	12. kártya: Az Enter billentyű 
A „Ctrl + C” és a „Ctrl + V” nagyon hasznos páros. Mire használjuk őket a számítógépen? Írd le a nevüket!	Mire való az Enter billentyű, amikor szöveget írsz egy programban? Mi történik, ha megnyomod gépelés közben?

 Pro Tipp

A gépelésnél próbáld meg mindkét kezedet használni! A bal kezed a billentyűzet bal oldalán, a jobb kezed pedig a jobb oldalán legyen. Így sokkal gyorsabban fogsz tudni írni!



A billentyűzet segít az adatok bevitelében.

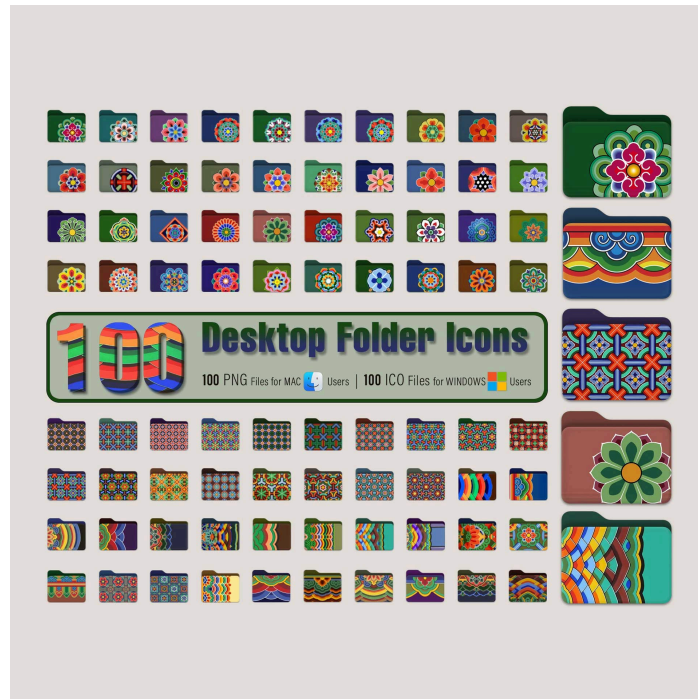
Feladatkártyák: Fájelkezelés (13–16. kártya)

Olvasd el figyelmesen a kártyákon lévő feladatokat! A fájlok mentése és rendszerezése segít abban, hogy később is megtaláld a munkáidat. Válaszolj a kérdésekre a füzetedben vagy a kártyák alatti helyen!

13. kártya: Mi az a fájl? 	14. kártya: A mentés fontossága 
A számítógépen minden munkádat (rajzot, fogalmazást) egy fájlba mentjük el. Miért fontos, hogy minden fájlnak adjunk egy érthető nevet (például: <i>hazifeladat.docx</i> a <i>valami123.docx</i> helyett)?	Készítettél egy gyönyörű rajzot, de hirtelen kikapcsol a gép. Mi történik a munkáddal, ha nem nyomtál rá a Mentés gombra? Hogyan előzheted meg ezt a bajt?
15. kártya: Mappa, a digitális táska 	16. kártya: Megnyitás 
A fájlokat mappákba csoportosíthatjuk, pont úgy, mint a füzeteidet a táskádban. Sorolj fel három olyan mappanevet, amit te hoznál létre a gépeden a rendszerezéshez!	Szeretnéd folytatni a tegnapi rajzodat. Melyik parancsot kell választanod a programban: a Mentést vagy a Megnyítást ? Magyarázd meg, miért!

💡 Ne feledd!

A fájlok mentésekor mindig figyelj arra, hogy **hová** mented a munkádat! A legtöbb iskolai gépen van egy saját mappád, amit csak te használasz.



A mappák és fájlok segítenek rendet tartani a számítógépen.

Név: _____ Dátum: _____

Alkalmazás és alkotás

Olvasd el figyelmesen a feladatkártyákat, és válaszold meg a kérdéseket a füzetedben vagy a megadott helyen! Használd a tanultakat az alkotásról és a biztonságról.

17. kártya: Üdvözlőlap készítése  Hogyan készítenél üdvözlőlapot a számítógéppel egy barátodnak? Írd le a folyamat lépéseit (bejelentkezés, adatbevitel, mentés, kinyerés)!	18. kártya: Mi az a számítógépes vírus?  Magyarázd el, mi az a vírus a digitális eszközök világában, és miért veszélyes az alkotásaidra nézve!
19. kártya: A szófelhő ereje  Mire jó egy szófelhő készítő program (pl. WordArt)? Hogyan segíthet neked egy olvasmány megértésében vagy elmesélésében?	20. kártya: Digitális rajzolás  Miért jó digitálisan rajzolni (például a Sketchpad programmal)? Szerinted miért lehet könnyebb vagy másabb a tableten az ujjaddal rajzolni, mint egérrel?



A digitális eszközökkel nagyszerű dolgokat alkothatunk!

Megoldókulcs a feladatkártyákhoz

Kedves Tanító! Az alábbiakban találhatók a 20 feladatkártya javasolt megoldásai. Használja ezt az ellenőrzéshez vagy a közös megbeszéléshez a 3. osztályos tanulókkal.

Kártya	Helyes válasz / Megoldási javaslat
1.	Hordozható eszközök például: tablet, okostelefon, laptop, okosóra.
2.	A monitor a megjelenítő eszköz (ezen látjuk a képet), a gépház pedig a számítógép „agya”, itt történik a feldolgozás.
3.	A nyomtatóval tudunk papírra nyomtatni.
4.	Az okosóra egy hordozható digitális eszköz, amely képes mérni az időt és egyéb okos funkciói is vannak (pl. lépésszámlálás).
5.	1. Monitor bekapcsolása, 2. Gépház Power gomb, 3. Kiegészítők bekapcsolása, 4. Bejelentkezés.
6.	A bekapcsoló gomb általában az eszköz oldalán van. A tablet egybeépített eszköz, nincs külön gépháza.
7.	A jelszó védi a személyes adatainkat és a munkáinkat, hogy más ne férhessen hozzájuk.
8.	Azonnal kérj segítséget egy felnőttől (szülőtől vagy tanítótól)!
9.	A víz vezeti az áramot, így vizes kézzel életveszélyes áramütést kaphatunk az elektromos eszközöktől.
10.	Egyenes háttal, szemmagasságban lévő monitorral, földet érő talpakkal és megfelelő távolságból kell nézni a képernyőt.
11.	Könnyebben leeshetnek és összetörhetnek, illetve általában nem vízállóak.

12.	A képernyő előtt töltött idő ne legyen több, mint a tanulásra, sportra és olvasásra fordított idő.
13.	Nem, a gépnek programokra van szüksége ahhoz, hogy bármilyen feladatot elvégezzen.
14.	A kurzor az egérmutató a képernyőn, amelyet az egér mozgásával irányítunk.
15.	Például: Okos Doboz, AutoDraw, Sketchpad vagy WordArt.
16.	A bemeneti eszközökkel (pl. egér) adatot küldünk a gépnek, a kimenetivel (pl. monitor) látjuk az eredményt.
17.	Lépések: Bejelentkezés -> Program megnyitása -> Adatbevitel -> Mentés -> Kinyerés (nyomtatás).
18.	A vírus egy kártékony program, amely tönkreteszheti a gépen tárolt adatokat és fájlokat.
19.	Segít kigyűjteni a kulcsszavakat, ami megkönnyíti egy olvasmány megértését vagy összefoglalását.
20.	Könnyű javítani és sok eszköz áll rendelkezésre. Tableten az ujjunkkal rajzolni természetesebb mozgás lehet.

Tipp az ellenőrzéshez

Bátorítsuk a gyerekeket, hogy ne csak a pontos szavakat keressék, hanem a válaszok értelmét is! Ha a tanuló saját szavaival, de helyesen fogalmazta meg a lényeget, fogadjuk el a választ.