

Név: _____ Dátum: _____

Digitális eszközök használata / 디지털 기기 사용



Összefoglaló (Magyar)

A digitális eszközök (mint a számítógép vagy a tablet) megkönnyítik a tanulást és az alkotást. A **hardver** a gép látható része (pl. monitor), a **szoftver** pedig a rajta futó programok. Fontos a biztonság: soha ne nyúlj a géphez vizes kézzel, és az interneten használj erős jelszót, hogy megvédd az adataidat!

요약 (한국어)

디지털 기기(컴퓨터나 태블릿 등)는 학습과 창작을 더 쉽게 만들어 줍니다. **하드웨어**는 모니터와 같이 눈에 보이는 기계 부분이고, **소프트웨어**는 그 안에서 실행되는 프로그램입니다. 안전이 중요합니다. 절대 젖은 손으로 기기를 만지지 말고, 인터넷에서는 비밀번호를 사용하여 소중한 정보를 보호하세요!

Szójegyzék / 어휘 목록

Magyar (Hungarian)	한국어 (Korean)
számítógép	컴퓨터 (keom-pyu-teo)
egér	마우스 (ma-u-seu)
billentyűzet	키보드 (ki-bo-deu)
monitor	모니터 (mo-ni-teo)
internet	인터넷 (in-teo-net)
jelszó	비밀번호 (bi-mil-beon-ho)
program / szoftver	프로그램 / 소프트웨어

 Ne feledd! / 기억하세요!

Mindig kérj segítséget egy felnőttől, ha a gép furcsán működik!

기기가 이상하게 작동하면 항상 어른에게 도움을 요청하세요!

Ellenőrzés / 확인하기

Írd le a kedvenc digitális eszközöd nevét mindkét nyelven! / 가장 좋아하는 디지털 기기의 이름을 두 언어로 써 보세요!

Név: _____ Dátum: _____

Feladatkaarták 1-10: Digitális eszközök használata / 작업 카드 1-10: 디지털 기기 사용

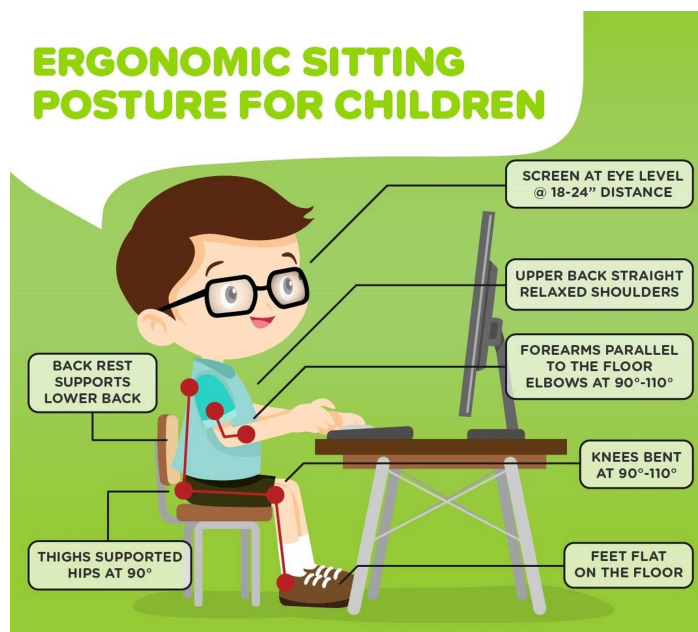
Olvasd el a kártyákat és válaszolj a kérdésekre magyarul és koreaiul! / 카드를 읽고 헝가리어와 한국어로 질문에 답하세요!

1. kártya  A digitális eszközök között vannak olyanok, amiket könnyen magaddal vihetsz. Sorolj fel hármat!	카드 1  디지털 기기 중에는 쉽게 휴대할 수 있는 것들이 있습니다. 세 가지를 나열해 보세요!
2. kártya  Az asztali számítógép több részből áll. Mi a különbség a monitor és a gépház feladata között?	카드 2  데스크탑 컴퓨터는 여러 부분으로 구성됩니다. 모니터와 본체(게épház)의 역할 차이는 무엇인가요?
3. kártya  Melyik eszközt használjuk, ha a képernyőn lévő rajzot papíron is szeretnénk látni?	카드 3  화면에 있는 그림을 종이로 보고 싶을 때 어떤 기기를 사용하나요?

4. kártya 🖱️ Írd le a számítógép bekapcsolásának helyes sorrendjét (1-4)! Mi az első lépés?	카드 4 🖱️ 컴퓨터를 켜는 올바른 순서(1-4)를 적어보세요! 첫 번째 단계는 무엇인가요?

5. kártya 	카드 5 
Mi az az egérmutató (kurzor), és hogyan tudod mozgatni a képernyőn?	마우스 포인터(커서)란 무엇이며, 화면에서 어떻게 움직일 수 있나요?
6. kártya 	카드 6 
Mit jelent a „kattintás” és a „dupla kattintás”? Mire használjuk őket?	'클릭'과 '더블 클릭'은 무엇을 의미하나요? 언제 사용하나요?
7. kártya 	카드 7 
Melyik billentyűt használjuk, ha nagybetűt szeretnénk írni? Keresd meg a billentyűzeten!	대문자를 쓰고 싶을 때 어떤 키를 사용하나요? 키보드에서 찾아보세요!
8. kártya 	카드 8 
Mire való az Enter billentyű gépelés közben? Mi történik, ha megnyomod?	타이핑할 때 엔터(Enter) 키의 역할은 무엇인가요? 누르면 어떻게 되나요?

9. kártya ⚡💧 Miért veszélyes vizes kézzel hozzányúlni a számítógéphez vagy a kábelekhez?	카드 9 ⚡💧 젖은 손으로 컴퓨터나 케이블을 만지는 것이 왜 위험한가요?
10. kártya 🧑 Hogyan kell helyesen ülni a gép előtt? Írj le két fontos szabályt!	카드 10 🧑 컴퓨터 앞에 어떻게 올바르게 앉아야 하나요? 두 가지 중요한 규칙을 적어보세요!



Ülj helyesen a gép előtt! / 컴퓨터 앞에 바르게 앉으세요!

Név: _____ Dátum: _____

Feladatkártyák 11-20: Digitális írástudás és etikett / 작업 카드 11-20: 디지털 리터러시와 에티켓

Olvasd el a kártyákon lévő feladatokat magyarul és koreaiul, majd válaszolj rájuk! / 카드의 과제를 헝가리어와 한국어로 읽고 답해 보세요!

11. kártya: Böngésző megnyitása 🌐 Melyik ikonra kattintasz, ha az interneten szeretnél keresni? Írd le, mi a neve annak a programnak, amivel weboldalakot nézünk!	11번 카드: 브라우저 열기 🌐 인터넷에서 검색하고 싶을 때 어떤 아이콘을 클릭하나요? 웹사이트를 볼 때 사용하는 프로그램의 이름을 적어보세요!
12. kártya: Biztonságos keresés 🔍 Ha valami furcsát vagy ijesztőt látsz az interneten keresés közben, mit kell tenned azonnal?	12번 카드: 안전한 검색 🔍 인터넷 검색 중에 이상하거나 무서운 것을 발견하면 즉시 어떻게 해야 하나요?

13. kártya: Ikonok felismerése 📁

Mire való a „Mappa” ikon a számítógépen? Hogyan segít ez neked a rendszerezésben?

13번 카드: 아이콘 인식 📁

컴퓨터의 '폴더' 아이콘은 무엇을 위한 것인가요? 이것이 정리 정돈에 어떤 도움이 되나요?

14. kártya: Rajzoló programok 🎨

Említs meg egy eszközt a rajzoló programban (pl. ecset, radír), és magyarázd el, mire használod!

14번 카드: 그림 그리기 프로그램 🎨

그림 프로그램의 도구(예: 브러시, 지우개) 중 하나를 말하고, 그것을 무엇에 사용하는지 설명해 보세요!

15. kártya: Digitális etikett (Netikett) 😊 Szabad-e csúnya dolgokat írni másoknak az interneten? Miért fontos a kedvesség a digitális világban is?	15번 카드: 디지털 에티켓 (네티켓) 😊 인터넷에서 다른 사람에게 나쁜 말을 써도 될까요? 디지털 세상에서도 친절함이 왜 중요한가요?
16. kártya: A jelszó titka 😬 Kinek árulhatod el a titkos jelszavadat a szüleidnek és a tanáraidnak kívül?	16번 카드: 비밀번호의 비밀 😬 부모님과 선생님 외에 누구에게 비밀번호를 알려줄 수 있나요?
17. kártya: Mentés és bezárás 💾 Mi történik a munkáddal, ha elfelejtetted elmenteni, mielőtt bezárod a programot?	17번 카드: 저장 및 종료 💾 프로그램을 닫기 전에 저장을 잊어버리면 작업한 내용은 어떻게 되나요?

18. kártya: Kereső szavak

Ha kiscicákról szeretnél képet nézni, milyen szót gépelnél be a keresőbe?

18번 카드: 검색어

아기 고양이 사진을 보고 싶다면 검색창에 어떤 단어를 입력하겠습니까?

19. kártya: Képernyőidő

Miért fontos, hogy ne tölts túl sok időt a gép előtt, és tarts szünetet a játék közben?

19번 카드: 화면 시간

컴퓨터 앞에 너무 오래 있지 않고 게임 중에 휴식을 취하는 것이 왜 중요한가요?

20. kártya: Segítségkérés

Mit teszel, ha elakadsz egy feladatban a számítógépen?

20번 카드: 도움 요청

컴퓨터 작업을 하다가 막히면 어떻게 하나요?



Használd az eszközöket okosan! / 기기를 똑똑하게 사용하세요!

Megoldókulcs / 정답지

Kedves Tanító! Az alábbi táblázat tartalmazza a 20 feladatkártya javasolt megoldásait magyar és koreai nyelven. / 선생님께! 아래 표는 20개 작업 카드에 대한 헝가리어 및 한국어 권장 정답입니다.

#	Magyar (Hungarian)	Koreai (Korean)
1.	Hordozható eszközök például: tablet, okostelefon, laptop, okosóra.	휴대용 기기의 예: 태블릿, 스마트폰, 노트북, 스마트워치.
2.	A monitor a megjelenítő eszköz, a gépház pedig a számítógép „agya”.	모니터는 출력 장치이고, 본체는 컴퓨터의 '두뇌'입니다.
3.	A nyomtatóval tudunk papírra nyomtatni.	프린터를 사용하여 종이에 인쇄할 수 있습니다.
4.	Az okosóra méri az időt és egyéb okos funkciói is vannak (pl. lépésszámláló).	스마트워치는 시간을 측정하고 다른 스마트 기능(예: 만보계)이 있습니다.
5.	1. Monitor, 2. Gépház Power gomb, 3. Kiegészítők, 4. Bejelentkezés.	2. 모니터, 2. 본체 전원 버튼, 3. 주변 기기, 4. 로그인.
6.	A gomb az oldalán van. A tablet egybeépített eszköz (nincs külön gépház).	버튼은 옆면에 있습니다. 태블릿은 일체형 기기입니다 (별도의 본체가 없음).
7.	A jelszó védi az adatainkat, hogy más ne férhessen hozzájuk.	비밀번호는 다른 사람이 접근하지 못하도록 우리의 데이터를 보호합니다.
8.	Azonnal kérj segítséget egy felnőttől (szülőtől vagy tanítótól)!	즉시 어른(부모님이나 선생님)에게 도움을 요청하세요!

9.	A víz vezeti az áramot, így vizes kézzel áramütést kaphatunk.	물은 전기를 통하게 하므로 젖은 손으로 만지면 감전될 수 있습니다.
10.	Egyenes hát, monitor szemmagasságban, talpak a földön.	허리를 펴고, 모니터는 눈높이에 맞추며, 발은 바닥에 닿게 합니다.

#	Magyar (Hungarian)	Koreai (Korean)
11.	Könnyebben leeshetnek és összetörhetnek, vagy beázhatnak.	쉽게 떨어져서 깨지거나 물에 젖을 수 있습니다.
12.	Ne legyen több, mint a tanulásra, sportra és olvasásra szánt idő.	학습, 운동, 독서에 사용하는 시간보다 길지 않아야 합니다.
13.	Nem, a gépnek programokra van szüksége a feladatok elvégzéséhez.	아니요, 기기는 작업을 수행하기 위해 프로그램이 필요합니다.
14.	A kurzor az egérmutató, amelyet az egér mozgatásával irányítunk.	커서는 마우스를 움직여서 조종하는 마우스 포인터입니다.
15.	Például: Okos Doboz, AutoDraw, Sketchpad vagy WordArt.	예: Okos Doboz, AutoDraw, Sketchpad 또는 WordArt.
16.	Bemenet (egér): adatot küldünk. Kimenet (monitor): adatot kapunk.	입력(마우스): 데이터를 보냅니다. 출력(모니터): 데이터를 받습니다.
17.	Bejelentkezés -> Program megnyitása -> Adatbevitel -> Mentés -> Kinyerés.	로그인 -> 프로그램 열기 -> 데이터 입력 -> 저장 -> 출력.
18.	Kártékony program, amely tönkretetheti az adatokat és alkotásokat.	데이터와 작업물을 파괴할 수 있는 악성 프로그램입니다.
19.	Segít kigyűjteni a kulcsszavakat, ami megkönnyíti a megértést.	키워드를 수집하는 데 도움을 주어 이해를 쉽게 만듭니다.
20.	Könnyű javítani. Tableten az ujjunkkal rajzolni természetesebb.	수정이 쉽습니다. 태블릿에서 손가락으로 그리는 것이 더 자연스럽습니다.