

1. foglalkozás

Tananyag: Amit már tudunk

Tananyagfejezet: Az informatikai eszközök használata

Oktatási cél: A gépterem házirendjének ismerete, balesetvédelem. Az ismeretek rendszerezése.

Nevelési cél: A gépterem és a számítógépek értéket képviselnek, ezért azok épségének megóvása mindenkinek érdeke és kötelessége.

Képzési cél: Viselkedés a gépteremben. Legfontosabb balesetvédelmi szabályok ismerete, értelmezése. A megszerzett ismeretek rendszerezése.

Szemléltetőeszközök: munkatankönyv, számítógép

Munkaformák: frontális és egyéni

Az óra menete

Az előző évekre építve, első feladatunk a teremrend kialakítása. A tanulóknak meg kell ismerkedniük a számítógépes terem rendjével. Beszéljük meg a legfontosabb balesetvédelmi szabályokat. Értelmezzük azokat! Szintén fontos a számítógép értékének ismerete. A tanulóknak tudniuk kell, hogy nagy értékű berendezésekkel dolgoznak. Tisztázzuk, hogy mit kell tenniük, ha a gép használata közben valami működési hibát, rendellenességet tapasztalnak. Hívjuk föl a tanulók figyelmét az elektromos áram veszélyeire.

Tananyag-feldolgozás

Beszélgessünk a tanulókkal a tankönyv helyes használatáról és a jelöléseiről. Térjünk ki a hasonlóságokra és különbségekre. Mi a különbség és mi a hasonlóság a 2. osztályos munkatankönyvvel összevetve.

Az ismétlés és rendszerezés után elkezdhetjük a munkatankönyv feladatainak megoldását.

Az **1. feladat** Teknős tanár úr és Zümi közös informatikatáborban töltött élményeihez kapcsolódik. A főzéssel mint új élménnyel gazdagodva tértek haza a táborból. A feladat is ehhez kapcsolódik. A feladat megbeszélése után hagyjuk a tanulókat önállóan dolgozni. Magyarazzuk el, hogy mindig az utolsó betűvel kezdődik a következő szó. Ha azt tapasztaljuk, hogy a tanulók megakadnak, akkor a feladatmegoldást közösen folytassuk.

A feladat megoldása: cukor – retek – kenyér – rizs – zsömlé – eper – répa – alma – ananász – szilva – akácméz – zeller

A **2. feladat** megoldásához segítségként tegyük föl a táblára az abcét. A táblán lévő abcé alapján önállóan oldassuk meg a feladatot.

Ha a tanulók mind a hét szót helyesen megfejtik, akkor a kezdőbetűk összeolvasása után egy fiúnevet kapnak. A feladatmegoldást közös ellenőrzés kövesse.

3	1	30	2	33	→	_____	barát	_____
9	13	9	31	33	→	_____	egyest	_____
22	35	19	19	1	→	_____	nulla	_____
9	7	9	33	33	→	_____	edzett	_____
6	24	3	2	19	→	_____	dobál	_____
9	21	9	19	27	→	_____	emelő	_____
18	1	19	1	28	→	_____	kalap	_____

A feladat megoldása:

Név: **Benedek**

- Tudja-e valaki közületek, hogy melyik hónapban van a névnapja a megfejtett névnek? (március)
- E névnap után a népi megfigyelések szerint milyen idő várható:

Számítógépes alkalmazás:

Még a számítógép bekapcsolása előtt ismételjük át a tanulókkal a számítógép fő részeit a megnevezés szintjén. Még mindig csak az általuk használt három eszközzel, a monitorról, a billentyűzetről és az egérről van szó. Készítsük elő a munkaasztalt, hogy az eszközökkel kényelmesen tudjunk dolgozni.

Lehetséges kérdések:

- Melyek a számítógép részei?
- Hogyan kell az egérrel dolgozni?
- Az egér melyik billentyűjét használom?
- Hányat kattintok, ha egy programot el akarok indítani?
- Miért kell az egéralátét?
- Hogyan helyezed el a karodat, hogy ne fáradj el munka közben?
- Hol van a kapcsoló a számítógépen?
- Mit kell tenni, ha bekapcsoltam a gépet?
- Hogyan nevezzük azokat a jeleket, amik a képernyőn megjelennek?

Ide kapcsolható a **3. feladat**.

A tanulóknak el kell dönteni, hogy a következő állítások igazak vagy hamisak:

- | | |
|--|---|
| Az egér a számítógép része. | I |
| A billentyűzet a rajzoláshoz szükséges. | H |
| A monitor segítségével látjuk a számítógépen tárolt adatokat. | I |
| A teknőc a Comenius Logo programban található meg. | I |
| Rajzolni csak a Drawing for Children programmal tudunk. | H |
| Ha mindezekre választ kaptunk, bekapcsolhatjuk a számítógépet. | |

A **4. feladatot** a **Drawing for Children** programmal készítsük el. A program nyomdaelemei tartalmazzák a számítógépet, így nagyon könnyen lerajzolható a gépterem. Számolják meg a tanulók, hogy hány gép van a teremben. Figyeljék meg a gépek elrendezését, és ennek alapján nyomdázzák a rajzot. A tábla is könnyen megtalálható. Az ikonok abban a sorrendben vannak feltüntetve a munkatankönyvben, ahogyan használni kell őket.

A **5. feladat** egy rajzolóprogram ikonjának tervezése. Ehhez a **Comenius Logo Képszerkesztőt** használjuk. A munkatankönyvben a képernyőn három ismert rajzolóprogram ikonja látható. Kérdezzünk rá mindegyikre.

Lehetséges kérdések:

– Emlékeztek-e arra, hogy melyik programmal mit rajzoltunk?

– Van-e még olyan program, amit használtunk tavaly, és itt nem látod az ikonját?

Indítsuk el a **Képszerkesztőt**, és egy egyszerű, színes ceruzákat, ecsetet ábrázoló ikont rajzoljanak a tanulók.

Összegzés: Sok mindent kellett az első órán átismételni, de sikerült, így a következő órától folytathatjuk a munkát a harmadik osztályos tananyaggal.

Értékelés: Minden jó válaszáért, megoldásért dicsérjük meg a tanulókat, hogy a pozitív megerősítés a továbbiakban is motiválja őket!