

Előszó	5
Robotika, algoritmizálás, programozás	7
Bevezetés a robotikába	7
Készítsünk algoritmust!	9
Ismerkedés a blokkprogramozási környezettel	11
A robot vezérlése	15
Gyakorlás, saját ötletek megvalósítása	17
A robot irányítása utasítások segítségével	19
A fal érzékelése	21
Gyakorlás, saját ötletek megvalósítása	23
Programozzunk micro:biteket!	25
Ismerkedés a felülettel	26
Mire ügyeljünk?	27
Készítsünk animációt!	28
Használjuk az érzékelőket!	29
Készítsünk egy játékot!	31
Gyakorlás, saját ötletek megvalósítása	33
Bemutatókészítés, multimédiás elemek készítése	35
Első bemutató	35
A képeket kísérő szövegek	38
Rajzok a bemutatóban	42
Animációk	47
Bemutatók fényképrészletekkel	51
Animációk: mozgásvonalak	58
e-Világ és online kommunikáció	63
Információs társadalom	63
Keresés a világhálón	65
A virtuális személyiség	69
Online kommunikáció	71
Közösségi oldalak, chat	73
Felhőszolgáltatások	75
Rendszerezés, összefoglalás	77
A digitális eszközök használata	79
A számítógépek és főbb alkatrészeik	79
Programok, operációs rendszerek, fájlok és mappák	82