

Digitális kultúra 5. évfolyam

A digitális eszközök használata

FOGALMAK

információ, kommunikáció, metakommunikáció, információforrások, jel, jelrendszer, digitális jel, adat, bináris jelrendszer, bit és byte többszörösei, számítógép, hardver, szoftver, számítógép részei, perifériák csoportosítása, operációs rendszer, bootolás, Windows nyitóképernyő részei, ablakok felépítése, gördítősáv, mappa, fájl, kiterjesztések, mappaműveletek

Algoritmizálás és blokkprogramozás

FOGALMAK

robotgenerációk, algoritmus, kódolás, követelmények az algoritmussal szemben, algoritmus fajtái, algoritmusleíró eszközök, folyamatábra, ciklus

Online kommunikáció

FOGALMAK

hálózat, internet, https, domain, levelezőrendszerek, e-mail fajtái, postafiók kezelése, adatok fajtái, adataink védelme, erős jelszó tulajdonságai, digitális lábnyom, közösségi oldalak, chat, felhőszolgáltatások

Robotika

FOGALMAK

blokkprogramozás - Scratch program, Micro:bit, paraméter, mozgások programozása, ismétlés, elágazás,

Szövegszerkesztés

FOGALMAK

szövegbevitel, megnyitás, mentés, kijelölés, másolás, törlés, áthelyezés, szövegegységek, karakter, karakter formázása, karakter típusa, karakter stílusa, karakter mérete, bekezdés, bekezdés formázása, behúzás, margó, lapméret, helyesírás-ellenőrző, elválasztás, kép beillesztése, képméret változtatása, információforrások etikus felhasználása, idézés szabályai

Bemutatókészítés

FOGALMAK

prezentáció, dia, forrásmegjelölés, háttér egyénivé tétele, áttünések, animációk

Multimédiás elemek készítése

FOGALMAK

bittérképes programok, vektorgrafikus programok, rajz mentése és megnyitása, mozgatás, másolás,

Az információs társadalom, e-Világ

FOGALMAK

keresés típusai, szűrési lehetőségek, képek keresése, kép és szöveg mentése az internetről