

Digitális kultúra 6. évfolyam

A digitális eszközök használata

FOGALMAK

háttértárolók csoportosítása, merevlemez, SSD, pendrive, felhő, internetfüggőség, az internet nem felejt, mentális és fizikális problémák, mappa, forrásmappa, célmappa, mappaműveletek, parancsikon

Algoritmizálás és blokkprogramozás

FOGALMAK

algoritmus, algoritmustervezés, problémamegoldó tevékenység, algoritmus leírása, ciklus, ismétlések, ismétlés az ismétlésben

Online kommunikáció

FOGALMAK

kulcsszavas keresés, tematikus keresés, mentés az internetről, digitális lábnyom

Robotika

FOGALMAK

Scratch, blokkprogramozás, háttér, szereplők pozicionálása, szereplők mozgatása, jelmezek, ciklusok fajtái, lépésenkénti finomítás elve, feltételek, Micro:bit ledek fel és lekapcsolása, véletlenszám generálás

Szövegszerkesztés

FOGALMAK

szövegbevitel, megnyitás, mentés, kijelölés, másolás, törlés, áthelyezés, karakterformázás, bekezdésformázás, behúzás, automatikus alpontokba szervezés, kép beillesztése, kép formázása, információforrások etikus felhasználása

Bemutatókészítés

FOGALMAK

prezentáció, animáció, áttünések, háttér egyénivé tétele, interaktív bemutató, akciógombok, hivatkozás alkalmazása, információforrások etikus felhasználása

Multimédiás elemek készítése

FOGALMAK

RGB-kód, rajz beillesztése szövegszerkesztő programba, képszerkesztés – korrekciók, szín, effektusok, szegély, forgatás, körülvágás, átméretezés, multimédia, hangfeldolgozás, hangfájlok, grafikus fájlok

Az információs társadalom, e-Világ**FOGALMAK**

elektronikus ügyintézés, digitális tantermek, elektronikus napló, elektronikus könyvtárak, online feladatbankok, adatvédelem, adatbiztonság, közösségi portálok