

## Informatikai alkalmazások az általános iskolában – 2. Gyakorlat

**Téma:** Szövegszerkesztés – betű, bekezdés

Használja az elkészített repositoryt (GitHub rendszert): **NEPTUNKODInfAlk**

Mappa neve: **NEPTUNKOD\_0220**

**Az elkészült feladatokat töltsse fel a GitHub rendszer mappába a forrás fájlokat!**

Módosítás esetén a határidő: **2024.02.26.**

### 0. Feladat

Írja le a GitHub használatának legfontosabb parancsait - local és remote.

**Mentés:** *Neptunkod\_1.txt*

Töltsse fel a GitHub rendszerbe a megadott mappába.

### 1. Feladat

Készítse el a következő feladatot a minta alapján.

**Mentés:** *Neptunkod\_1fel.docx, majd PDF*

#### S Z Ó K I R A K Ó J Á T É K

*Adott egy 4\*9-es négyzetháló. A **program** megad egy – a négyzetháló feletti képhez kapcsolódó – szót vagy mondatot, majd ennek betűit összekeverve elhelyezi ebben a négyzethálóban. **A játékos feladata az, hogy az összekevert betűkből kirakja a szót** vagy mondatot a kijelölt helyen. A betűket vízszintes vagy függőleges irányban egyenként lehet mozgatni. Ha a betű útját elállja egy másik betű, akkor az csak a másik betűig tolódik el. Miután sikerült a betűket a megfelelő helyre mozgatni, a program ezt jelzi, ha **viszont** valamely betűket felcseréltük, akkor azokra színelemeléssel hívja fel a figyelmünket.*

**Derékszögű háromszögben igaz Pitagorasz tétele:**

$$a^2 + b^2 = c^2$$

**Általános háromszögek esetén is igaz:**

$$\alpha + \beta + \gamma = 180^\circ$$

## 2. Feladat

Készítse el a következő feladatot a minta alapján.

**Mentés:** *Neptunkod\_2fel.docx*

### A kis szövegszerkesztő használata

Érdekes fejlődés figyelhető meg nemcsak a rajzok, hanem a szövegszerkesztővel készített írások esetében is. Kezdetben bármit írnak a gyermekek, úgyszólván véletlenszerűen. Aztán néhány betűt vagy jelet ismételve (színes képernyő esetén a színeket változtatva) sor-mintákat, diszketek készítenek. Majd szavakat kezdenek írni, például a keresztnévüket vagy az osztályban látható szavakat másolgatják. Végül teljes mondatokat írnak, akár a rajzhoz kapcsolódóan, akár később készítenek rajzot a szöveghez.

A tanév vége felé az osztály tanulóinak munkáiból - a nyomtatott képernyőrajzokból és szövegekből - a pedagógus irányításával sokoldalas könyvet készítenek, amelyet az ún.

"hangos könyvtárban" helyeznek el.

### Hangos könyvtár

Nem beszélhetünk anyanyelvtanulásról anélkül, hogy az írott-olvasott szavakat, szövegeket ne mondanánk ki, ne hallanánk vissza. A gyermekeknek meg kell adni a lehetőséget, hogy történeteiket bármikor, szabadon visszahallhassák. Ahhoz, hogy ez a "hangfürdő" is megvalósuljon, a program kidolgozói már a kutatás első éveiben kitalálták a hangos könyvtárat.

Minden szoftverben található szót és minden gyermekek által leírt történetet a pedagógus segítségével hangszalagra vettek, sokszor zenei aláfestéssel együtt. Ezeket a magnókazettákat a tanév közben közösen készített, kiszínezett mesekönyvek "mellékleteiként" az osztály (illetve óvodai csoport) könyvtárában helyezték el.

A hangos könyvtárat a gyermekek (már az óvodások is!) önállóan használják, kiválasztják a könyvecskét, a kazettát beteszik a magnóba és - hogy társaikat ne zavarják - fejhallgatón keresztül hallgatják a mesét, miközben a képeskönyv rajzait nézegetik, szövegeit olvasgatják. Mennyire más élményt nyújt a saját vagy társakkal közösen írt mese visszahallgatása!