

Az informatika óvodai alkalmazásai – 6. Gyakorlat

Téma: Az informatika alapfogalmai

Mappa: NEPTUNKOD_1010

Tölts fel a GitHub rendszer aktuális mappába a forrás fájlokat!

Határidő: 2024.10.10.

Módosítás esetén: 2024.10.13.

1. Feladat

Készítse el a következő feladatot a minta alapján. Használja a Word szövegszerkesztőt.

Mentés: *Neptunkod_1pract.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 színelőírással 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

Csoportba készítse el a következő feladatot az oktató szempontjai alapján. Használják a **Google docs** készítőjét.

Két fő csoportot hozunk létre. Az egyik hallgató lesz csoportvezető, ő fogja megosztani a munkát a csoport másik tagjával.

A csoportvezető mutatja be a csoport által elkészített munkát.

Készítse el a következő feladatot a minta alapján.

Mentés: *Neptunkod_2pract.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, díszeket 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 tanulói munkáiból - a kinyomtatott képernyőrajzokból és szövegekből - a pedagógus irányításával sokoldalú 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 képek rajzait nézegetik, szövegeit olvassák. Mennyire más élményt nyújt a saját vagy társakkal közösen írt mese visszahallgatása!