

# Informatikai alkalmazások az általános iskolában – 6. Gyakorlat

**Téma:** Körlevél, hasáb készítése

Repository name: **NEPTUNKODInfAlk**

Mappa neve: **NEPTUNKOD\_0305**

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

## 1. Feladat

Készítsen körlevelet, ha adott a *körlevél* szövege. Készítsen hozzá *címlistát* Word vagy Excel táblázatba. A táblázatba minimum öt rekord és a következő mezőnevek legyenek: vezetéknev, keresztnév, város, utca, házszám.

*Levél* formátumba fejezze be dokumentumot, majd egyesítse.

**Mentés:** *Neptunkod\_1gyk.docx*, ill. *Neptunkod\_2gyk.docx*

## 2 Feladat

A minta alapján készítse el a következő dokumentumot, használja a hasáb szolgáltatást.

**Mentés:** *Neptunkod\_2gyk.docx*, ill. *Neptunkod\_2gyk.pdf*

COMENIUS LOGO  
A kisgyermek nem úgy gondolkodik, mint a felnőtt: a körülötte levő világ modelljét tapasztalataiból építi fel. Szinte „szomszajzik” a tudásra. A felnőtt feladata ezért olyan interaktív környezet biztosítása, amelyben a gyermek tanulási vágya kibontakozhat, amelyben felfedezéseket tehet, mégpedig saját tempójában, mindenfajta erőltetés és siettetés nélkül.  
A Logo tulajdonképpen egy olyan pedagógiai környezetet, „mikrovilágot” jelent, amelyben a gyermekek maguk tehetnek felfedezéseket, miközben minden kényszer és „magolás” nélkül számos új ismeret birtokába jutnak. A teknőc a számítógép billentyűzetén keresztül utasítható a számára „érthető” feladatok elvégzésére: tud adott távolsággal előre vagy hátra menni, adott szöggel jobbra vagy balra elfordulni, tollát felemelni, leeresztetni, más színűre cserélni, ezáltal mozgásával érdekes nyomokat hagyni a képernyőn.  
  
A diák azáltal, hogy parancsot ad a képernyőteknőcnek, rögtön ellenőrizheti gondolkodásának és cselekedeteinek következményeit. Megfigyeli utasításainak hatását, majd módosíthatja azokat céljának tökéletesebb megvalósítása érdekében. A pedagógus és a tanuló kapcsolata sem hagyományos tanár-diák viszony, hiszen a kreatív gondolatok születésében és realizálásában a felnőtt együtt dolgozik a gyermekkel, de nem irányítóként, hanem munkatársként. Természetesen mindez igaz minden oktatóprogrammal irányított tanulásra. A legújabb Logo-változat a több erőforrással rendelkező számítógép (pl.: multimédia) lehetőségeit megpróbálja teljes mértékben beolvasztani a gyerekek által is könnyen kezelhető számítógépes nyelv világába. A kép- és vektorműveletekkel gazdagított sorozat. És rekordkezelés, szövegablak, sokoldalú színezés, zeneszerkesztő, Windows-programok lejátszása mind újdonság más elterjedt Logo nyelvjárásokhoz képest. Talán csak a teknőc térbeli mozgásának lehetősége hiányzik belőle.  
A Logo régen áhitott eszköz a magyar közoktatásba. Az érdeklődés legfőbb oka, hogy a Logo programnyelvi szinten „gyermekközpontú” vagyis a gyermekek nemcsak mint felhasználók találkoznak programokkal, hanem könnyen megtanulhatják a Logo programozási nyelvet is, hiszen nekik alkották meg. Emiatt kifejlesztettek már grafikákat, hangokat, animációt és multimédiát kezelő nyelvi elemeket. A Comenius Logo Windows környezetben fut, ami megkönnyíti elterjesztését és felhasználását.