

Osztály : 4. osztály
 Tantárgy : Informatika (számítástechnika)
 Tanár : Nagy Károly
 Dátum : 2022. szeptember 28. {szerda}
 Idő : 6. óra (12:40-13:25)

Óra címe: Alapvető programok

Perc	Óra logikai menete	(új) Tananyag, táblakép	Megjegyzés
1	Órakezdés		Felállunk/jelentés
2	Miről is lesz szó?	„Alapvető programok”	leíratom velük a füzetbe
3	Pár tudományos film megtekintése	(megnézünk pár érdekes filmet arról, hol tart a technika)	Projektort már előre bekapcsolom
13	Bejelentkezés	(elmagyarázom mi a jelentősége a Felhasználói névnek és Jelszónak)	...addig nem léphetünk be, amíg le nem írják a füzetbe
15	Jegyzetömb	"Ki tudja mire használjuk a Jegyzetömböt?"	Közben mutatom, hogyan tudják elindítani
16		(rákérdesz az ablak különböző elemeire)	Aki tudja, az bónuszpontot kap
18	Kalkulátor	Normál nézet Tudományos nézet	(ekkor nem zárjuk be a Jegyzetömböt még)
19		(ki is próbáljuk a Számológépet)	
20	Windows Intéző	"...és ki tudja mire használjuk a Windows Intézőt?"	bónuszpontot ér
21		(elmagyarázom hogy milyen részei vannak)	hátha lesz valaki akiben megmarad valami
25	Paint	"Tudja valaki, hogy mit lehet csinálni a Paint-nevű programmal?"	
26	Pont rajzolás	(kipróbáljuk, hogyan kell pontot rajzolni)	
27	Vonal rajzolás	(kipróbáljuk, hogyan kell vonalat rajzolni)	megmutatok egy trükköt
28	Négyszög rajzolás	(kipróbáljuk, hogyan kell négyszöget rajzolni)	
29	Kör rajzolás	(kipróbáljuk, hogyan kell kört rajzolni)	
30	Színek	Előtér-szín Háttérszín	
32	Aknakereső	"Van valaki aki már játszott az Aknakeresővel?"	Jobb és bal egérgomb gyakorlása
36	Passziánsz	"Valaki tud Passziánszozni?"	Fogd-és-vidd technika gyakorlása és a duplakattintás
40	Következő óra	Gyakorlás	„Gyakorlás”
43	Házi Feladat	Mire használjuk a Paint programot? Hogyan kell játszani az Aknakeresővel?	