

Osztály : 4. osztály
 Tantárgy : Informatika (számítástechnika)
 Tanár : Nagy Károly
 Dátum : 2022. október 5. {szerda}
 Idő : 6. óra (12:40-13:25)

Óra címe: Gyakorlás

Perc	Óra logikai menete	(új) Tananyag, táblakép	Megjegyzés
1	Órakezdés		felállunk/jelentés
	Miről is lesz szó?	„Gyakorlás”	leíratom velük a füzetbe
2	Bejelentkezünk		Projektort már előre bekapcsolom
3	Paint	(közösen beállítjuk a rajzlap méretét)	
5	Pont rajzolás	(közösen rajzolunk több pontot is a rajzlapra)	
7	Vonal rajzolása	(rajzolunk tetszőleges vonalat és szabályosat)	
9	Négyszög rajzolása	(rajzolunk négyszöget és négyzetet)	
11	Elipszis rajzolása	(rajzolunk tetszőleges ellipszist és kört)	
13	Színes ceruza	(a fentieket színesben is megrajzoljuk)	elsődleges/másodlagos színek beállítása
15	Szabadkézi rajz		Mindenki szabadkézzel rajzoljon egy házat
17	Aknakereső	(elmagyarázom hogy milyen szabályok vannak)	Jobb és bal egérgomb gyakoroltatása
25	Játszunk egy kicsit		Aki megtalálja az összes aknát az bónuszpontot kap
30	Passziánsz	(elmagyarázom hogy milyen szabályok vannak)	1x kattintás, dupla kattintás és "Fogd és vidd"-módszer gyakoroltatása
32	Játszunk egy kicsit		Aki kirakja dupla bónuszpontot kap
38	Billentyűzet és egér gyakorlása	(az elektronikus tananyagból le lehet tölteni egy általam készített billentyűzet illetve egérhasználatot gyakoroltató programot)	Ha marad még egyáltalán idő rá
43	Következő óra	Operációs rendszerek felülete/lehetőségei Ablakok használata Súgó használata	„Operációs rendszerek”
44	Házi Feladat	Mi az a "Fogd és vidd"- módszer? Mi az a helyi menü?	