

1. szept. 1. hét

Informatikai eszközök használata

I. Bevezetés a gépkészítésbe

A számítógép

A számítógép be és kikapcsolása.

Ismerje a terem rendjét, és a balesetvédelmi szabályokat. A számítógépet tudja be- és kikapcsolni. Tudjon bejelentkezni a hálózatba, és szükség van bejelentkező névre és jelszóra.

Mielőtt kezdenénk...

Szedjük szét egy gépet, tegyük a terem közepére, ültessük le a gyerekeket és mutassuk meg mi lakik a számítógépnek a házában!

Balesetvédelmi oktatás

Legfontosabb szabályok:

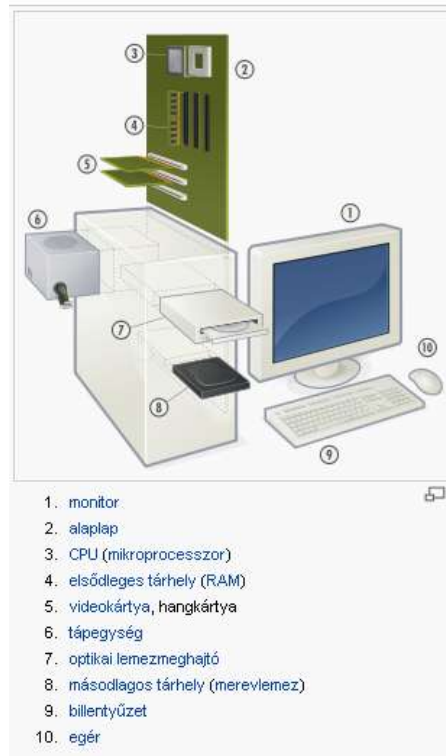
- A terembe ételt, italt, mobiltelefont (bekapcsolva) és mágneset behozni TILOS!
- Ha idegen CD-t hozol, vagy programot szeretnél feltölteni, szólj Nekem!

Fontos!

- Mindig legyen a ruhád és a tested száraz
- A helyes testtartás, megfelelő távolság a monitortól
- A számítógéppel töltött idő! Ne legyen több **30** percnél egy nap!!!
- A számítógép egy elektromos árammal működő szerkezet
- A **főkapcsolót csak ÉN** kezelhetem!

Teremhasználati rend!

- A számítógép értékének ismerete, nagy értékű berendezésekkel dolgoznak.
- Ha a gép használata közben valami működési hibát, rendellenességet tapasztalsz, rögtön szólj!



Felmérés: Kinek van otthon számítógépe, mire használja?

Ülésrend kialakítása!

Számítógépek bekapcsolása

1. Monitor

2. Gépház (Power gomb)

Reset gomb: csak akkor használd, ha a gép lefagy! Ilyenkor nem működik az egér és a billentyűzet sem!

Bejelentkezés

Egy Wordpadot indítunk és gyakoroljuk kicsit a billentyűzetet!

(Mert ugye mindenki tud már gépezni, nyomkodni az érintőképernyős okostelefonját, de a billentyűzetet az a fránya vessző az nincs meg...)

Kijelentkezés – Kikapcsolás

1. Rendszerprogramot kell leállítani

2. Gépház (Power gomb)

3. Monitor – Energiatakarékosság!

2. szept. 2. hét

Perifériák

Ismerkedjen meg minél több perifériával, s azok működésével. Perifériák csoportosítása beviteli, kiviteli, be- és kiviteli. Ismerje a periféria fogalmát, alkalmazza a legfontosabb perifériákat.

Perifériák: A számítógéphez csatlakozó eszközök.

Bemeneti egységek: adatbevittet biztosítják.

Billentyűzet



Betűket, számokat és jeleket tudunk a számítógépbe bejuttatni vele.

Egér



Az egérmutatót irányítjuk vele.

Mikrofon



A hangunkat tudjuk rögzíteni vele.

Szkenner (lapolvasó)



Képeket, szövegeket tudunk digitalizálni ezzel az eszközzel.

Web kamera



Ha valakivel beszélgetünk (chat-elünk) ennek az eszköznek a segítségével lát minket.

Joystick



Játékokat irányíthatunk vele.

Kimeneti egységek: adatokat megjelenítenek.

Monitor



Ezen látjuk az adatokat, képeket.

Projektor



Kivetítjük a monitor képét a falra vagy vászonra.

Hangszóró



Zenét hallgatunk vele.

Nyomtató



Szöveget, képeket papírra írhatjuk vele.

Ki és bemeneti egységek: Adatokat tudunk rá írni és róla olvasni.

Adattároló eszközök.

Floppy,
Pendrive

