

Digitális kultúra 4. évfolyam

A digitális eszközök használata

FOGALMAK

számítógép, hardver, szoftver, operációs rendszer, beviteli eszközök, kiviteli eszközök, be/kiviteli eszközök, billentyűzet részei, titkosító módszerek, betű és képrejtvények, QR-kódok, számológép használata, adat, adatbevitel, fájl, mentés, biztonsági mentés, felhőalapú tárolás

Alkotás digitális eszközökkel

FOGALMAK

rajzolóprogram, nagyítási nézet, átméretezés, döntés, mentés, tükrözés, forgatás, szöveg beillesztése, prezentáció, dia, áttűnés, animáció, háttérszín változtatás, diavetítés, szövegszerkesztő programban mozgás és másolás, keresés, csere, felsorolás, tabulátorok, dátum, idő, rajz, kép beillesztése

Információszerzés az e-Világban

FOGALMAK

böngészőprogram, keresés, képek keresése, letöltése, szerzői jog, adat, infografika, grafikon, útvonalkeresés, időjárás-előrejelzés

Védekezés a digitális világ veszélyei ellen

FOGALMAK

álhír, levelezőrendszerek, levélszemét, SPAM, jelszó

A robotika és a kódolás alapjai

FOGALMAK

robot, algoritmus, okosotthon, érzékelők, szenzorok, elágazás, blokkok