



Második témakörhöz felhasználható interaktív tananyagok

(Digitális eszközök használata)

Tankönyv: https://www.tankonyvkatalogus.hu/pdf/OH-DIG03TA_teljes.pdf

Okostelefon és a számítógép összehasonlítása:

- <https://learningapps.org/20024702>

Számítógép részei, perifériái:

- Párkereső: <https://learningapps.org/3822912>
 - Csoportba rendszerezés: <https://learningapps.org/14149800>
 - Párkereső: <https://learningapps.org/12203629>
 - Csoportba rendszerezés: <https://learningapps.org/21691785>
 - Keresztrejtvény: <https://learningapps.org/12010564>
 - Szókereső: <https://learningapps.org/14459625>
 - Hozzárendelés: <https://learningapps.org/13845132>
 - Csoportba rendszerezés: <https://learningapps.org/21467546>
 - Párkereső: <https://learningapps.org/1728149>
 - Hozzárendelés: <https://learningapps.org/3393176>
 - Többválasztásos kvíz: <https://learningapps.org/3880352>
 - Párkereső: <https://learningapps.org/7821468>
 - Párkereső: <https://learningapps.org/16514299>
 - Hozzárendelés képekben: <https://learningapps.org/26660035>
 - Párkereső: <https://learningapps.org/18700319>
 - Keresztrejtvény: <https://learningapps.org/12488387>
 - Szókereső: <https://learningapps.org/19443678>
 - Szókereső: <https://learningapps.org/5550524>
 - Akasztófa: <https://learningapps.org/8062371>
-
- Informatikai környezet – milyen gép? 7 feladat: https://www.nkp.hu/tankonyv/bevezetes-a-digitalis-kulturaba/lecke_01_005
 - Internet: https://www.nkp.hu/tankonyv/barangolas-a-digitalis-kulturaban/lecke_02_007
 - Tanuljunk neten, alkalmazások: https://www.nkp.hu/tankonyv/digitalis-kultura-3/lecke_04_013
 - Hogyan viselkedjünk neten? https://www.nkp.hu/tankonyv/digitalis-kultura-3/lecke_04_014

Szgép részei:

- https://www.nkp.hu/tankonyv/bevezetes-a-digitalis-kulturaba/lecke_01_006
- https://www.nkp.hu/tankonyv/digitalis-kultura-3/lecke_01_002



Internet előnyei/ Hátrányai

- <https://learningapps.org/18167089>
- <https://learningapps.org/25321409>
- <https://learningapps.org/18357187>

Wordwall feladatok:

<https://wordwall.net/hu-hu/community?localeId=1038&query=sz%C3%A1m%C3%ADt%C3%B3g%C3%A9p%20r%C3%A9szi>

Puzzle:

- <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1ca7f6468db2>
- <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1d8dde9194c7>
- <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2e16590b1e8e>

Összegző feladatok játékosan:

- Fási Erika munkája:
https://view.genial.ly/63244155bd261800180ff79d?fbclid=IwAR1CTbcLpxC-s72EoLVTratNIZIpZn3hDyxosBcmo_vj446mi7lkrHm20

Használható alkalmazások:

- 5. óra: Rajzolóprogram: <https://www.autodraw.com/>
- 6. óra: Előnyök, hátrányok összegyűjtése: <https://sketch.io/sketchpad/>
- 8. óra: Szófelhő készítő program: <https://wordart.com/>
- Jó lehet a Fa Book interaktív fahatározó: <https://fabook.oee.hu>
- Puzzle készítő: <https://www.jigsawplanet.com/>

Szorgalmi feladatok:

- CodeWeek alkalmából - robottervezés
- Edison pályatervezés kartonlapra
- Szófelhő készítés kapott témából (p.: digitális eszközök, alkalmazások, szög részei)

Játékos feladat:

6. óra: Tornázzunk kicsit:

https://www.nkp.hu/tankonyv/digitalis_kultura_10_szakiskola_2_evfolyamos/lecke_04_019

Használható feladatok, de nem a 2020 NAT-os tananyaghoz és tankönyvhöz készültek:

<https://www.nkp.hu/tanari-kezikonyvek#>



- Szgépes környezet: https://www.nkp.hu/tankonyv/barangolas-a-digitalis-kulturaban/lecke_01_004
- Helyes testtartás: https://www.nkp.hu/tankonyv/barangolas-a-digitalis-kulturaban/lecke_03_016
- Szgép bekapcsolása: https://www.nkp.hu/tankonyv/barangolas-a-digitalis-kulturaban/lecke_01_005
- Billentyűzet egér: https://www.nkp.hu/tankonyv/barangolas-a-digitalis-kulturaban/lecke_01_006

