

*A BETHLEN GÁBOR
ÁLTALÁNOS ISKOLA ÉS
GIMNÁZIUM*

*OSZTÁLYOZÓ VIZSGA
KÖVETELMÉNYEK*



DIGITÁLIS KULTÚRA

VIZSGAKÉRDÉSEK DIGITÁLIS KULTÚRA TANTÁRGYBÓL

3. osztály:

- 1, Mit jelent a digitális világ körülöttünk? Mondj példát rá a városban hol találkozol ilyen dologgal, illetve az iskolában mit jelenthet ez? Szerinted jó ez? Milyen veszélyeket rejthet magában?
- 2, Sorolj fel digitális eszközöket!
3. Hogyan használjuk a digitális eszközöket? Hogyan kapcsolod be a számítógépet? Ismertesd kicsit jobban amit a számítógépről tudsz! (felépítése, működése)
- 4, Mik azok az adattároló eszközök?
- 5, Mik a mobileszközök?
- 6, Digitális művészet: Rajzolj valamit a számítógépen!
- 7, Készíts egy prezentációt a kedvenc állatodról!
- 8, Internet. Böngésző programok. Mire kell figyelni ezek alkalmazása során? Végezz kutató munkát a megbeszélt témában!
- 9, Honnan tudhatod, hogy igaz vagy sem az a hír, amit olvasol?
- 10, Hogy tudsz védekezni a digitális világ veszélyei ellen?
- 11, Robotika és a kódolás alapjai. Mit tudsz ezekről?

4. osztály: Elméleti kérdések húzása. A gyakorlatorientált témák gépen történő bemutatása.

Témakörök a 4. osztályos digitális kultúra osztályozóvizsgálathoz

I. A DIGITÁLIS VILÁG KÖRÜLÖTTÜNK

Online tanulás, digitális tananyagok

II. A DIGITÁLIS ESZKÖZÖK HASZNÁLATA

A digitális eszközök és az adat

Hová lesz az adat?

Mentés

Alkalmazások, eszközök, amelyek megkönnyítik a tanulást

Az adatból szöveg lesz

III. ALKOTÁS DIGITÁLIS ESZKÖZÖKKEL

Üdvözlőlap készítése

Digitális fotók

Digitális mesekönyv

Elemek mozgatása

IV. INFORMÁCIÓSZERZÉS AZ E-VILÁGBAN

Képek az interneten

A grafikonok és diagramok

V. VÉDEKEZÉS A DIGITÁLIS VILÁG VESZÉLYEI ELLEN

Álhírek

Tanácsok az álhírek ellen

Levélszemét – a jó jelszó – kódtörés: Nem árt az óvatosság!

VI. A ROBOTIKA ÉS A KÓDOLÁS ALAPJAI

A robot irányítása

Érzékelők (szenzorok) használata – Elágazások

Kódolás blokkokkal