**Képzési adatlap**

|  |  |
| --- | --- |
| **Cím** | **Digitális tartalom fejlesztése – digitális tartalom integrálása, újra feldolgozása** |
| **Kulcsszavak** | **Bekapcsolás, egér, billentyűzet, képernyő, kurzor, hardver, szoftver, felhasználói programok, operációs rendszer** |
| **Készítette** | **IRL, LWL, NUIM** |
| **Nyelv** | **Magyar** |
| **Képzési terület** | |  |  | | --- | --- | | *Adat és információ ismeretek* | *X* | | *Kommunikáció és együttműködés* |  | | *Digitális tartalom létrehozása*  *Biztonság*  *Probléma megoldás* |  | |  | |  | |
| **A képzés során elsajátítható ismeretek** | |
| A képzési egység végére megtanulod:   * Be- és kikapcsolni a számítógépet * A hardver és a szoftver jelentését * Magabiztosan használni az egeret * Magabiztosan használni a billentyűzetet | |
| **A képzés leírása** | |
| Jelen DELSA képzési program célja megismertetni a képzésben résztvevőkkel a számítógép használat alapjait, a számítógép bekapcsolásának módját, az egér, valamint a billentyűzet használatát, a hardver és a szoftver jelentését. | |
| **A képzési tartalom – tananyagegységek** | |
| 1. **Modul név: Adat és információ ismeretek**    1. Számítógép használat alapjai       1. Bevezetés: a számítógép       2. A számítógép be- és kikapcsolása       3. Ikonok       4. Billentyűzet       5. Egér       6. Mi a hardver?       7. Mi a szoftver?       8. Operációs rendszer | |
| **Képzési tartalom pontokban** | |
| 1. **Számítógép használat alapjai**  * A számítógép * A számítógép bekapcsolása * Ikonok * Billentyűzet * Egér * Hardver * Szoftver * Operációs rendszer | |
| **Szójegyzék** | |
| **Ikon**: egy kis kép a számítógép képernyőjén, melyre, ha az egérrel rákattintasz, a számítógépnek egy feladat elvégzésére adhatsz parancsot.  **Asztal:** az első képernyőkép melyet a számítógép bekapcsolása (és az operációs rendszer betöltése) után láthatsz.  **Egér:** egy olyan hardver eszköz, melyet a számítógéphez csatlakoztatva arra használhatsz, hogy a számítógépet vezéreld.  **Billentyűzet:** egy olyan hardver eszköz, melyet a számítógéphez csatlakoztatva gépelésre, tartalmak létrehozására használhatsz.  **Hardver:** a számítógép fizikailag megfogható részeinek összessége, illetve kiegészítő egységei (pl. egér, billentyűzet).  **Szoftver:** olyan programok, melyek a számítógép működéséhez szükségesek. Megkülönböztetünk felhasználói programokat és operációs rendszereket. | |
| **Bibliográfia és további referenciák** | |
|  | |
| **Kapcsolódó tananyag** |  |
| **Kapcsolódó PPT** | Module 1C Basic Computing |
| **Kapcsolódó link** |  |
| **Kapcsolódó videó** |  |