

PC World

2000. március

Tanulás számítógéppel

Tippek szülőknek és nyelvtanulóknak

Készítette: Móricz Attila

<http://www.moricznet.hu>

Előszó

Remélem senkit nem riasztok el azzal, hogy az e havi Típek könyvecskékben csupa olyan tippet mutatok be, amelyek azt a célt szolgálják, hogy a számítógépünk ne egy buta játékgép legyen. Ezek a tippek, leírások most azoknak szólnak, akik szeretnék minél több célra felhasználni a számítógépüket azon rövidke néhány év alatt, amíg az el nem avul.

Szól ez elsősorban szülőknek, akik azért nem tanítgatják gyermeküket, mert ők maguk sem értenek a számítógéphez. Így nem tudnak megfelelő feladatokat adni nekik, ezért jobb híján a számítógépük csak játékgép marad. De azoknak is ajánlom a figyelmébe, akik nyelveket szeretnének tanulni, de nem tudják, hogy a számítógépük milyen sok segítséget tud ehhez nyújtani.

A számítógépes tanulás alatt nemcsak az előre megírt multimédiás programok használatát kell érteni, hanem a Windows vagy a Microsoft Office felhasználásával történő feladatmegoldásokat is. Ezek a programok általában mindenkinél elérhetők, így további kiadásokra csak akkor van szüksége, ha az illető program valóban elnyeri a tetszését.

A tippek sok helyen inkább a szülőknek szóló útmutatóul szolgálnak, hogy milyen feladatokat adjanak gyermeküknek. Ezeket a feladatokat persze nem árt előbb kipróbálni, és utána bemutatni gyermekünknek, amikor már mi is biztosak vagyunk a dolgunkban. Utána már nyugodtan rábízhatjuk a gyerekekre a többi, mert először hasonló feladatokat fognak elvégezni, majd egyre inkább letérnek az ismert útról, és újabb dolgokat fognak felfedezni.

A módszerek mindegyikének az a rejtett üzenete, hogy a programok egyszerű használata során a gyerekek olyan jártasságra tesznek szert a számítógép kezelésében, amelyet sok felnőtt is megirigyelne. Mindezt teszik úgy, hogy szinte észre sem veszik, mert a programok indítása, a párbeszédablakok használata egyszerűvé és mindennaposá válik a számukra.

A második, nyelvtanulóknak szóló fejezet tartalma sem korhoz kötött téma, mert tinédzser korban is lehet valaki haladóbb, mint egy korosabb felnőtt. Itt néhány lehetőséget kívánunk megmutatni, amelyek az áhított tudás megszerzéséhez vezetnek. Ha van egy jó tippjük, vagy valamely témát részletesebben szeretnének megismerni, vagy netán kérdésük van, akkor írjanak a pcworldtippek@idg.hu elektronikus levélcímre, és mi válaszolunk.

Móricz Attila

<http://www.extra.hu/moricz/>

<http://www.moricznet.hu>

Tartalomjegyzék

Tanulás és játék egyszerre.....	4
Az alapkellékek.....	4
Énekek tanulása.....	5
A rajzok felépítése.....	8
Magyar nyelv és irodalom.....	11
Matematikai feladatok.....	15
Számítástechnika.....	17
Segítség az idegen nyelvek tanulásához.....	19
Játékos ismerkedés a nyelvekkel.....	19
Szótározáshoz: Scriptum GIB program.....	23
Nyelvoktató programok.....	24

Tanulás és játék egyszerre

A bevezetőben írtaknak megfelelően most elkezdjük a tanulást. Előbb azonban tisztázzuk, milyen számítógépre és alapprogramokra lesz szüksége, illetve milyen kiegészítőket használhat. Utána tantárgyanként haladunk végig a tippeken, kezdve az általános iskola alsó tagozatától felfelé a felnőtt korig.

Az alapkellékek

Egész röviden megfogalmazva egy 100 MHz-es körüli PC, egyszerű hangkártyával és egy tetszőleges CD-meghajtóval már elegendő. Ezek a felhasználók többségénél megtalálhatók. Szoftveroldalon legyen Windows 95 és Office 97, ami szintén nem számít ritkaságnak. Használhatunk Windows 3.1-et és Office 95-öt is, mert a feladatok többsége ott is megoldható, de csak részlegesen.

A lényeg az, hogy nem kell csúcsgép az alapok megtanulásához, egyszerű feladatok elvégzéséhez. Meg kell becslnünk azt, amink van, és ott kell elérni minél jobb hatékonyságot.

A számítógép felépítése

Az előbb leírt általános elemek többségében elegendőek. Azonban egyes kiegészítő multimédia programok nem futnak 8 bites hangkártya esetén, vagy nem tudunk megfelelő módon hangot rögzíteni *WAV*-fájlba. Ellenben a CD-ROM-ról alkalmanként kevés információt olvasó programok (például a szótár-programok) a gyorsabb CD-meghajtókon futnak lassabban, mert azok a meghajtók előbb felpörögnek feleslegesen a 40-48-szoros sebességre, és csak utána olvasnak a CD-lemezről. Ilyenkor egy kétszeres sebességű CD-ROM-olvasó is gyorsabb, mint egy 48-szoros. Használhatunk például *MIDI*-billentyűzetet is, de csak megfelelő hangkártya (MPU 401 kompatibilis) esetén.

A szükséges programok

Bizonyos egyszerű szövegszerkesztési feladatok végrehajthatók szinte bármilyen szövegszerkesztővel, de esetleg le kell mondanunk az azonnali helyesírás-ellenőrzésről vagy a szinonimaszótárról, ami a Word 97-ben megtalálható. A Microsoft Works 3.0 is rendelkezik ellenőrző eszközzel, de azt utólag kell elindítani, míg a WordPadból már hiányzik ez az eszköz. Multimédia CD-ROM-ok már egy társasjáték árért kaphatók, és sok esetben sokkal hasznosabbak annál. A Shareware programok pedig sokszor a PC World CD-n is megtalálhatók.

Énekek tanulása

Az általános iskolákban minden évfolyamon van ének tantárgy. A dalokat a kisebbeknek megtanulni nehezebb, a nagyobb fiúknak kiénekelni. Ilyenkor jelent nagy segítséget a tanulóknak, ha nem kell megkérni egy felnőttet, hogy többször énekelje el az éneket segítségképpen, mert lehet, hogy nem is tudná.

Mennyivel egyszerűbb elindítani egy kottaszerkesztő programot, néhány egérgattintással beírni a kottát, elmenteni a fájlt **MIDI**-kiterjesztéssel, és annyi-szor játszhatjuk le, amennyiszer csak akarjuk.

A kotta beírása, paraméterek beállítása

A szükséges programot az internetről kell letöltenünk, de kereshetünk a PC World CD-lemezeken is, mert a CD-k keretprogramja erre lehetőséget biztosít. A kotta beírásához egy **MIDI**-szerkesztőprogramot kell keresnünk, amely annál egyszerűbb, minél kisebb a mérete. Ilyenek például a Cakewalk Express, Music MasterWorks, de kisebb Freeware programok is megfelelnek a célnak.

The screenshot shows the Cakewalk Express software interface. At the top, there is a menu bar (File, Edit, View, Insert, Realtime, Mark, GoTo, Track, Settings, Window, Help) and a transport control section with a play button and a tempo of 132.00. Below this is the Track/Measure table, which lists tracks for Violin, Piano, Cello, and Lead 6 (voice). The Staff window shows a multiple track view with a piano roll for the Violin and Piano tracks. The score is in 2/4 time and shows a melody line for the violin and piano accompaniment.

Name	Loop	Key+	Vel+	Time+	Port	Chn	Bank	Patch	Vol	Pan	Size	
1 Violin	<input checked="" type="checkbox"/>	1	0	0	0 1: MS	1	---	Violin	60	32	31	1 5 9 13 17 21
2 Piano	<input checked="" type="checkbox"/>	1	0	0	0 1: MS	2	---	PX 1 (rain)	50	32	30	
3 Cello	<input checked="" type="checkbox"/>	1	0	0	0 1: MS	3	---	Banjo	127	94	22	
4	<input checked="" type="checkbox"/>	1	0	0	0 1: MS	4	---	Lead 6 (voice)	127	50	28	

1. ábra. Magyar népdal zenekari változatban („A tokaji szőlőhegyen...”)

Az 1. ábrán a Cakewalk Express programban készült kotta látható, de már az átdolgozott változata. A kotta beírásához kattintanunk kell az eszköztáron a

megfelelő *ti* vagy *tá* hangjegyre, majd a kottán a megfelelő helyre. Ha véletlenül nem került volna jó helyre a hangjegy, akkor rákattintunk, és egyszerű egérhúzással fel-le mozgatható a hang a megfelelő helyre.

Először természetesen elegendő egy kottasor beírása. Utána játszuk le a zenét. Ha a Cakewalk programot használjuk, akkor a következő beállításokra van lehetőségünk. Például:

Lejátszás sebessége: Az *1. ábrán* a felső eszköztáron látható 132-es értéket kell kisebbre állítani, így lassabban fogja lejátszani a dalt, könnyebb lesz ráénekelni. Amikor már jobban megy az éneklés, akkor megnövelhetjük a sebességet a normál tempóra.

Hangszerváltás: Az ablakban a „Patch” felirat alatt kattintsunk a megfelelő soron, és a megjelenő párbeszédablakban válasszunk egy hangszert.

Előnyök:

- ☺ Hibátlan tempóban, ütemben és hangzással „zongorázza el” a számítógép az éneket, így a tanulónak csak rá kell énekelni.
- ☺ Az ének MID-kiterjesztéssel elmentve, bármilyen Windowsban lejátszható külön program alkalmazása nélkül is.
- ☺ A fájlokat a tanulók egymás között cserélhetik, így nem kell mindenkinek beírni a dalokat. Év elején fel kell osztani egymás között, hogy ki, melyiket írja be. Utána pedig mindenki felmásolja egy számítógépre az énekét, majd mindenki lemásolja egy flopilemezre az összes MID-fájlt. Így mindenkinek meglesz az összes ének MID-fájlból, pedig csak egyet írt be.

Zenekari változat elkészítése

Akkor igazi a munka, ha a végén lehet egy kicsit játszani is. Ez a játék, amit most megismerünk, nemcsak jó, de olyan lehetőséget mutat be, ami biztosan sokaknak tetszeni fog.

- 1 Írjuk be egyszer az ének kottáját pontosan.
- 2 Jelöljük ki az egész kottasort a jobb felső ablaktáblában a fekete golyók segítségével.
- 3 Másoljuk le a vágólapra. Ehhez a jobb gombos kattintásra kapott helyi menüből válasszuk ki a *Copy* parancsot.
- 74 Egy sorral lejjebb kattintsunk a jobb gombbal az első négyzetbe, és válasszuk ki a *Paste to One Track* parancsot, amivel beszúrjuk az egész sort.
- 5 Ismételjük meg a műveletet több soron keresztül is.
- 6 Most változtassuk meg mindegyik sorban a hangszer fajtáját és a hangerőt.
- 7 Egyes helyeken az *1. ábrán* látható módon töröljünk ki hangokat, így egyes hangszerek csak időnként fognak „belépní”, netán egymást váltogatva.

ManóMuzsika multimédia CD-ROM

Ha gyermekünk szeretne közelebbi ismeretségbe kerülni a zenével, akkor a ManóMuzsika nagyon jó választás, mert részletesen megtanítja gyermekünket a hangokkal kapcsolatos ismeretekre. Hetvennél is több feladatot kínál, amelyek ismételt megoldásakor a témán belül mindig újabb kihívásokkal kell szembenézni. *(Részletesen lásd az interneten: www.profi-media.com címen.)*



2. ábra. Egyszerűen kezelhető játékos program gyerekeknek

A Manóprogramokra jellemző az egyszerű kezelhetőség, az egységes keret, így ha már valamelyik Manóprogram megtetszett, akkor nyugodtan választhatjuk a többit is. Ez a program megismertet a hangokkal, a zenével, a hangszerekkel és számos olyan zenei alapfogalommal, amelyek szinte az általános műveltség részét képezik.

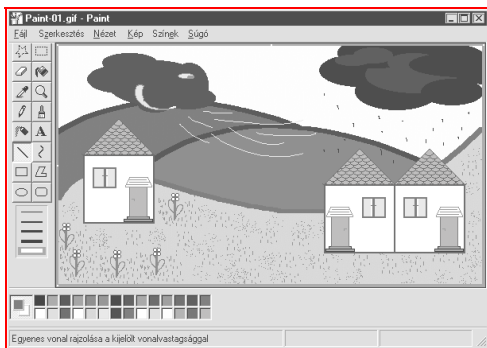
A szülőknek sem kell megijedniük, mert az ő számukra is tartalmaz részletes szöveges súgót a program, amely alapján segíteni tudnak gyermeküknek. A programban mindenhol megtalálható a Manó, aki élőhangon elmondja a teendőket. Fontos tudnunk, hogy ezek a magyarázatok a gyermekeknek szólnak, az ő nyelvezetükön, így megértik, hogy mi a dolguk az adott feladatban. Éppen ezért önállóan is használhatják a programot.

A programban hallgathatunk énekeket, bepillanthatunk számos zeneszerző életébe, behallgathatunk fontosabb műveikbe. Még a zenei szavak szótára is a gyermekek rendelkezésére áll, amelyből megtudhatják az újabb szavak jelentését az önálló használat során is.

A rajzok felépítése

Nem könnyű dolog egyszerűen megtanítani a gyerekeknek a rajzot, pedig nagyon fontos, hogy ki tudja fejezni magát, a gondolatait rajzban is. Azonban nemcsak az egyes rajzelemek megrajzolását kell megtanulnia, hanem azok elhelyezését is a rajz egészében.

Ehhez nyújt segítséget a *Paint* program, amely szintén minden Windows változat része, így mindenkinek a rendelkezésére áll. A következő ábrán látható kép elkészítését ismerhetjük most meg, ami szinte gyerekjáték lesz, bármennyire is nem annak látszik.



3. ábra. Egyszerű elemekből álló gyermekrajz a Paint programban

A rajzoláshoz indítsuk el a rajzolóprogramot két példányban. Ez azért kell, mert az egyikben rajzolunk, a másikban pedig a kész rajzot tartjuk. Ha ugyanis hibázunk, akkor egy olyan rajzon nagyon nehéz javítani, ahol már háttér is van. A programban bal oldalon látható az eszköztár, amelyen egyszerű egérgattintással kiválaszthatjuk a megfelelő rajzeszközt. A jobb oldali rajzlapon pedig a kiválasztott eszközzel tudunk rajzolni.

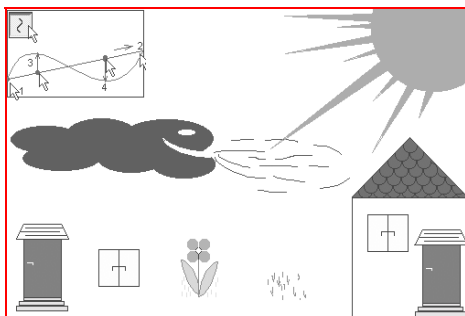
A rajz elemei

Először válasszuk ki a görbe vonal rajzolására szolgáló eszközt a bal oldalon. Ekkor megjelenik több vonal az eszköztár alatt, ahol a vastagságukat lehet kiválasztani. Most húzzunk egy vonalat keresztben a rajzlapon, ahogyan azt a 3. ábra is mutatja. Azonban ez a vonal úgy lesz görbe, hogy meg kell fogni két

helyen, és el kell húzni azt tetszőleges irányba. Ezzel a technikával készítsünk néhány dombot. Arra ügyeljünk, hogy a vonalak mindig vagy a lap egyik széléig érjenek vagy egy meglévő vonalig.

Utána következik a *kiöntés*. Válasszuk ki a *kiöntőkanna* jelet, majd egy tetszőleges színt, és kattintsunk egyet a „mezők, szántóföldek” belsejébe. Érdeemes mindegyik részt más színnel kifesteni. Ne maradjon ki az „égbolt” kékje sem.

Most mentjük el az eddigi munkát (Fájl / Mentés), és az Alt+Tab billentyűvel váltsunk át a másik Paint ablakra. Ebben a másik ablakban kell elkészíteni a *házikót*, a *felhőt*, a *szelet* és sok más elemet, amelyeket utána a vágólapon keresztül átmásolhatunk a másik rajzra. Ha úgy akarjuk, akkor akár több példányban is megjelenhet egy-egy elem (*például itt a házikó, virágok*), így kevesebb munkával is megtölthető a rajzlap.



4. ábra. Alapelemek rajzolása: Görbe vonal, virág, ablak, napocska ...

Előnye ennek a módszernek, hogy a rajzelemek külön fájlokba is elmenthetőek. Ha pedig legközelebb is szüksége lesz ezekre a kis rajzocskákra, akkor csak meg kell nyitni a megfelelő fájlt. Tehát fontos, hogy az egyes rajzelemek egy külön Paint ablakban legyenek, és amikor egy elkészült, akkor azt el kell menteni külön fájlba. Például: „*Felhő.bmp*”, „*Szél.bmp*”, „*Egy kis ház.bmp*” ...

Rajzcsere

Ha pedig ezek a kis ábrák külön fájlokba kerültek, akkor a gyerekek ki is cserélhetik azokat az iskolában egymás között. Így nemcsak gyönyörködhetnek a többiek az ügyesebbek rajzaiban, hanem meg is próbálhatnak annál jobbat ké-

szíteni. Ezzel pedig gyakorolhatják az egyszerű fájlműveleteket, amelyekre később még nagy szükségük lesz. Ha pedig valakinek van rá lehetősége, akkor ki is nyomtathatja a rajzait, lehetőleg egy lapra minél többet, és akkor azon megmutathatja a barátainak a saját „kínálatát”. (A bemutatott rajz részletes ismertetése a webhelyem megtalálható: <http://moricz.ini.hu>)

Képfarmátumok használata

Ha a képeket BMP-kiterjesztéssel mentjük el, akkor tartalmában nem változik, pontosan megőrizz minden képi információt. Azonban éppen ezért eléggé pazarlóan bánt a lemezhellyel, tehát meg kell gondolnunk, hogy milyen formátumban mentünk. Például:

16 színű: Az előbbi kép mérete 128 kB lenne, és 16 színnel is elkészíthető.

256 színű: Az előbbi kép mérete 256 kB lenne. Egyszerűbb rajzok készítésére bőven elegendő, és GIF-kiterjesztéssel is menthetjük így a képeinket.

16 millió színű (24 bites): Az előbbi kép mérete 759 kB lenne, de semmivel sem lenne szebb, de jóval nagyobb a mérete.

GIF-formátum: 256 színű tömörített képfarmátum. Az előbbi kép mérete csak 16 kB lenne, és ha a képet is maximum 256 színnel rajzoljuk meg, akkor semmilyen színvesztés nem éri. Olyan képeknél érdemes használni, ahol a szín pontsoronkénti változása nem jelentős. Az előbbi rajz ilyen, de egy fénykép már nem, mert ott szinte minden egyes képpontnak más a színe.

JPEG-formátum: A 24 bites fényképek tömörített tárolására találták ki, mert azoknál hatékonyan használható, de információvesztéssel jár, ezért lesz csúnyább a kép erős nagyításban. Paint rajzokhoz ne használjuk, arra a legjobb a GIF-formátum.

A tömörített (GIF, JPEG) képfarmátumokba való mentést a Windows Paint alapértelmezésben nem tartalmazza, de ha telepítjük az Office 97-et, akkor megjelenik a *Paint* mentési ablakában is ez a lehetőség.

Alapképek másolása más programokból

Úgy is összeállíthatunk képeket, hogy csak a hátteret rajzoljuk meg, az egyes részelemeket pedig más programok ClipArt képtáraiból válogatjuk össze. Ha van telepítve Microsoft Office vagy Works programcsomag, akkor használhatjuk annak képtárát, és a beszúrt képet a vágólapon keresztül átmásolhatjuk a Paint rajzba. Ha van valamilyen programot tartalmazó vagy multimédia CD-ROM-unk, akkor érdemes az Intéző programmal azon is körülnézni, hátha találunk rajta érdekes képeket. Nézzünk körül a PC World CD-lemezein is, ott is vannak mindig képek, még ha más célra is szánták azokat.

Magyar nyelv és irodalom

Amíg tanul a gyermekünk, addig ez a tantárgy is folyamatosan jelen van a napi feladatai között, így nem mindegy, hogy azt milyen hatásokkal tanulja. A bemutatásra kerülő szolgáltatások programfüggők. Egyes feladatok elvégezhetők egy karakteres szövegszerkesztővel is, míg másokhoz olyanra van szükség, amely beépített helyesírás-ellenőrzéssel rendelkezik, hiszen éppen azt a szolgáltatását használjuk fel.

Szavak beírása helyesírás-ellenőrzéssel

Amikor a gyermekünk a betűkkel ismerkedik (*óvodás vagy elsős*), olvasni tanul, nagyon jól használhatók a szövegszerkesztők. Az írás még talán nehézkes a számára, de a betűket már felismeri, és a billentyűzeten be tudja írni.

Előnyök:

- ☺ A beírásakor elkövetett hibára azonnal felhívja a figyelmet a Word 97, így azt ki kell javítani. Ezután a gyermek a mondatait olvasgatva mindig csak a hibátlan szóalakokat látja, tehát az rögzül benne.
- ☺ A beírt szavakat el lehet menteni fájlokba, így tanulja a program használatát, és a beírt szavait meg tudja mutatni a nagyszülőknek, rokonoknak, amire a kisgyermekek nagyon büszkék.
- ☺ A beírást követően a szavait szabadon megformázhatja a formázás eszköztáron lévő eszközökkel (*betűtípus, méret, jellemzők, a bekezdés igazításai*), amely szintén nagy örömet okoz neki. Ilyenkor ne korlátozzuk a gyermeket, hadd élje ki túlzó hajlamait. A beírt szavakat általában a létező összes formázással ellátják, mert attól lesz igazán feltűnő.

Fogalmazás készítése

Később, amikor a mondatalkotást, fogalmazást tanulja, már nagyobb gyakorlattal írhatja be a szavakat, és készítheti el a mondatait. Mivel ezek a mondatok sok hibát tartalmaznak, így annak javítása egy szövegszerkesztőben sokkal egyszerűbb, mintha azt egy lapra írt volna le, hiszen ott rádirozni vagy zárójellezni kell, ami szinte összerondítja az egész fogalmazást.

Előnyök:

- ☺ A fogalmazás beírásakor tanulja a billentyűzet kezelését, a betűk elhelyezkedését, így később már egyre gyorsabban le tudja írni a gondolatait.

- ☺ A szavak átrendezésekor használhatja a vágólapkezelő billentyűkombinációkat, amelynek később is nagy hasznát fogja venni.
- ☺ A dokumentum létrehozásakor annak nevet kell adni, a fogalmazást időnként el kell menteni munka közben is, azokat mappákban kell tárolni rendezetten, így azok később is visszakereshetők. Rendre és az általános számítógépes munkára szoktatja a gyermeket.
- ☺ A beírt fogalmazást a munka végén megformázhatja. Ha már kiélte a túlzó vágyait, akkor be fogja tartani azokat a tanácsokat, amelyekkel a szöveg valóban esztétikus lesz. Ha nem, akkor hadd „tomboljon”.
- ☺ Ha van nyomtatónk, akkor a munka ki is nyomtatható, azt a gyermek megtudja mutatni másoknak, tud vele büszkélkedni, hiszen ez az ő munkája.
- ☺ A kinyomtatott lapokat gyűjtse össze egy dossziéban, és ha elég sok összegyűlt, akkor azokat egy könyvkötő pár forintért beköti egyszerű papírkötéssel. Ehhez készíthet kartonlapra szép borítót.

A szinonimaszótár használata

A fogalmazások megírása közben vagy után használhatja a Word 97 beépített szinonimaszótárát, amellyel újabb szavakat ismerhet meg, és gazdagíthatja a fogalmazását. Így a szinonimakereső házi feladatokat is egyszerűbben el tudja készíteni.

Előnyök:

- ☺ Gazdagodik a gyermek szókincse, kifejezőbb és érthetőbb lesz a fogalmazása és a beszéde.
- ☺ A program újabb szolgáltatását ismerte meg. Mindig csak egyet, de mire oda jut, hogy tudatosan is megismerkedjen a Word 97 használatával, már ismerni fogja annak szinte minden részletét.

Formázási és díszítési lehetőségek

Minden alkalommal, amikor számítógéppel (is) megoldja a feladatait, engedjük meg, hogy a dokumentumát megformázza. Azonban előbb mindig mentse el, majd mentse el más néven is. Így az eredeti (formázatlan) dokumentum is megmarad, illetve a másikat úgy formázza meg, ahogy neki jól esik.

Nem kell túlbonyolítanunk a feladatot. Formázás alatt értendő az, hogy ki kell jelölni egy szót, egy sort vagy egy bekezdést, majd ki kell választani a formázás eszköztárról valamelyik elememet. Állíthatja a betű típusát, méretét, jellemzőit (**F**, *D*, A), a bekezdés igazítását (jobbra, balra, középre, sorkizártra), és bajszos bekezdéseket is készíthet.

A Beszúrás menüből beszúrhat képet fájlból vagy a ClipArt képtárból, vagy egy WordArt címet is készíthet. Ha például a kép beszúrásakor egy saját Paint rajzot szúr be, akkor azt csatolhatja is, így a rajz megváltoztatása után a dokumentumban csak frissíteni kell (F9), és a kép ott is megváltozik.

Előnyök:

- ☺ A dokumentum formázása egyfajta élményt jelent a gyermek számára, mert teljesen szabadjára engedheti a fantáziáját, a művelet is egyszerű, így teljesen uralja az adott eszközöket.
- ☺ A képek beszúrásával egy újabb szolgáltatási kört is merhet meg, ami természetesen most sem jelent nehézséget, kényszert, hiszen a saját szóra-kotztatására végzi az adott műveleteket.
- ☺ A megismert szolgáltatásokat később is használni tudja, más dokumentum készítése során, például weblapkészítésnél.
- ☺ Fel tudja használni a saját rajzait, illetve újabb rajzokat készít azért, hogy azokat a fogalmazásainak díszítésére fel tudja használni. Tehát ösztönzi őt az egyéni munkára, újabb rajzok, illetve írásos dokumentumok készítésére.

Feladatok készítése és megoldása

A feladat első része a szülőkre vonatkozik, akik szeretnék még jobban felkészíteni, kikérdezni gyermeküket dolgozatokra vagy a másnapi felelésre. Nagyobbak saját maguk is készíthetnek feladatlapokat maguknak vagy egymásnak.

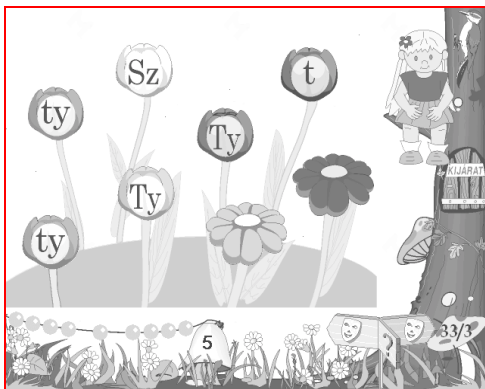
Ha jobban megnézzük a gyermekünk munkafüzeteit, órai feladatait, akkor láthatjuk, hogy azok sokszor egy felnőtt számára nem olyan nehezek, ezért hasonló feladatok készítése sem okozhat problémát. Így viszont már nincs más dolgunk, mint beírni egy szövegszerkesztőbe a feladatokat és elmenteni. Ha van nyomtatónk, akkor úgy készítsük el a feladatlapot, hogy az kézírással kitölthető legyen. Értem ezalatt, hogy a szöveg lehet, hogy jól mutat a képernyőn 10 pontos betűkkel, de az ilyen szövegben a kipontozott részekre még egy felnőtt sem tudja beírni a hiányzó szavakat. Gondoljunk a kitölthetetlen űrlapokra!

Miután némi gyakorlatot szereztünk a feladatlapok elkészítésében, azok megírása nem fog 5-15 percnél több időnkbe kerülni, viszont a fájl mind gyakorláshoz, mind dolgozatok előtt jó szolgálatot tehet. Különösen egyszerű az idegen nyelvi feladatlapok elkészítése alsó tagozatban, hiszen ott csak szavakat és egyszerű mondatokat tanulnak a gyerekek. A szülőknek pedig annak magyar megfelelőit kell leírni, például egy táblázatba, tetszőlegesen kombinálva a különbözőféle egyszerű nyelvtani szerkezeteket. Ismerősök pedig az elkészített fájlokat egymás között cserélhetik, így segíthetik egymás munkáját.

ManóÁbécé multimédia CD-ROM

Ez a program kifejezetten kisgyermek számára készült, hozzájuk beszél a narrátor, és ha jól oldanak meg egy feladatot, akkor dicséretet kapnak. Ennek segítségével már óvodás korban is megtanulhatja gyermekünk a betűket, a hangok helyes képzését, illetve könnyebben kiderülhet a gyerekről, ha valamilyen diszlexiás problémával küzd.

A programban a betűk kiejtésével, megrajzolásával, felismerésével kapcsolatos játékos feladatok találhatók. A gyerekek nagyon szeretik, és önállóan is tudják használni.



5. ábra. Betűk keresése a ManóÁbécében egyszerű egérekattintással

ManóOlvasás multimédia CD-ROM

Szintén kisebbek számára készült ez az olvasást segítő program. Kisgyermeknek szól, az ő nyelvezetükön hallgathatják meg a feladatokat, és egyszerűen egérekattintással kell válaszolni azokra. Szótagokat kell hallás után kiválasztani, vagy szavakat összerakni szótagokból.

Egyes feladatokban a képekre kattinthatunk, és az elhangzott szóban található betűket vagy szótagokat kell kiválasztani. A jó megoldás jutalma a dicséret, míg a hibás választásokat enyhén rosszalló hanghatások jelzik.

A ManóÁbécéhez hasonlóan itt is előbb egy betűt kell kiválasztani, amelyhez számos további feladat kapcsolódik. A feladatok ismertetését újra kérhetjük a Manóra kattintva.

Matematikai feladatok

Általános iskola alsó tagozatában a matematikai feladatok elsődleges célja az írásban és fejben történő alpműveletes számolás fejlesztése. Ezeket viszont vagy csak sok-sok gyakorlással lehet megtanulni, vagy a képességet kell kifejleszteni, amely a gyors megértést segíti elő.

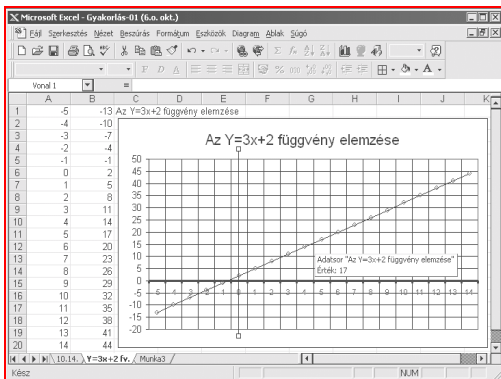
ManóMatek multimédia CD-ROM-ok

Ez a program elsősorban képességfejlesztő feladatokat tartalmaz, tehát ne arra gondoljunk, hogy tucatnyi összeadást vagy más műveletet kell elvégezni a megoldáshoz. A kisebb, a páros, a több és más hasonló fogalmak megismerése alapvetően fontos a későbbi matematikai feladatok megoldásához.

Természetesen számolási feladatok is vannak, de csak játékos formában. Az átváltásokra is sok érdekes feladatot találunk. A program 1. részében a 20-as, míg a 2. részében a 100-as számkörön belül kell a feladatokat megoldani.

Függvényvizsgálatok Excelben

Felső tagozatos gyerekeknél már a függvények tanulásánál nagy segítséget jelenthet az Excelben lévő diagramrajzoló szolgáltatás. Ahogyan azt a 4. ábra is mutatja, az „A” oszlop tartalmazza a függvény „X”, a „B” oszlop pedig az „Y” értékeit.



6. ábra. Egyszerű függvényelemzés Excel táblázat és grafikon segítségével

A végrehajtás lépései:

- ❶ Az „A” oszlopba írjuk be a vizsgált tartomány első és második értékét egymás alá.
- ❷ Kattintsunk a B1-es cellába, és írjuk be a függvény képletét. A példában szereplő „ $y=3x+2$ ” képletet úgy kell beírni, hogy „ $=3*\underline{A1}+2$ ”. Az A1-et nem beírni kell, hanem balra kell lépni egyet a kurzormozgató billentyűvel. Az első függvényérték így be is kerül a cellába.
- ❸ Jelöljük ki az A1-B1 cellákat, majd a kijelölés jobb alsó sarkára mutassunk, és amikor „+” alakra vált az egérmutatónk, akkor kattintsunk, és húzzuk le az egeret, vele együtt a kijelölést is tetszőleges értékig. Ezzel egyszerűen előállítottunk egy egész sorozat adatpárt.
- ❹ Jelöljük ki az értékek oszlopát (pl.: B1-B20-ig), majd kattintsunk a *Diagramvarázsló* gombra.
- ❺ A megjelenő varázslóablakban válasszuk ki a „Grafikon” csoport első elemét, majd haladjunk tovább. Nézzük meg a beállítható értékeket, de ne változtassunk meg olyan beállításokat, amelyekről még nem tudjuk, hogy mire valók.
- ❻ A *Kész* gombra kattintással elkészül a grafikonunk, amelynek minden egyes része formázható.
- ❼ Most változtassuk meg az első és a második értéket (A1-A2), majd jelöljük ki ismét ezt a két cellát, és a sarkánál fogva húzzuk le a sorozat végéig.
- ❽ Amint az egérgombot elengedjük, abban a pillanatban a grafikonunk is megváltozik. Így a függvény tetszőleges tartománya tetszőleges részletességgel megvizsgálható, és csak a forrásadatokat kell megváltoztatni.
- ❾ Újabb adatsorokat hozhatunk létre, és azokat is hozzáadhatjuk a grafikonhoz, ami így összehasonlítási lehetőséget nyújt.
- ❿ A függvény képlete úgy is beírható, hogy „ $=\underline{F1}*\underline{A1}+\underline{G1}$ ”, ahol az F1 cellába tesszük be a szorzót és a G1-be a hozzáadandó értéket. Így ha ezen cellák értékét módosítjuk, akkor a grafikon képe azonnal megváltozik.

Előnyök:

- ☺ A grafikonot egyszer kell elkészíteni, úgy megformázni, hogy az jól láthatóan nyújtson információt, utána pedig csak módosítanunk kell az értékeket, és figyelni a függvény változását.
- ☺ Ezután nagyon sok függvényt megjeleníthetünk nagyon rövid idő alatt, és a tanuló gyorsabban megérti a függvények egyes összetevőinek fontosságát.
- ☺ Olyan bonyolult függvények is egyszerűen megjeleníthetők, amelyek értékeinek kiszámítása nagyon sok időt venne el.

Számítástechnika

Ha egy alsó tagozatos tanuló az előbb ismertetett módszereknek csak egy kis részét használja, már akkor is olyan otthonosan fog a rendszerben mozogni, hogy azt sok felnőtt is megirigyelné. Ezért ebben a fejezetben nem újabb tanulási útmutatást adnék, hanem azt nézzük meg, mi az, amit az előző feladatok révén már amúgy is elsajátított a gyermekünk.

A fájlok rendszerezett tárolása

A kezdetektől fogva követeljük meg gyermekünkötől, hogy a fájlokat mindig a megfelelő helyre mentse el. Ez azt jelenti, hogy a *Dokumentumok* mappán belül legyen egy mappa az ő nevével, és azon belül legfeljebb 10-15 almappa a témák szerinti tároláshoz.

Így ha meg akar nyitni egy fájlt, akkor azt meg fogja találni, és az válik számára természetessé, hogy minden fájl a helyén van, így azokat egyszerűen meg lehet találni a számítógépen.

Fontos, hogy minden fájl olyan nevet kapjon, ami annak a témája. A gyerekek hajlamosak arra, hogy minden fájlt magukról nevezzenek el. Ez azonban oda vezet, hogy minden fájl közel azonos nevű lesz, és már pár hónap múlva sem tudja majd megmondani senki, hogy melyik fájl mit tartalmaz.

Ha Windows 3.1-es vagy DOS-os programot használunk, akkor ott csak 8 karakteres nevet adhatunk, de az is legyen minél kifejezőbb. A Windows 95 utáni programoknál már használhatunk hosszú fájlneveket, tehát éljünk is a lehetőséggel! Használhatunk szóközt, zárójelet, kötőjelet, számot is a fájlnevében, tehát ne spóroljunk velük.

Programok megkeresése és indítása

A saját mappák állandó használata, rendezgetése során a gyermekek észre sem veszik, de megtanulják az alapvető fájlműveleteket, az Intéző programot teljesen otthonosan fogják használni. Ugyanígy egy-két kattintással meg is tudnak keresni programokat, játékprogramokat. Megtanulják a különbséget a DOS-os és a windowsos programok között, illetve az azok indításával járó egyszerűbb beállításokat és problémákat.

Készíthetnek parancsikonokat a saját dokumentumaikhoz, programjaikhoz, azokat elhelyezhetik a Start menüben egy külön az ő részükre fenntartott mappában. A parancsikonok előnye, hogy azok ikonjait meg lehet változtatni. Akár újabb ikonokat is készíthetnek a Paint programmal, ami egy újabb felhasználási lehetőség.

Látványosabb rendszerbeállítások kezelése

A Vezérlőpulton elég csak egyszer megmutatni, hogyan kell a rendszerhangokat, a képernyő tulajdonságait vagy az egérmutatók alakját megváltoztatni, utána ember legyen a talpán, aki használni tudja azt a Windowst.

Persze minden beállítás egyszerűen visszaállítható a sémák használatával, csak fel kell készülnünk rá. Azonban az ilyen egyszerűbb, rendkívül élvezetes és látványos beállítások állítgatásával a gyermekek megtanulják a párbeszédablakok kezelését, a fontosabb rendszerbeállításokat, és csak rajtuk múlik, mikor veszik észre, hogy más dolgokat is át lehet állítani a rendszerben.

Programozási nyelvek

A PC World programozási tippjeinek többségét némi magyarázattal ellátva egy számítógép-kezelésben már kicsit jártas gyermeknek is meg lehet mutatni. Ha pedig van rá fogékonysága, akkor igyekezhetnek a szülők is, hogy a kérdések sokaságát tudják fogadni.

Kisebkeknek mindenképpen javaslom a Logó programozási nyelvet, amelyet egyébként a NAT részekét elvileg tanítanak az alsó tagozatos osztályokban (*ha a tanár is ismeri*). Rendkívül egyszerű, azonnal rajzol a grafikus képernyőre a teknőc, és jó tanítás mellett a nyelv lehetőséget biztosít arra, hogy a programok felépítését megtanulhassák vele a gyerekek.

Nagyobbaknak, felsős tanulóknak, de gyakorlott kisebbeknek ajánlhatom a Visual Basicet, amely az Office 97 programok részeként érhető el. Főként a saját párbeszédablakok (*Userform*) készítése rendkívül látványos és egyszerű, bár némi magyarázat elkél hozzá. A VRML cikkekben ismertetett példákat is csak ajánlani tudom, mert elkészítésük könnyű, és fejleszti a térlátást. Az már lassabb gépen is jól használható, és gyorsan fut.

Dokumentumok készítése és kezelése

A rajzok, a hangfájlok és az írásos dokumentumok készítésekor óhatatlanul is tanulja gyermekünk a programok használatát, a vágólapkezelési fogásokat, és az általános fájlműveleteket. Természetessé válik számára az, hogy a gondolatait a számítógéppel is formába öntheti, illetve abban is eltárolhatja.

Amennyiben a gyerekek között többen is vannak hasonló gondolkodásúak, úgy a fájlokat ki is cserélhetik egymás között. Ehhez elegendő egy flopilemez. Mivel a gyerekek szeretik megmutatni az általuk készített dolgokat, így egymást túlszárnyalva fognak különféle dokumentumokat készíteni, hogy azokat egymásnak megmutathassák. Egymás fájljaiból (és hibáiból) pedig tanulni fognak, ami szintén sokban hozzájárul a gyermek fejlődéséhez.

Segítség az idegen nyelvek tanulásához

A folyamatos nyelvtanuláshoz kínálunk néhány tippet a további fejezetekben, de a témára még visszatérünk a következő hónapban is az újság hasábjain. A gyerekeknél elsősorban a játékos formákat részesítsük előnyben, de a felnőtteknél sem tér el nagyon a célravezető módszer.

Játékos ismerkedés a nyelvekkel

A különböző nyelvek megismerése nagyon fontos, hiszen ez alapján tudjuk eldönteni egy-egy nyelvről, hogy az tetszik-e nekünk vagy sem. Hasznos az is, ha minél többet megtudhatunk a népek kultúrájáról, mert szintén szempont lehet a tanulandó nyelv kiválasztásakor. Ennek hiányában sokan csak felnőtt korukban jönnek rá, hogy mennyire tetszik nekik egy-egy nyelv, amelynek megtanulására már esetleg nincs elég idejük vagy energiájuk. Ezért hasznos, ha a gyerekek játékosan ismerkedhetnek a nyelvekkel.

Angol nyelvű kísérőhang feliratozással

Az angol nyelvvel való ismerkedéshez nemcsak a kifejezetten a tanulási célra készült programok használhatók, hanem mások is.



7. ábra. Egy játékprogramban is található nyelv tanulási lehetőségeket

Például a *The Magic School Bus Explores the Rainforest* program egyszerű játékprogram kisebbeknek, de ha a „CC” gombbal bekapcsoljuk a feliratozást, akkor az elhangzó szövegeket alul olvashatjuk is miközben hallgatjuk. Számos más játékprogram, multimédia CD-ROM tartalmaz ilyen lehetőségeket.

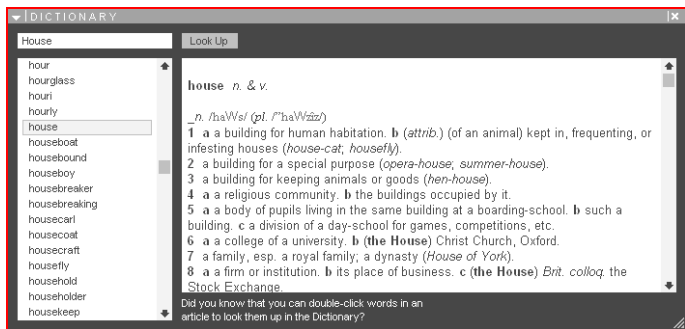
Előnyök:

- ☺ A játék közben a nagyobb gyerekek a feliratokat olvasva felismerik az egyes szavakat, megtanulják azok helyes kiejtését.
- ☺ Példákat látnak az egyes ismert szavak alkalmazására. A *Pause* gombbal a kiírás kimerevíthető, így a mondatok elemzésére, lefordítására is van lehetőség, majd utána a játékot folytathatják tovább.

Önálló és programba beépítet képes szótárak

Szavak szótározására iskolában az idegen nyelvi órákon kapott fordítási feladatok megoldásánál van szükség, de a saját szókincsünk bővítésére is felhasználhatjuk az egyes szótárakat. A ManóAngol program például a programban tanult összes szót tartalmazza, kimondja, illetve képes szótára a kisebb gyermekek számára teszi még élvezetesebbé annak használatát.

A Microsoft Encarta Encyclopedia tartalmazza az *Oxford Dictionary* szótárt, amely az angol szavak angol nyelvű magyarázatát tartalmazza. A *house* szóra például több tucat meghatározást ad az egyszerű *épülettől* az *egyházig* bezárólag.



8. ábra. Az egyes szavak angol meghatározása sok érdekességet mutat meg

ManóAngol 1. és 2.

Felnőttként is elsősorban az olyan programokat részesítem előnyben, ahol az angol szöveget nemcsak kimondják, hanem a szöveget is pontosan követni lehet, mert különben a kezdőknek nehéz azonosítani az éppen kimondott szöveget. A ManóAngol és a ManóNémet olyan programok, ahol ez nemcsak teljesül, de még a szövegkönyv fordítása is megtalálható.

Ha ez sem lenne elég, akkor a képes vagy szöveges szótárakból is kikereshetjük a lecke bármely szavát. A mikrofonos hangrögzítés különleges élményt ad a gyermekeknek, amelyet utána visszahallgathatnak.



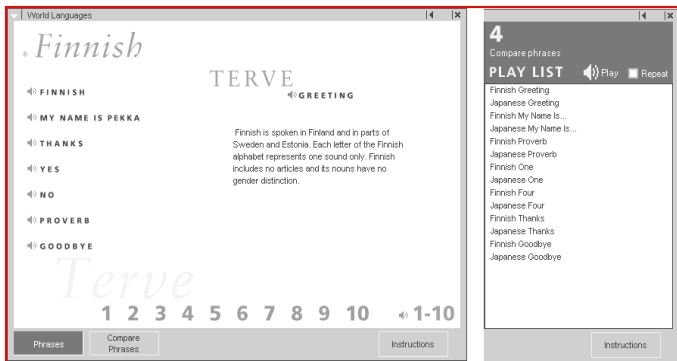
9. ábra. A ManóAngol nyelvoktató programban is a bőség zavarával küzdünk

Előnyök:

- ☺ Kezelésük egyszerű, kifejezetten gyerekeknek készült programok.
- ☺ Játékos, vicces elemek teszik élvezetessé a programot.
- ☺ Nagybaknak önállóan is használható, míg kisebbeknél hasznos a szülői segítség, de főként a szereplések nézőjeként, mert a gyerekeknek ez fontos.

A multimédia CD-ROM-ok felhasználása

A Microsoft World Atlas például hangokat és videókat is tartalmaz, így különböző tájak énekeit, népzeneit is megismerhetjük. A Microsoft Encarta Encyclopedia egyik moduljában 60 nyelven hallgathatjuk meg a legalapvetőbb kifejezéseket (*köszönések, bemutatkozás, alapvalások és számok 1-10-ig*).



10. ábra. A legalapvetőbb kifejezéseket 60 nyelven hallgathatjuk meg

A párbeszédablakban lévő angol feliratokra kell kattintani, és a fent kiválasztott nyelven elmondja az adott kifejezést. A *Compare Phrases* gombra kattintva pedig bármelyik nyelv bármelyik alapkifejezését felvehetjük egy lejátszási listára. Így például létrehozhatunk egy párbeszédet két különböző nyelvű ember között. Ha ugyanazokat a kifejezéseket mondja el mind a két személy, akkor össze tudjuk hasonlítani a nyelvek szavait.

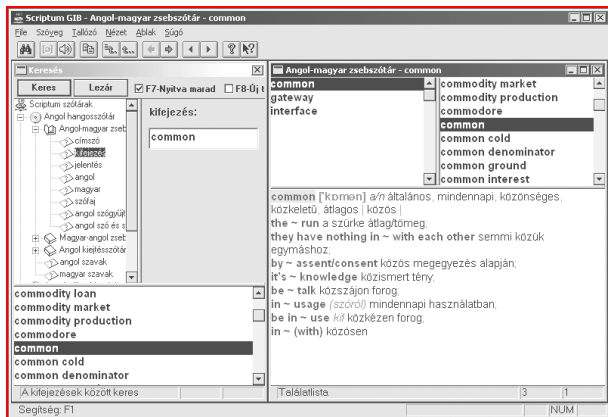
Az Encarta Encyclopedia viszont olyan nagy lexikon, amelyet nem lehet az elejétől fellapozni és kiolvasni, hanem keresni kell benne. Azonban nemcsak címszavakat kereshetünk benne, mert az egy gyermeknek nem mond semmit, hanem közvetlenül képeket, hangokat és videókat is.

Érdeemes használni a *Guided Tours* szolgáltatását, aminek segítségével számos vezetett túrán vehetünk részt. Ilyenkor egy segédablakban kell a *Next* gombra kattintani, amely mindig a következő cikkre léptet bennünket. Az ilyen helyeken megnézhetjük a képeket, meghallgathatjuk a videókat és a hangokat. Nagyobbak megpróbálkozhatnak a cikkek elolvasásával is, amennyiben ismerik már olyan szinten az angol nyelvet.

A Microsoft World Atlas segítségével megismerhetjük az egyes népek kultúráját, népzenejét, épületeiket, tájaikat, nevezetességeiket képeken és videókon keresztül. Nem kell olvasni az angol szöveget, csak kattintani a különböző képekre, a térkép egyes pontjaira. Ha megjelenik oldalt a *Sights and Sounds* gomb (*Nevezetességek és hangok*), akkor kattintsunk rá, és válogathatunk az albumból. Ahol hangszóróikon is látható, ott a kép mellett hangot is hallunk.

Szótárázáshoz: Scriptum GIB program

A *Scriptum GIB* szótárprogramjának ablakát mutatja a 11. ábra. A programban beírt szóra is kereshetünk, de a Wordben több szó kijelölése után, azokat egyszerre is kikeresethetjük a programmal, mint azt az ábrán is láthatjuk. Támogat minden létező keresési formát a szótár egészében, bármelyik részen előfordulhat a keresett szó. Amellett még tallózni is tudunk, így a keresett szóhoz közeli alakokat is megvizsgálhatjuk.



11. ábra. A szótárázás több szóra a Wordből is indítható

Előnyök:

- ☺ A szavakat kimondja a hangos szótár, a kezelése egyszerű, nincs korhoz kötve a használata, így már alsó tagozatos tanulók is használhatják.
- ☺ A szavak kiejtését jól lehet vele önállóan is gyakorolni, így a tanuló nem tanul meg hibásan semmit, mert olyan, mintha a házi feladat készítésénél is tanári segítséget kapna.
- ☺ A Wordben beírt szavakat el lehet menteni, így összefoglalásoknál csak ki kell jelölni a szavakat, és a GIB mindet kikeresi egy pillanat alatt.
- ☺ A *Hangrögzítő* programmal kombinálva az előre kigyűjtött szavakat egy hangfájlba rögzíthetjük, majd azt utána többször meghallgatva jobban rögzülhet bennünk a szavak helyes kiejtése.

Nyelvoktató programok

Főként nagyobb gyerekek, illetve felnőttek számára hasznos az alábbi néhány program. Érdemes lapozgatni a PC World CD-ROM ajánló rovatát, mert ott a programok részletesebb ismertetőit olvashatjuk.

Hangos gyerekszótár

Az Automex Multimédia terjesztésében kapható ez a hangos szótár, amelynek alacsony ára mellett az az érdekessége, hogy az angol mellett további öt nyelven is kimondja az adott szavakat. Ez főként gyerekeknek jelent egyfajta játékos ismerkedést számos idegen nyelvel a szótanuláson keresztül.

Lopva angolul 1-2-3

A Czobor-Horlai-féle angol nyelvkönyv anyagát dolgozták fel három lemezen multimédiás eszközökkel az English by Stealth programban. Megtekinthetjük feliratozott rajzfilmen a lecke anyagát, majd utána az adott témával kapcsolatos feladatokat oldhatunk meg.

A feladatok olyan ismétlő módon gyakoroltatják be az angol nyelvi kifejezéseket, a nyelvtant, hogy először unalmasnak tűnhet. Amikor azonban azt vesszük észre, hogy kapásból tudunk már válaszolni a nehezebbnek tűnő kérdésekre is, akkor látjuk be, hogy milyen jó is ez a program. A feladatokhoz elektronikus levelezés útján tanári segítséget is kérhetünk. *(Részletesen lásd az interneten: www.profi-media.com címen.)*

Képes szótár: PicDic több nyelven

A PicDic nem egy korhoz kötött program, mivel a nagyobb gyerekek is találhatnak benne olyan témákat, amelyekben szeretnék szókincsüket bővíteni. A képes szótárnak elérhető az angol, német és a francia változata is.

Szavak és kifejezések tanulására használhatjuk. Először a kép egyes elemeire kattintva meghallgathatjuk az adott szót, a felbukkanó feliratban pedig elolvashatjuk a szó jelentését, alakját és változatait. A tesztek pedig segítenek a tudásunk felmérésében. Családtagoknak versengésre is lehetőséget ad.

Videós gyakorlatok: ClipDic CD-ROM-ok

A ClipDic nevű videoalapú multimédiás nyelvoktató programok már kifejezetten haladóknak javasolt program, amelyben videofájlokat tekinthetünk és hallgathatunk meg. Ezekhez kérhetünk feliratozást is, így az a tanulásnál nagy segítséget jelent. A CD-k között találunk üzleti és általános témákat, attól függően, hogy éppen milyen szakterületen kívánjuk ismereteinket bővíteni.

Ötletes megoldások PC-re

Önök kérdeznek - mi válaszolunk

Ha valamilyen problémájuk adódik a számítógépük használata során, akkor nyugodtan írjanak egy e-mailt a pcworldtippek@idg.hu címre, és mi hamarosan válaszolunk. A linuxos kérdéseiket a linuxworld@idg.hu címre küldjék.

"Szeretnék viszonylag hosszabb, 10-20 perces számítógépes animációkat készíteni, csakhogy semmit sem tudok a dologról. Hogyan fogjak hozzá, milyen könyveket vagy programokat vegyek. Az interneten esetleg hol találok ezzel kapcsolatos információkat, letöltéseket?"

A PowerPoint 97-eshez van az Office 97 CD-n a `<cd>:\Valupack\PPTtoASF` mappában egy `PPTtoASF.exe`, amit ha feltelepít, akkor a PowerPointban lesz arra lehetősége, hogy a bemutatót ASF-formátumba konvertálja. NetShow-val lejátszható az internetről is! Ennek előnye, hogy kevés képernyő, és sok szöveges videofájl lehet létrehozni, amiben sok a beszéd, és kevés a képváltás.

Ugyanennél lehet egy trükköt is alkalmazni. A konvertálás közben meg kell állni, és a Temp mappában lévő JPG- és WAV-fájlokat ki lehet cserélni saját, előre elkészített képekre és hangfájlokra, és a program abból állítja össze az animációt. Lásd részletesen: "Dezsőfi Attila: Tömörítési megoldások" könyvben (kiadó: Cesare Complex & Cserkő Bt). ill. "Móricz Attila: Az intranet alkalmazása" című könyvben (LSI kiadó).

A másik módszerhez a program ugyanott található meg a CD-n, de mindkettő letölthető az internetről a Microsofttól. Microsoft Camcorder a neve, és az a lényege, hogy kb. 8 MB-os, de 30 perces videofájl hozható létre AVI- vagy EXE-formátumban. Az AVI titka, hogy nem 30 képet ment másodpercenként, hanem csak a változásokat, és akkor sem a teljes képernyőt, hanem csak a változást. Így egy fél MB-os fájl is lehet akár 5 perces is. Ilyenkor a Windows képernyőt menti el a program (célszerű 640x480-ra átállni) AVI-fájlba, vagyis mindent, ami ott történik. Ha bemutatja egy program működését, és közben mikrofonba beszél, akkor az egérmutató mozgását és az Ön hangját is rögzíti.

Keressen az interneten "free cd-rom" helyeket, mert ezeken a CD-ken általában ilyen módszerekkel készített bemutatók találhatóak (pl. Corel). Ha talál egy helyet, ahol ingyen CD-t adnak, akkor töltsse ki az ott található adatlapot, és 2-3 héten belül talán meg is kapja postán.

"Megjelent egy cikkük 'Élő weblapok' címmel, ahol említették a Microsoft Development Environment 6.0 programot. Én is IE 5.0 programot használok, de nem találok sehol ezt a fájlt. Mi lehet az oka?"

Sajnos nem az IE 5 része, hanem az Office 2000-é, amely szintén tartalmazza az IE 5-öt. Amennyiben rendelkezik az Office 2000-rel, úgy az "Office eszközök" között a "HTML-forráskódszerkesztő" tételt válassza ki, és azt telepítse.

„Sokat segített a Típpék füzetben leírt tájékoztató, és valóban roppant egyszerű saját oldal létrehozása a FrontPage Express-szel. Egy helyen azonban elakadtam. Egy hosszabb szöveget raktam fel az egyik oldalra, és arra gondoltam, hogy a könnyebb kezelhetőség miatt jó lenne egy tartalomjegyzéket közölni az oldal elején, ahol a megjelölt témára kattintva az oldal a kért téma elejére görögül. Valamint arra is gondoltam, hogy jó lenne a lap alján elhelyezni egy gombot, amivel vissza lehet menni az oldal elejére.”

Van ugyan a Beszúrás / Webbot összetevő / Tartalomjegyzék -nél egy lehetőség, de az más, és a weblapokról készít tartalomjegyzéket. Csak kézi módszer van:

- Jelölje ki az első címet, nyomjon Ctrl+C-t vagy Ctrl+Ins-et, ezzel másolja a vágólapra a címet.
- Válassza ki a kijelölés után a Szerkesztés / Könyvjelző parancsot, és adjon egy könyvjelzőnevet, vagy fogadja el azt, amit felkínál a program.
- Nyomjon egy Ctrl+Home-ot, ezzel ugrik a lap elejére.
- Itt szűrje be a vágólapról a címet a Shift+Ins vagy a Ctrl+V billentyűkkel.
- Most ezt jelölje ki: Ctrl+Shift+ balra nyilat nyomja meg többször.
- Válassza ki a *Hiperhivatkozás beszúrását*.
- Ebben az ablakban kattintson az első fülre, és a könyvjelző listából válassza ki a megfelelő címet, először csak egy lesz benne. Nyomjon Enter-t.

Ezzel beszúrt egy oldalon belüli hiperhivatkozást. A hiperhivatkozásra kattinthat a *Ctrl* lenyomásával egyidejűleg, és akkor ki is tudja próbálni. A dokumentum elején is válasszon ki egy szót, betűt a lap tetején, de ne a hiperhivatkozásból, és jelölje meg könyvjelzővel, majd lapozzon ahova akar, és szűrje be az "*Ugrás a lap tetejére*" szöveget, jelölje ki, és válassza ki megint a Beszúrás / Hiperhivatkozást / Lapok megnyitása fül / Könyvjelzőlista / *lapteje* könyvjelzőt. Mentse el, és próbálja ki.

"A februári számban láttam a térbeli képek készítésének leírását. Beírtam az egyiket az újságból. Elmentettem "proba.wrl" néven és megnyitottam a böngészőmmel (IE 5.0) Sajnos nálam csak szövegben jelenítette meg."

Az IE 5 alapértelmezésben nem tartalmazza a VRML-megjelenítőt, de egy nem túl nagy kiegészítő programmal telepíthető. A neve: VRML2C.EXE, letölthető az internetről, tőlem is (www.extra.hu/moricz/pcworld/vrml2c.exe). Az 1'197 kB-os méretű régebbi változat gyorsan települ, és IE 3, 4, 5 változatokhoz nyújt VRML-megjelenítőt, illetve a weblapokon belüli VRML-objektumokat is meg tudja jeleníteni. A program a PC World CD-mellékletén is megtalálható.

„A honlapkészítés rejtelveivel kapcsolatban szeretnék tanácsot kérni. Van egy kedvenc sportágam, amelyről rengeteg képes (jpg, gif), szöveges (doc) és táblázatos (xls) fájlom van, megközelítőleg 600 MB. Ezt CD-ROM-on szeretném tárolni úgy, hogy honlapot készítenék, és hivatkozásokat szeretnék elhelyezni az említett fájlokra, mindezt évekre lebontva. A gépem 166 MHz-es processzorral fut, 64 MB RAM-mal.”

Nagy fába vágta a fejszét, de nem lehetetlen. Ráadásul, ha megtanulja hogyan kell nagymennyiségű információt egyszerűen és gyorsan weblapos formában feldolgozni, akkor sokan fogják Önt keresni. Elvileg használhatja a FrontPage Expressst, ami része a Windows 98-nak. A FrontPage 97 (*nem kell újabb!*) ezért jobb lenne ilyen nagy munkára, de nem probléma, ha nincs. Ennek segítségével ugyanis a kapcsolatok könnyebb lenne felügyelni.

Javaslom, hogy a Personal Web Server 1.0-t telepítse (*lásd a másik válaszban is*), mert akkor jól rendszerezheti a fájljait, és a weblapokba csak helyi relatív hiperhivatkozások kerülnek. Nagyobb és újabb programok használata esetén gépe jelentősen lelassulhat. A 64 MB RAM jó választás, a windowsos programoknak mindig a RAM hiányzik a legjobban.

Az Office 97 már biztosít minimális lehetőséget a weblapként történő mentésre, amelyet jól használhat ennél a feladatnál.

Említette, hogy csak saját részre és CD-ROM-ra szeretné elkészíteni. Ennek ellenére ilyen publikussá tehető információhalmaz esetén javaslom, hogy amikor az egyes részek elkészültek, akkor azokat tegye fel az internetre, egy ingyenes webhelyszolgáltatóhoz. Jó modemmel, gyors kapcsolattal egy éjszaka alatt akár 100 MB-ot is feltehet, ami azért elég jelentős tartalomszolgál-

tatásnak minősül, és önreklámnak sem utolsó! A méret nem probléma, mert sokan korlátlan webhelyet kínálnak. Így viszont kaphat visszajelzéseket másoktól, vagy felkéréseket szoftverforgalmazó cégektől egy multimédia CD elkészítésére.

„Telepítettem a Windows 98 alá a PSW10a.exe MS Personal Web Server 1.0 programot. Nos a telepítés ugyan látszólag sikerült, de nem tudom használni. A telepítés közben bekérte az eredeti Windows 98 CD-t, és erről szedegetett le - mint utóbb kiderült 4.0-s részeket. Úgy tűnik, hogy alaposan megkeverte az eddig stabil rendszert.”

Érdekes amit ír, mert én évek óta ezt használom, és Windows 95 és 98, angol és magyar változatok esetén sem volt velem gondom. Feltettem a programot a webhelyemre, a www.extra.hu/moricz/pcworld/pws.exe címről letöltheti. Amit ön töltött le, az talán másik változat volt. A PWS 4.0-t nem javasoltam, mert az 120-140 MB-ot foglal, hibás, és a 757 kB-os 1.0-s változat is maximálisan megfelel saját célokra egy kisterhelésű helyi hálózaton vagy egy szülő gépen.

Mindenképpen távolítsa el a *Vezérlőpult / Programok hozzáadása és eltávolítása* párbeszédablakból ezt a programot, és a megadott címről töltsse le a jó változatot. Ez a FrontPage 97 és a FrontPage Express (IE 4) programokkal is együttműködik, a fájlokat automatikusan el tudja menteni a helyi webszerverre. Ha már megjelenik a Fájlok közzététele varázsló, akkor már biztosan megszakadt a hálózati kapcsolat, mert egyébként mindig működik.

Regisztrált Microsoft szoftverfelhasználók a Microsoft programokkal kapcsolatos kérdéseiket elküldhetik az mssugo@microsoft.hu címre is.

"Hogyan oldható meg, hogy a CD-ROM-on lévő webes tartalom automatikusan megjelenjen a felhasználó tetszőleges webböngészőjében?"

A CD-ROM gyökérvénytárban legyen egy AUTORUN.INF fájl. Ilyet elhelyezhet egyébként bármelyik merevlemez meghajtó gyökerében is Windows 95 és 98 esetében! A fájl a következőket tartalmazza:

```
[AutoRun]
open="start almappa\index.html"
icon=almappa\cd.ico
```

Így a *start* parancs a megadott dokumentumot a felhasználó rendszerében alapértelmezett böngészővel fogja megnyitni. Nem kell almappába tenni, az csak egy példa volt a megadásra, mert így a CD-meghajtó betűjelét sem kell ismerünk, amely mindenkinél eltérő szokott lenni.

„A februári szám mellékletében olvastam, hogy a Nokia 3210-t nem lehet PC-vel összekötni. Tudom, hogy a mobilszolgáltatók is ezt állítják de szerintem valami sántít ez ügyben. Az egyik weboldalon találtam egy kapcsolási rajzot ami szerint összeköthető a 3210-s a PC-vel. Kíváncsi lennék most vajon mi az igazság?”

Az igazság az, hogy a csatlakozó létezik, de csak szervizcélokra. Ezen keresztül lehet a telefonban lévő szoftvert frissíteni, más nyelvi változatra cserélni. Azonban az a szoftver hiányzik a telefonból, amelyik a PC-t a GSM hálózathoz igazítja, így modemként nem használható. A Nokia 5110-es (6110, 6150 stb.) tartalmaz ilyen szoftvert a telefonban, így azok a Nokia Data Suite 3.0-s változatával (*ez a legújabb*) már használhatók adatátvitelre.

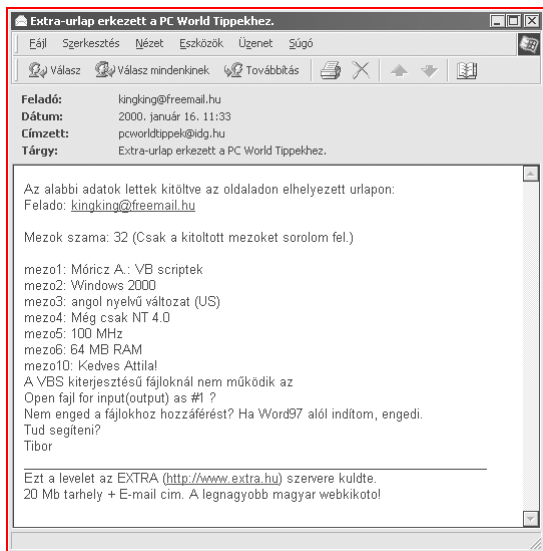
Ez utóbbi szoftver a PC-re telepítendő, de a Nokia 3210 a PC-vel sem köthető össze, és nem használható modemként. A többi telefonon keresztül lehet internetezni, SMS-t küldeni és sok más (*lásd az idevágó cikkeket a PC World decemberi, januári és februári számaiban*). Az internetezéshez azonban kell megfelelő adatátviteli előfizetés az adott mobilszolgáltatónál.

„Elkészítettem egy weblapot, amit aztán HTML-formátumúvá alakítottam. A webböngészőben meg is jelent jól. Aztán regisztráltam magam az Extra.hu helyen. Majd egy Ftp programmal feltöltöttem a lapomat. Ám amikor megjelenítem a webhelyemet a webböngészőben, akkor nem jelenik meg az oldalon semmi. Valószínű, hogy rossz helyre töltöttem fel a weblapomat? Vagy rossz néven jelentkeztem be? Mit lehet ilyenkor tenni? Meg lehet-e találni azt a helyet, ahol a feltöltött lapjaim vannak?”

Mindent jól csinált, kivéve azt, hogy a nyitóweblapot kötelezően index.html névre kell keresztelni. Ha nincs ilyen fájl, akkor a regisztrációnál alapértelmezésben a webhelyére került üres index.html jelenik meg. Azonban az Ön fájlja sem veszett el. Ha annak a neve például *richard.htm* volt, és a webhelye *tothr*, akkor azt is megtalálja a teljes néven: www.extra.hu/tothr/richard.htm.

Így lehet például rejtett oldalakat készíteni. Ezt az oldalt senki nem látja, ha a nyitóoldalra nincs belinkelve. Ha viszont elküldi valakinek a címet e-mailben, akkor az egyedül látni fogja az oldalt. Így akár saját dokumentumokat is el lehet helyezni a saját webhelyünkön, amelyeket senki nem láthat a tulajdonoson kívül.

"Nekem az Extra szerverén vannak a weboldalam, és ott szeretnék elhelyezni egy űrlapot, amelynek tartalmát az e-mail-címemre küldi a rendszer. Hogyan tehetem ezt meg?"



12. ábra. A kitöltött űrlapot a weblapon megadott címzett kapja meg e-mailként

Ugyanott az Extra szerverén megtalálja a választ is a segítség keresésekor. Én a <http://stop.extra.hu/help/extra/faq6.tdp> címen találtam meg, ahol számos szol-

gáltatás ismertetője olvasható. A szövegben szerepel egy hiperhivatkozás az *urlap.txt*-re, amelyet html-ként is elmenthetünk, majd soronként olvassuk el a magyar nyelvű magyarázatot. Az űrlapot ki is egészíthetjük saját szkriptekkel, amelyekkel a mezők tartalmát tudjuk ellenőrizni, módosítani. Az én űrlapom a weblapjaim alján megjelenő széles gombbal hívható elő.

„A VBS kiterjesztésű fájlknál nem működik az Open fájl For Input As #1. Nem enged a fájlhoz hozzáférést? Ha Word 97 alól indítom, engedi.”

Ahogy a cikkben is írtam, az OPEN utasítás "primitív" Basic utasítás, amely használható QBasicben és VBA Office-ban, de objektumorientált helyen nem. Ilyen a VBScript is. (A „primitív” azt jelenti a terminológiában, hogy nem objektumorientált, és nem sértés.)

„Egy helyi hálózaton keresztül használom az internetet, és sokszor látogatok el bizonyos honlapokra. Ezért ezek címét elhelyezem a Kedvencekben. Meg lehetne oldani hogy ha az egyik gépen valamit beteszek a kedvencekbe az a többi gépről is elérhető legyen?”

Az IE 4-től fölfelé (*Windows 98-ban is*) a *Hivatkozások* eszköztár sok helyen megjeleníthető a rendszerünkben. Ezen nemcsak internetes hiperhivatkozásokat helyezhetünk el, hanem helyi parancsikonokat is. Például készítsen egy állandóan (*100%-osan*) elérhető gépen egy mappát, és oda elhelyez egy parancsikont a „*C:\Command.com*”-hoz, de egészítse ki azt az alábbi módon:

```
C:\Command.com /c xcopy C:\Windows\Kedvencek\*. * Z:\Upload\ /s /m
```

módon, akkor így a Kedvencek mappáját ez a parancs felmásolja a Z: meghajtóra, ami legyen az állandóan elérhető gép egy hálózati meghajtója.

A parancs paramétereit megfordítva egy másik parancsikonnal az is megoldható, hogy a Z: meghajtón lévő mappában lévő hivatkozásokat másoljuk fel a saját Kedvenceink közé.

```
C:\Command.com /c xcopy Z:\Upload\*. * C:\Windows\Kedvencek\ /s /m
```

További információ: Parancssorban beírandó: XCOPY /?

Ezek a parancsikonok minden gépen elhelyezhetők, így minden gépen szinkronizálhatók a Kedvencek vagy csak egyes almappák tartalma.