

Steinerskolen på Nesodden

Andre dataperiode (8. kl.)

20 timer fordelt på 2 timer hver dag (en uke hovedfag) pluss tverrfaglig undervisning.

Dag 1

Repetisjon fra første periode

- Hva husker vi fra i fjor?
- Tastekombinasjoner, knapper og brytere, maskinvare, dvale-/hvilemodus
- Hvor trenger vi mer?
- Hva bruker man datamaskiner til?
- Hva bruker dere en datamaskin til?
- (Ønskeliste: Hva har vi ikke lært som dere gjerne vil kunne?)
- Hva skal vi gjøre denne uka?
- Sikker omgang med maskinen (skru av før du flytter den)
- Litt om arbeidsmetoder
- Bruk av ulike taster + valgtaster, f.eks. «Alt Gr» og «Shift», «Caps Lock», «Fn»
- Tørrtrening

Øvelse

- Skriv (av) en oppgave med mange sjeldne tegn

Innledning til bildebehandling

Kunst: ASCII-bilder -> la dem lage ett selv

- 1: Lag et «lerret» + ramme
- 2: bruk «insert»
- 3: Fastbredde skrift

Dag 2

Nyttige innstillinger

Klokke o.a.: Skru på norsk, endre/oppgi snarveier

(Ønskeliste: Hva har vi ikke lært som dere gjerne vil kunne?)

Bildeprogrammer

- Beskjære bilder
- Bruke flere lag: Kombinere bilder eller legge på tekst
- Lagre som ny fil, kanskje som en annen filtype
- **Filformater**
 - Vektorbilder (svg, eps). Vis med **Karbon**
 - Punktbilder (tiff, png, jpg, gif, bmp)
 - Støtte for lag (eps og xcf)
 - Internett eller utskrift
- **Gimp**: Avansert bilderedigering
- Krita: Tegne enkle tegninger
- Gwenview: vise bilder

Kan også nevnes:

- Annet: 3D-programmer: arkitekter, modellere, simulere
- Video: Animasjoner, filming, dataanimasjon

Øvelse, skriveøvelse: touch

Samtale: Fordeler og ulemper?

Historie: Andre metoder (dvorak), andre tastaturer

Fordeler: Diktat, avskrift, det man alt har klart for seg, enkle tekster

Ulemper: Flere innholdsmessige feil? Ubetenksomt?

Diskusjon: Hva er raskest? Hvor lang tid tar det å lære? Forskjeller: begynnelsen □ senere

Dag 3

Gjør om bilder (hovedfag og 1. fagtime?)

Oppgave: Gjør om fra punktbilde til vektorbilde og omvendt. Tegn f.eks. over et punktbilde med enkle streker med vektorer (inkscape).

Kilder: SVG-bilder o.l.

http://crozilla.com/bits_and_pieces/svg/samples/tiger/tiger.svg

http://wiki.answers.com/Q/How_do_you_convert_png_to_svg

<http://www.fileformat.info/convert/image/svg2raster.htm>

<http://www.online-convert.com>

<http://potrace.sourceforge.net/samples.html>

Øvelse: Mal til forretningsbrev

Lag en **mal** til et forretningsbrev.

Dag 4

Øvelser: Skrive på flere språk

Skrive: Noveller, debattinnlegg, oppgaver, brev

Skrive et tysk dikt eller en tysk sang

Stavekontroll: Tysk, engelsk, norsk ...

Synonymer

Annet nyttig

Kalzium (Det periodiske system)

Kstars (elektronisk stjernekart)

Andre nyttige funksjoner

E-post

- Nettikette
- Formatering
- Lure-e-poster
- Sjøppelpost + filtre
- E-postlister (ev. kan læreren sette opp en liste)

Eventuelt:

- Nettprat/IRC

Kan nevnes:

- Fjerninnlogging: Fordeler og ulemper (må stå på, kan være langt borte, kan bruke svak maskin jfr. tynnklienter)

Dag 5

Ta skjermbilder

Lære bruk av knappen «Print Screen», sette opp en snarvei til rett program hvis det ikke alt er gjort.

Skrivetrening (LibreOffice) – gjelder de fleste dagene

- Hvor store filer kan man sende? (repetisjon)

- **Stiler**
- Innrykk
- Punktlister
- Sette inn bilder, velge tekstbrytning
- Topp- og bunntekst + **sidetall**
- Sett inn **automatisk innholdsfortegnelse** (Krever bruk av stiler!)
- **Filformater** (pdf, rtf, doc, odt, txt – fordeler og ulemper)
- Finn antall ord og tegn
- Ev. fot- og sluttnoter
- Søk og erstatt

Oppsummering (Digital arbeidsbok)

- Hva skal dere bruke data til?
- Hva har vi lært i denne uka? Beskriv og forklar! ta gjerne skjermbilder for å illustrere hva vi har gjort
- NB: Arbeidsboka kan de, hvis det passer, skrive i underveis i uka også, gjerne hver dag som en oppsummering av dagen før.
- Bruk av ulike skriveprogram-funksjoner (se dag 3)

Innlevering

- Alle må levere inn alle arbeidene de har gjort denne uka: Legg alle filene i **samme mappe** og **pakk dem sammen** (komprimering). Denne fila **leveres inn** (via sshfs/fish på lokalnettet).

Tips til læreren

- Ascii-bilder: **aview**, **caca-utils**
- Endre brukerinformasjon (Linux): **cnfn**, lese: **finger**
- Test: **userinfo**, **usermode**
- **kpm**: prosessbehandling