



## AZ IMAGINE VARÁZSLATOS VILÁGA



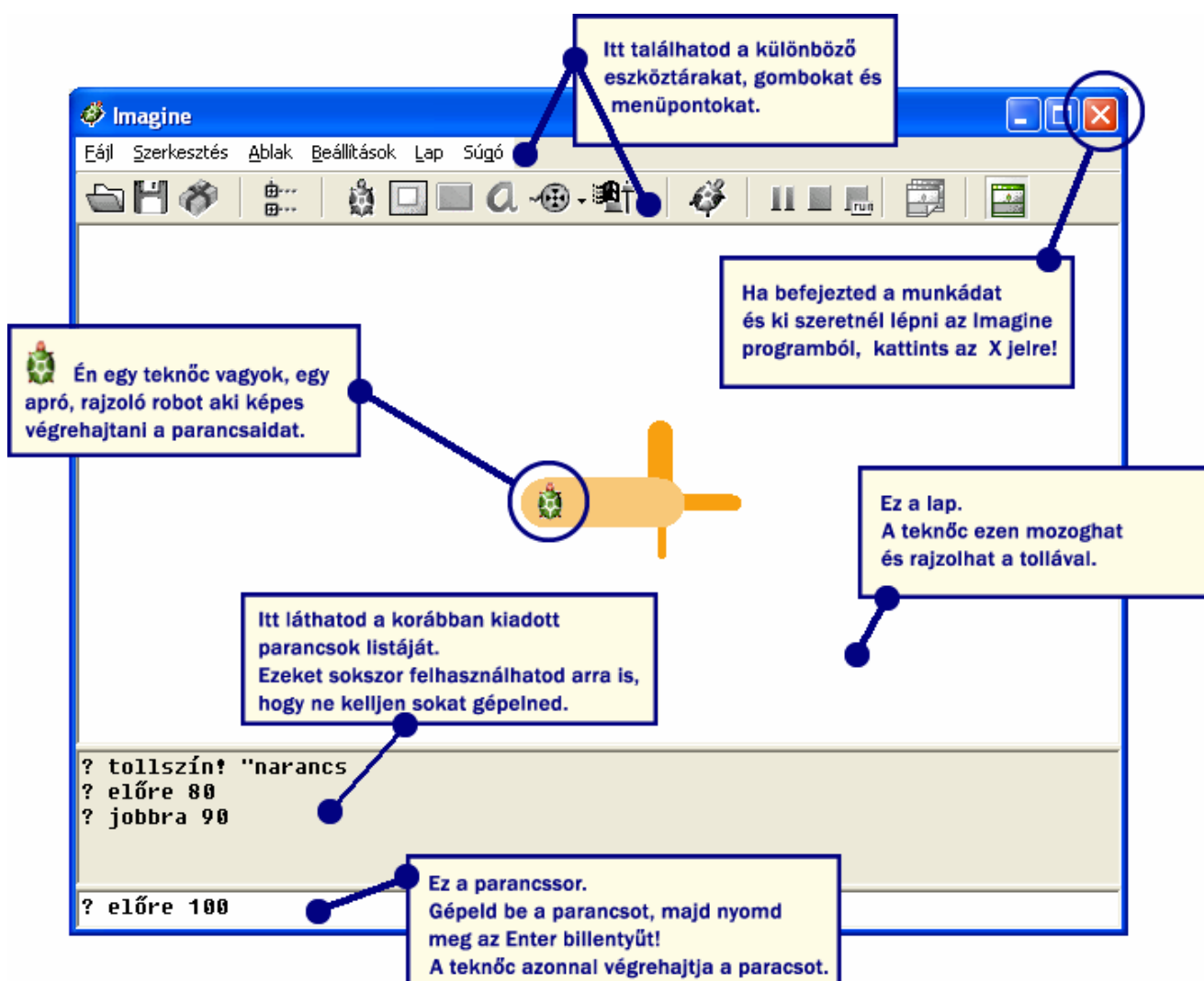
Imagine



LogoMotion

Első lépésként a számítógép asztalán keresd meg a Teknőcöket ábrázoló ikonokat. Kattints egyszer a zöld színű Teknőcre, majd nyomd meg az **Enter** billentyűt a billentyűzeten. Ezzel már be is léptél az Imagine varázslatos világába. Az Imagine program gyerekek, diákok és tanárai számára lett kifejlesztve, hogy segítséget adjon a számítógépben rejlő lehetőségek felfedezésére és minél jobb kihasználására.

Ebben a varázslatos világban egy Teknőc alakú, apró rajzoló robot lesz az idegenvezetőd és egyben barátod is, aki a számítógép belsejében, egy üres lapon él. A Teknőc izgatottan vár arra, hogy megkapja a parancsaidat, amelyekkel megtanulhatja hova mozogjon, merre forduljon, milyen színt használjon rajzoláskor, vagy mikor törölje le a lapot, ha új rajzot szeretnél elkészíteni.



Ahhoz, hogy a Teknőchöz beszélhess, a **Logo programozási nyelvet** kell megismerned és használnod. A könyvünkől megtanulhatod, mely *szavakat* és *mondatokat* érti meg a Teknőc, és melyeket nem. Lépésről-lépésre megismerheted az Imagine varázslatos világának nyelvét, egy izgalmas felfedezőút során pedig megismerkedhetsz azokkal a megoldásokkal, amelyekkel könnyedén, szinte játszva kifejezheted majd magad.



## Az IMAGINE varázslatos világa

Először csak úgy gondoldj az Imagine világra, mint egy egyszerű papírlapra, amelyen egy olyan kis robot (Teknőc) él, aki rajzolni is képes. Hamarosan tapasztalni fogod, hogy a Teknőc igen készséges és nagyon ügyes – könnyedén mozog és rajzol a Te parancsaidnak megfelelően. Azt is észre fogod venni, hogy a Teknőc rendkívül okos, és könnyen tanítható. Majd meglátod, hogy mennyi mindenre meg fogod tanítani, és eközben Te magad is milyen sokat tanulsz majd! Nézzük, hogy az egyes fejezetekben milyen újdonságokkal fogsz találkozni!



Látni fogod, hogy sok rajzban egy bizonyos minta, vagy mozgás többször is ismétlődik. Azt is megtanulod, hogyan taníthatod meg a Teknőcöt **új parancsokra**.



Először egyszerű parancsokkal ismerkedsz meg, amelyekkel új, összetett parancsokat **rákaphatsz** majd össze. Fogsz rajzolni négyzetet, háromszöget, kört... ki/be fogod kapcsolni a Teknőc tollát.



Megtapasztalod, hogy a Teknőc különböző **eseményeket** ismer, sőt **reagál** is azokra, az utasításaidnak megfelelően. Ilyen események például a **haKlikk**, a **haVonszol**, és sok más is van még.