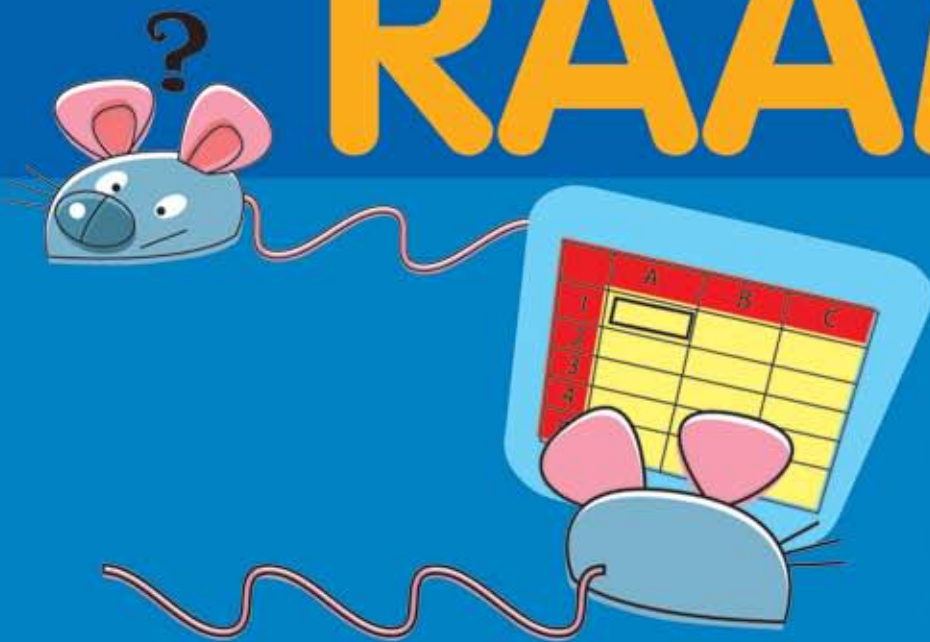
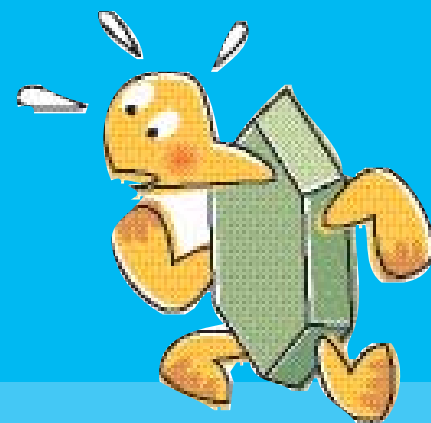




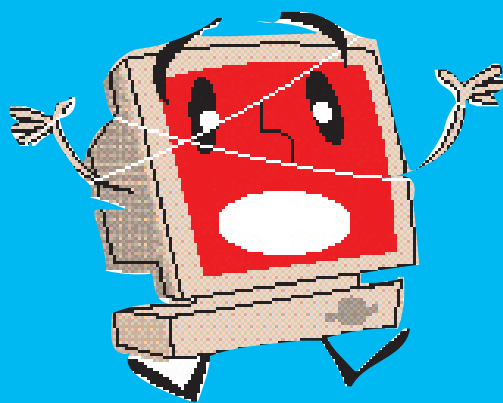
# SUUR LASTE ARVUTI- RAAMAT



- Internet ja e-post
- Andmebaasid ja tekstid
- Pildid ja esitlused
- Graafikud ja diagrammid



# SUUR LASTE ARVUTI- RAAMAT



**ANNE ROONEY**

Inglise keelest tõlkinud Piret Frey

 **VARRAK**



# SISUKORD



## INFORMATSIOONI LEIDMINE JA SORTIMINE

Millest juttu tuleb?	10
Kuidas see töötab?	12
Paber või arvuti?	14
Tee endale ise andmebaas	16
Andmebaasi alustamine	18
Andmebaasi kasutamine	20
Info otsimine	22
Maailma suurim andmebaas	24
Informatsiooni leidmine	26
Faktide kontrollimine	28
Informatsiooni jagamine	30

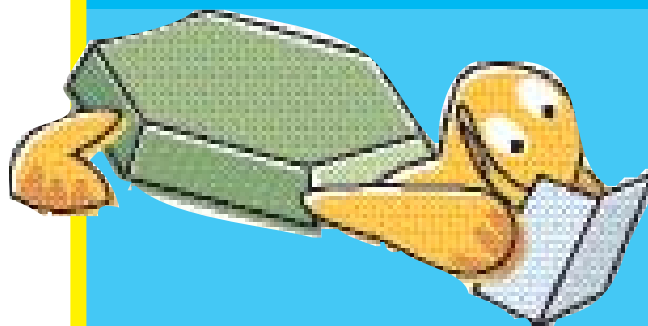
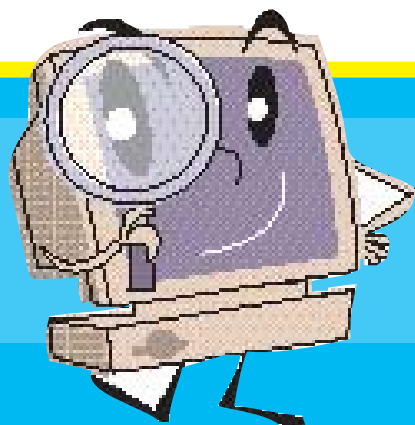


## ONLINE'IS SUHTLEMINE

Millest juttu tuleb?	34
Sõnumite saatmine	36
Enne mõtle	38
Üks ühele	40
Sulle on meil!	42
Aadressiraamat	44
Manused	46
Sõnumite jagamine	48
Ilus välimus	50
Helide lisamine	52
Heliklippide ja piltide lisamine	54

## PROGRAMMIDE KIRJUTAMINE

Millest juttu tuleb?	<b>58</b>
Kuidas see töötab?	<b>60</b>
Mida sa tahad teha?	<b>62</b>
Programmeerimine	<b>64</b>
Korda tegevust!	<b>66</b>
Loo muster	<b>68</b>
Testimine, testimine	<b>70</b>
Algoritmi kavandamine	<b>72</b>
Tegevuste käivitamine	<b>74</b>
Ikka uuesti ja uuesti ...	<b>76</b>
Täiuslik!	<b>78</b>

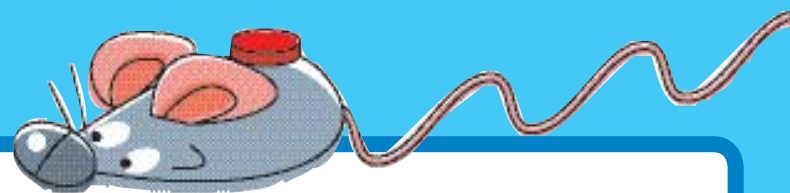


## PILDID, FOTOD JA JOONISTUSED

Millest juttu tuleb?	<b>82</b>
Enne mõtle	<b>84</b>
Rastergraafika	<b>86</b>
Kõik muutub!	<b>88</b>
Fotodega töötamine	<b>90</b>
Vektorgraafika	<b>92</b>
Muudatuste tegemine	<b>94</b>
Kuhja üksteise peale	<b>96</b>
Joonise tegemine	<b>98</b>
Tee mudel	<b>100</b>
Täiuslik!	<b>102</b>

## TABELID, GRAAFIKUD JA DIAGRAMMID

Millest juttu tuleb?	<b>106</b>
Kuidas seda tehakse?	<b>108</b>
Tee ise arvutustabel	<b>110</b>
Andmetega töötamine	<b>112</b>
Sortimine	<b>114</b>
Graafikud ja diagrammid	<b>116</b>
Filtreeritud faktid	<b>118</b>
Simulatsioonid	<b>120</b>
Kõik muutub!	<b>122</b>
Seoste leidmine	<b>124</b>
Täiuslik!	<b>126</b>



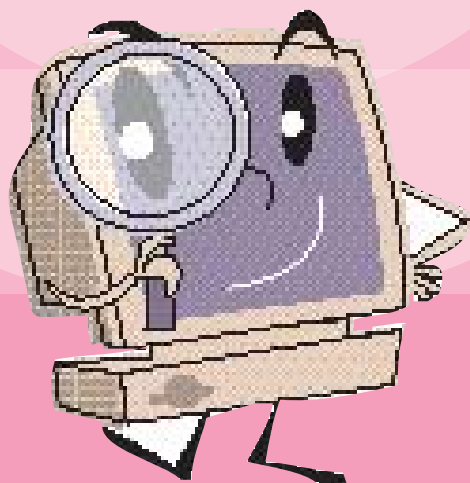
## KUTSED, PLAKATID JA ESITLUSED

Millest juttu tuleb?	<b>130</b>
Kuidas seda tehakse?	<b>132</b>
Töö alustamine	<b>134</b>
Arusaadavus	<b>136</b>
Informatsiooni korrastamine	<b>138</b>
Ilus välimus	<b>140</b>
Kirja laadid, suurused ja efektid	<b>142</b>
Pildid	<b>144</b>
Teksti paigutamine	<b>146</b>
Lehekülje küljendamine	<b>148</b>
Täiuslik!	<b>150</b>

Sõnastik	<b>152</b>
Register	<b>156</b>



# INFORMATSIOONI LEIDMINE JA SORTIMINE





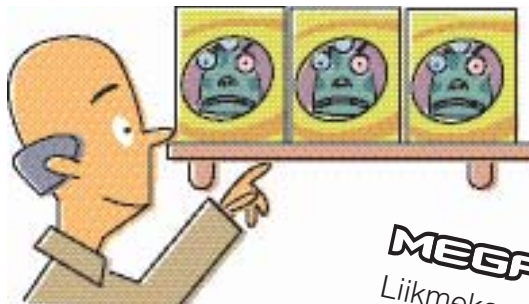
# Kuidas see töötab?



Tavaliselt on andmebaasi kogutud faktid omavahel kuidagi seotud. Näiteks võivad seal olla andmed klubi liikmete kohta või poes müügil olevate kaupade kohta.

## Igapäevased andmebaasid

Võid teha andmebaasi kõikide oma CD-de kohta, lugedes üles kõik artistid, laulud ja CD-de väljaandmise ajad. Sinu koolis on andmebaas, milles hoitakse andmeid kõikide õpilaste kohta. Seal on kirjas sinu nimi, aadress ja sünnikuupäev. Kui sa kuulud mõnda klubisse, oled raamatukogu liige või tellid mingit ajakirja, siis tõenäoliselt on ka kõigil neil oma liikmete andmebaas.



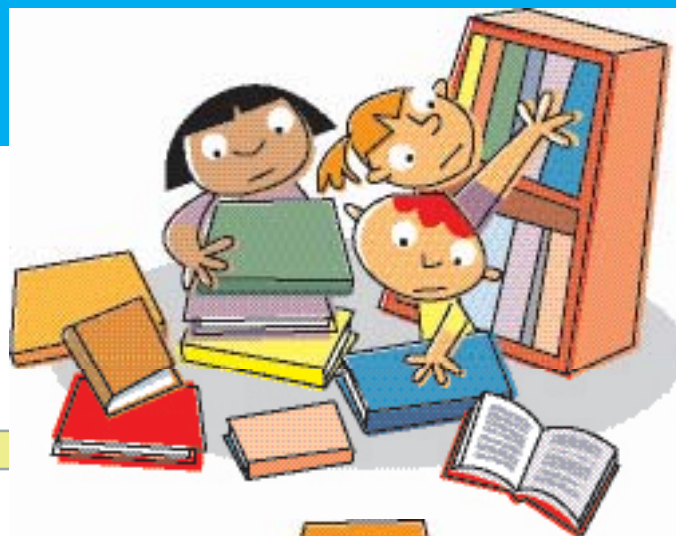
Igapäevases elus kohtame andmebaase kõikjal enda ümber. Kui sa kasutad CD-l või DVD-l olevat entsüklopeediat, siis on see andmebaas. Ja kui sa maksad kaupluses kliendikaardiga, siis poe andmebaasis on kirjas, mida sa oled ostnud.



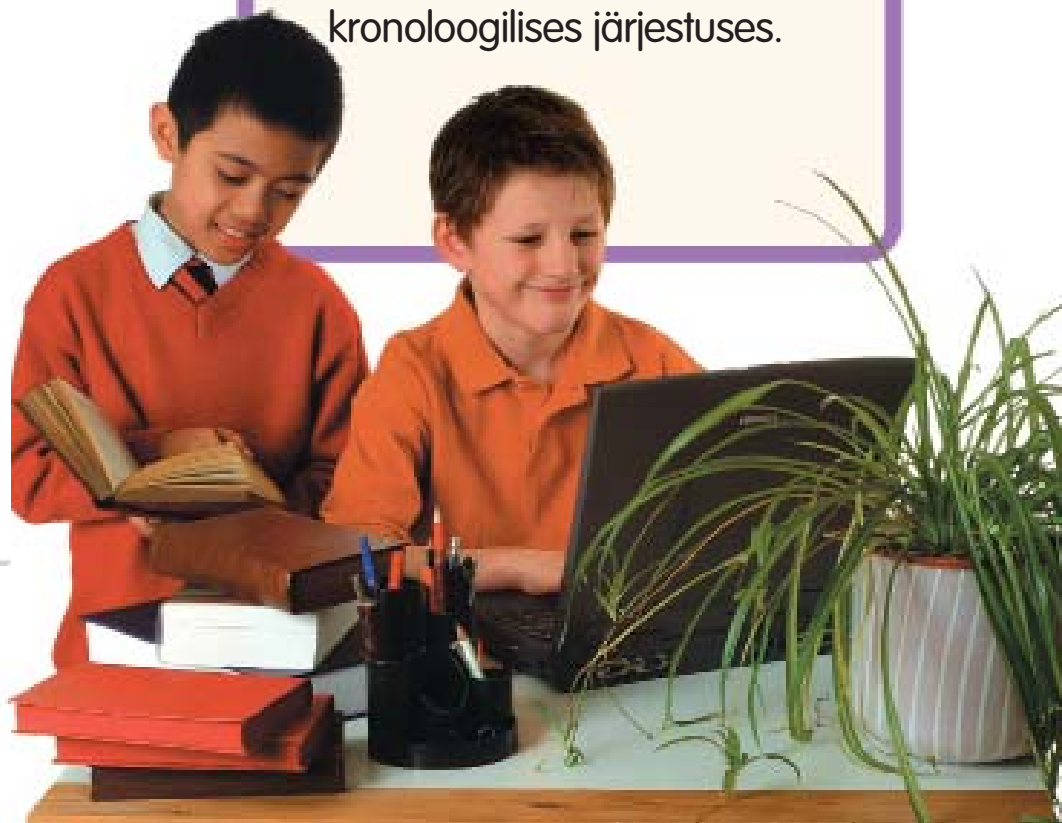
## Informatsiooni otsimine

Suure hulga informatsiooni säilitamine on muidugi väga tore, aga kui sa ei suuda sealt andmeid kergesti üles leida, pole sellest palju kasu.

Kujuta ette fakte täis raamatut, millel puudub register. Sa tead, et seal on palju informatsiooni, aga kuidas sa leiad üles just selle, mida sinul on vaja? Ilma registrita peaksid sa kõik leheküljed järjest läbi lugema ja see võib võtta väga kaua aega. Entsüklopeediates ja telefoni-raamatutes paikneb info tähestikulises järjekorras.

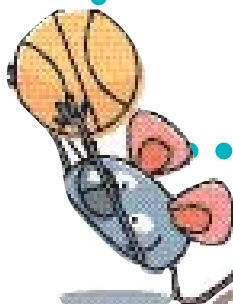


Ka andmebaasid vajavad vahendeid, mis aitaksid sul vajalikku leida. Andmebaasis, erinevalt raamatust, saab muuta näidatavate andmete järjekorda. Näiteks võid sa kuningannade nimekirja vaadata kas tähestikulises või kronoloogilises järjestuses.



# Paber või arvuti?

Alati tasub mõelda, kas sul on mingi töö tegemiseks vaja kasutada arvutit või saab kuidagi teisiti paremini. Arvude ja faktidega töötamisel on tihti parimaks abivahendiks arvutis olev andmebaas.



## Sporditähed

Oletame, et sa tahad teha mingi sportmängu tippsportlaste ja nende parimate tulemuste nimekirja. Mida rohkem matše mängitakse, seda enam fakte lisandub.

Kui sa pead arvestust paberil, pead otsustama, kas järjestad mängijad tähestikuliselt või meeskondade kaupa. Sa pead kokku liitma ka iga mängija tulemused. Et need muutuvad igal nädalal, pead seda tööd tegema üha uuesti.

Korvpalli punktiseisud	
Valmo Kriisa	24 punkti
Tanel Sokk	29 punkti
Viljar Veski	29 punkti
Tanel Tein	3 punkti

Kui hoiaksid seda nimekirja arvutis, võiks see kokku liita iga sportlase visatud korvid ja öelda sulle igal nädalal, kelle tulemus on parasjagu parim.



Võiksid oma kogutud spordiandmeid kasutada kaardikollektsiooni tegemiseks – üks kaart iga mängija kohta.



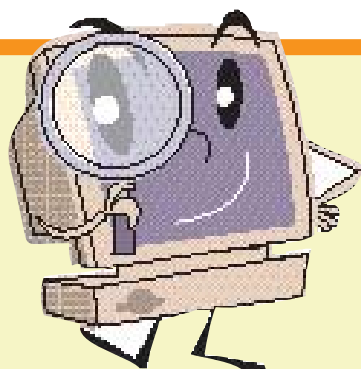
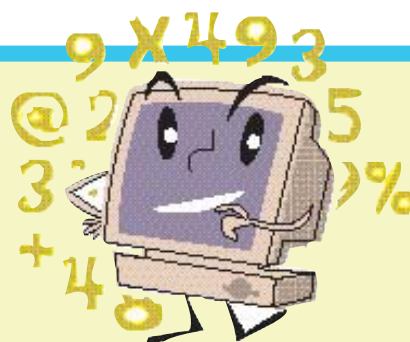
## Milleks on arvutid kasulikud?

Andmebaaside hoidmine arvutis on kasulik mitmel põhjusel.



Arvuti abil saab automaatselt võrrelda andmeid ja teha arvutusi. Paberil peaksid kõik ise läbi vaatama ja ka arvutusi ise tegema.

Sa saad peaaegu hetkega infot ümber tõsta suvalisse järjekorda. Kui andmed on paberil, võtab nende ümbertõstmise aega.



Sa saad igal ajal info välja printida, kui oled lisanud uusi andmeid. Paberil peaksid iga kord kõike uuesti tegema.



Arvutis on info väga kiiresti leitav, paberil peaksid soovitu leidmiseks kõik läbi lugema.



Ent mõnikord on paberil eeliseid. Sa saad paberit igal pool lihtsamini kaasas kanda ja kasutada seda olukordades, kus sa ei pääse arvuti taha. Samuti saad lisada pilte ja kleepse.

# Tee endale ise andmebaas



Kui sul on arvutis vastav tarkvara, võid teha endale oma andmebaasi, et oleks näiteks lihtsam tegelda mõne hobiga või osana koolitööst.



## Kõigepealt mõtle

Enne andmebaasi tegemist mõtle, millist informatsiooni sa tahad sinna panna. Võib-olla on see sul olemas, aga võib-olla pead oma baasi jaoks kõigepealt andmeid koguma.

## Küsitluse tegemine

Üks võimalus info kogumiseks on küsitlus. Kirjuta oma küsimused paberile üles. Kui küsimusele on vähe võimalikke vastusevariante, anna vastused ette koos märkeruudukestega.



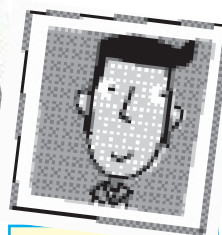
## Küsitluse küsimused

Veendu, et sa küsid ainult asjakohaseid küsimusi. Näiteks, kui sa tahad välja selgitada lahedaid ajaveetmis-kohti, pole mõtet inimestelt küsida nende lemmikvärvi.

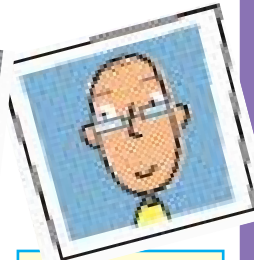
Koosta küsimused nii kasu- toovalt kui võimalik. Küsi sünniaega, mitte vanust. Vanus muutub igal aastal, andmebaas aga võib sünniaja põhjal vanuse välja arvutada.



Sünniaeg 25. mai  
1999  
– vanus 10



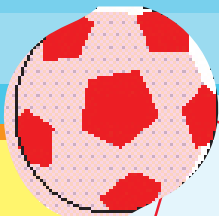
Sünniaeg 19. juuli  
1987  
– vanus 22



Sünniaeg 31. aprill  
1952  
– vanus 57

## Küsimuste aeg

Oletame, et sa tahad teha andmebaasi lõbusatest asjadest, mida saab teha sinu kodulinna. Mõtle välja sobivad küsimused ja tee valmis küsitlusleht.



## Lähedad asjad, mida meie linnas teha

Palun vasta küsimustele ja kirjelda üksikasjalikult oma lemmikkohta.

Kuidas seda kutsutakse? \_\_\_\_\_

Mis tüüpi koht see on? (vali üks)

- Spordiasutus
- Kino / teater
- Vabaõhu-ajaveetmiskoht (nt park, loomaaed)
- Kohvik
- Muu koht

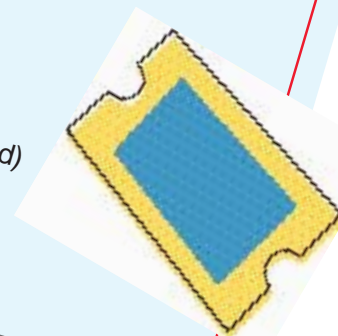
Mida seal teha saab? \_\_\_\_\_

Kui palju see maksab? (üks tund / üks kord) \_\_\_\_\_

Selle koha telefoninumber? \_\_\_\_\_

Kas sellel on veebiaadress? \_\_\_\_\_

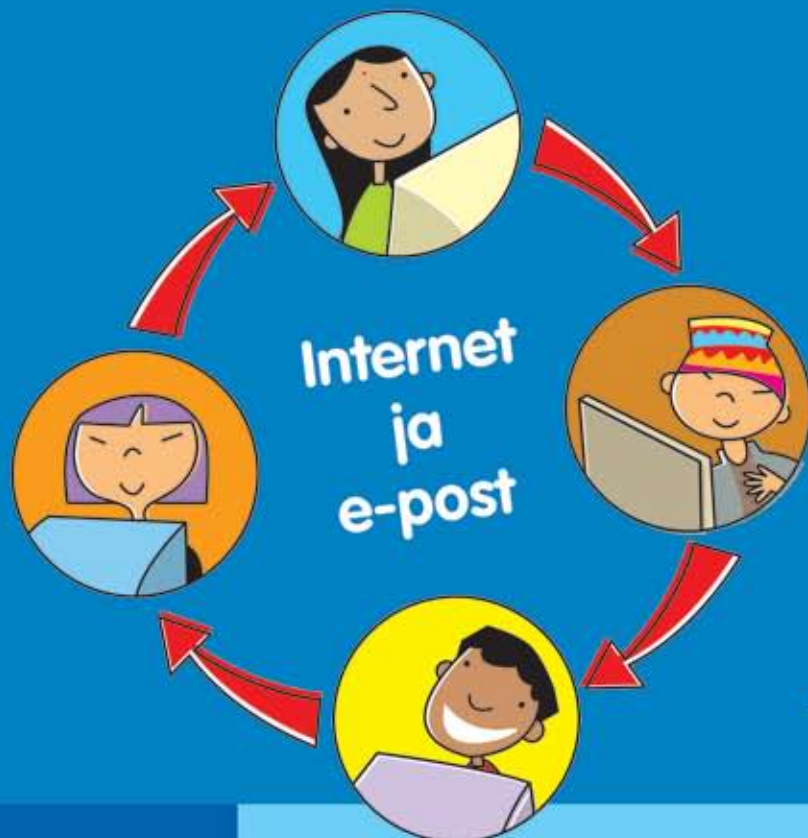
Täna osalemast



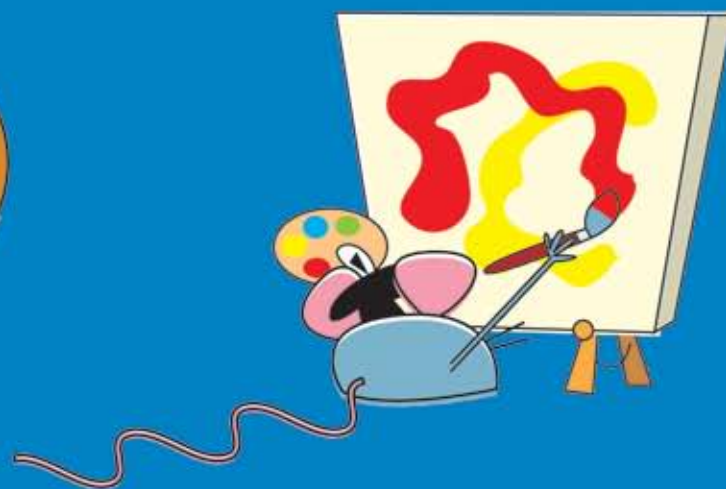
## Testi küsitlust

Järgmiseks vali välja need, kellele küsitlus korraldada. Kas sinu andmebaasi lähivad ainult noorte arvamused või tuleks küsitleda igas vanuses inimesi? Järgmiseks mõtle läbi, mismoodi inimesed võiksid sinu küsimustele vastata, ehk saab mõnda küsimust paremini sõnastada? Näiteks võidakse viimasele küsimusele vastata lihtsalt „jah“. Võib-olla tasuks küsida hoopis nii: „Mis on veebilehe aadress?“





Pildid ja  
esitlused



### Suur laste arvutiraamat

Selle praktilise ja põneva raamatu abil on arvuti õppimine lõbus! See on kaanest kaaneni täis teadmisi, mida lapsel on kasulik koos ema-isaga õppida, et arvutit kui töövahendit varakult tunda ja selle võimalusi paremini kasutada.

- Näidetes kasutatakse igapäevasest elust tuttavaid sündmusi ja esemeid.
- Lõbusad joonistused ja vahvad tegelased peletavad hirmu raskemate ülesannete ees.
- Algajad saavad edasi liikuda oma tempos.
- Vanematele ja õpetajatele mõeldud märkused annavad soovitusi edasiseks tegutsemiseks.



Graafikud ja  
diagrammid

