

DIGITÁLIS KULTÚRA

5. évfolyam

A tantárgy célja felkelteni a középsúlyos értelmi fogyatékos tanulók érdeklődését a számítógépek és az irodatechnikai eszközök iránt, bemutatni az eszközök sokszínűségét, gyakorlati alkalmazhatóságát a tanulásban, a játékban és a szórakozásban. A számítógép részeinek, működésének megismerése, grafikával, szöveggel kapcsolatos feladatok értelmezése, megoldása közben ismerik meg a számítógép üzemeltetési rendjét, egészségügyi és balesetvédelmi szabályait, az informatikai eszközök tudatos, célnak megfelelő használatát.

A digitális eszközök működtetésének és megfelelő használatának gyakorlására a pedagógusnak kell megteremteni a lehetőséget – építve arra, hogy a számítógép használata lehetőséget teremtsen az egyéni ütemű tanulásra, az utasítások pontos végrehajtására, különböző típusú játékprogramok használatának elsajátítására egyéni szintekhez mért nehézségi fokon.

A tantárgy különösen fontos szerepet játszik az erkölcsi nevelésben a digitális eszközök mértékletes és fegyelmezett használatára neveléssel, és az információs rendszerek használata során felmerülő etikai kérdések tudatosításával és szem előtt tartásával.

A médiatudatosságra nevelésben nagy szerepe van az internetes médiumok által nyújtott kapcsolattartási lehetőségek megismerésének és gyakorlásának; az internethasználat veszélyforrásai és veszélyei megismerésének; a valóság és a virtualitás megkülönböztetési képességének és az információk szűrése és rendszerezése [tudatosításának].

A digitális kompetencia fejlődését elősegíti az információs technikák magabiztos és kritikus használata, a szabadidő hasznos eltöltése a számítógép segítségével, a kapott információk felismerése, értékelése és használata, az internetes kommunikáció lehetőségeinek megismerése és a számítógépes függőség megelőzése, a játékidő kontrollálása.

Az esztétikai-művészeti tudatosság fejlődéséhez hozzájárul a számítógép sokoldalú felhasználása során a keresett tartalmak elemzése.

A hatékony, önálló tanulást az információs technika által nyújtott lehetőségek tanulást segítő alkalmazásának megismerése, a számítógép lehetőségeinek felhasználása az egyéni ütemű tanulásra, az utasítások pontos végrehajtására és az önálló munkára nevelés és tehetséggondozás segíti.

[S1] megjegyzést írt:

5. évfolyam

Az informatika tantárgy sajátos fejlesztési célja a tanulók sérült megismerési képességeinek kompenzálása, a szín-, forma- és nagyságlemlékezet fejlesztése, az észlelés hibáinak korrekciója. A helyes géphasználat kialakításával a tanuló finommotorikája tudatos fejlesztését szolgálja.

Az értelmileg akadályozott tanulók esetében a tantárgy adta lehetőségeket fel kell használni a tanulók intellektuális kompetenciáinak fejlesztésére. A kommunikáció során törekedni kell a helyes nyelvhasználatra, a felismerő képesség tudatos erősítésére.

Témakör	1. Számítógép-kezelés	óraszám: 13óra
A témakör nevelési- fejlesztési céljai	Szakszerű és biztonságos számítógép-használat.	
Fejlesztési feladatok	Fejlesztési ismeretek és tevékenységek	
<ul style="list-style-type: none"> – A számítógép tartozékait megismerni. – A számítógépes környezetben való viselkedés szabályait ismerni. 	<p><i>Fejlesztési ismeretek</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Ismerkedés a számítógéppel. – Ismerkedés a monitorral, billentyűzettel, egérrel. – A számítógéppel való foglalkozások rendje, a legfontosabb biztonsági tudnivalók. <p><i>Fejlesztési tevékenységek</i></p> <p>Megfigyelés, gyakorlás az eszközökkel. Alkotómunka megfelelő szoftverekkel. A számítógép kezelése, a programokkal való tevékenység megadott lehetőségek szerint.</p>	
Fogalmak	Néhány, a számítógép működtetésével kapcsolatos fogalom (monitor, billentyűzet, a billentyűzeten található rövidítések, jelek, egér) és az alkalmazott programokhoz kapcsolódó fogalom (ikon, jel).	

Témakör	2. Irodatechnika		óraszám: 4 óra
A témakör nevelési-fejlesztési céljai	A megismert eszközök szabályos használata.		
Fejlesztési feladatok	Fejlesztési ismeretek és tevékenységek		
<ul style="list-style-type: none"> – A telefont adekvátan használni (amennyiben lehet, mobilkészüléket is). – A kulturált telefonálási szokásokat megismerni. 	<p><i>Fejlesztési ismeretek</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Telefon működése és használata, a fax, az üzenetrögzítő működése és használata. <p><i>Tevékenység</i></p> <p>Telefonálás. Házi hívás, helyi hívás, mobilszám hívása közötti különbség.</p>		
Fogalmak	Vonal, kicseng, foglalt jelzés, vonalas – mobil készülék		

Témakör	3. Dokumentumkészítés		óraszám: 5óra
A témakör nevelési-fejlesztési céljai	Eligazodás a megismert programokban.		
Fejlesztési feladatok	Fejlesztési ismeretek és tevékenységek		
<ul style="list-style-type: none"> – Változások előidézése számítógép használatával (írás – írott szöveg eltüntetése) – Aktivitás a programok kezelésében. 	<p><i>Fejlesztési ismeretek</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Oktatási célú programok használata. – Készségfejlesztő, didaktikai célú szoftverek. <p><i>Tevékenység</i></p> <p>A programoktól függően olvasás – írás vagy számolás. Tanulás, gyakorlás (egyéni vagy választott társsal).</p>		
Fogalmak	Betű, szám, szöveg, sorváltás.		

Témakör	4. Játékprogramok	óraszám: 14 óra
A témakör nevelési- fejlesztési céljai	Az ismert programok önálló használata.	
Fejlesztési feladatok	Fejlesztési ismeretek és tevékenységek	
Feladatot megérteni és a végrehajtást próbálgatni. A használt játékprogramot megnevezni.	<i>Fejlesztési ismeretek</i> – Memóriajáték. – Játék-, illetve tantárgyi alkalmazásokhoz kapcsolódó programok. <i>Fejlesztési tevékenységek</i> Képek, összekapcsolódó ábrák párosítása. Gyakorlás tanári segítséggel.	
Fogalmak	Valaminek a párja (összetartozik), képernyő, kép, színek	

Összegzett tanulási eredmények az ötödik évfolyam végén	A tanuló ismeri a számítógépes környezetben való viselkedés szabályait. Képes a számítógépet felnőtt jelenlétében szabályosan használni. Képes egyszerűbb gyakorlóprogramokkal az egeret és a billentyűket használni. Képes a tanult tevékenységeket egyre nagyobb biztonsággal és örömmel végezni. Segítséggel képes kulturáltan telefonálást kezdeményezni és folytatni. Képes a számítógéppel és programokkal kapcsolatos egyszerű szóbeli utasításokat megérteni, végrehajtani. Segítséggel képes különböző típusú játékprogramok használatát elsajátítani egyéni szintekhez mért nehézségi fokon. Képes az általa használt játékprogramot megnevezni. Képes elfogadni a játékprogram használatának időtartambeli korlátozását.
--	---