

DIGITÁLIS KULTÚRA

7. évfolyam

Az informatika tantárgy sajátos fejlesztési célja a tanulók sérült megismerési képességeinek kompenzálása, a szín-, forma- és nagyságmémlékezet fejlesztése, az észlelés hibáinak korrekciója. A helyes géphasználat kialakításával a finommotorika 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.

A tantárgy adta lehetőségek fokozatos bővítése és a tanulóink képességelőnyeire való támaszkodással a sikeres szocializáció megteremtésének lehetősége is bővül. Ezen képességelőnyök:

- a felnőtt irányítása melletti együttműködő képesség
- cselekvésre-, és tevékenységre való kíváncsiság
- jó monotónia tűrés

Témakör	1. Számítógép-kezelés	óraszám: 10 óra
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 magabiztosan kezeli.– A számítógépes környezetben való viselkedés szabályait ismerni.	<i>Fejlesztési ismeretek</i> <ul style="list-style-type: none">– Ismeri a számítógép fő részeit.– Ismeri a monitort, billentyűzetet, egeret.– A számítógéppel való foglalkozások rendje, a legfontosabb biztonsági tudnivalók.– Infokommunikációs eszközök fogalma: gyakorlatban használt eszközök megismerése a tanulás segítése szempontjából <i>Fejlesztési tevékenységek</i> <p>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: 12 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 adekváтан használni (amennyiben lehet, mobilkészüléket is). – A kulturált telefonálási szokásokat megismerni. – Fénymásolatot készíteni segítséggel. 	<p><i>Fejlesztési ismeretek</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Telefon működése és használata, a fax, az üzenetrögzítő működése és használata. – Fénymásoló. – Nyomtató. – Infokommunikációs eszközök fogalma: gyakorlatban használt eszközök megismerése a tanulás segítése szempontjából <p><i>Tevékenység</i></p> <p>Telefonálás. Házi hívás, helyi hívás, mobilszám hívása közötti különbség. Eltérő készülékek használata. Telefonos szolgáltatások lekérése (pl. pontos idő, faxhang stb.). A telefonálás anyagi vonzatának tudatosulása. A szakszerű használat elsajátítása. A másoló használata, saját munkáról másolat készítése.</p>		
Fogalmak	Vonal, kicseng, foglalt jelzés, vonalas – mobil készülék, szolgáltató, percdíj, előfizetés, kártyás fizetés, kézibeszélő, telefonzsinór, fax, üzenetrögzítő (a készüléken lévő jelek, rövidítések), fénymásolópapír, festék.		

Témakör	3. Dokumentumkészítés	óraszám: 20 óra
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, szóköz, sorváltás.	

Témakör	4. Játékprogramok	óraszám: 30 óra
A témakör nevelési- fejlesztési céljai	Az ismert programok önálló használata.	
Fejlesztési feladatok	Fejlesztési ismeretek és tevékenységek	
<p>Feladatot megérteni és a végrehajtást próbálgatni. A használt játékprogramot megnevezni és használatának módját (elindítás, bezárás, irányítás) elsajátítani.</p>	<p><i>Fejlesztési ismeretek</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Memóriajáték. – Játék-, illetve tantárgyi alkalmazásokhoz kapcsolódó programok. <p><i>Fejlesztési tevékenységek</i></p> <p>Képek, összekapcsolódó ábrák párosítása. Gyakorlás tanári segítséggel.</p>	
Fogalmak	Valaminek a párja (összetartozik), képernyő, kép, színek (az aktuális programok használatához tartozó fogalmak).	

Összegzett tanulási eredmények a hetedik évfolyam végén	<p>A tanuló betartja a számítógépes környezetben való viselkedés szabályait.</p> <p>Tudja a számítógépet felnőtt jelenlétében szabályosan használni.</p> <p>Képes egyszerűbb gyakorlóprogramokkal az egeret és a billentyűket használni.</p> <p>Képes a tanult tevékenységeket egyre nagyobb biztonsággal és örömmel végezni.</p> <p>Képes kulturáltan telefonálást kezdeményezni és folytatni, tisztában van a telefonhasználat anyagi vonzatával.</p>
--	---

	<p>Képes a számítógéppel és programokkal kapcsolatos egyszerű szóbeli utasításokat megérteni, végrehajtani.</p> <p>Próbálkozik, segédkezik abban, hogy a képernyőn változásokat idézzon elő (betűnagyság, szín, forma megváltoztatása, rajz, kép készítése, tetszőleges változtatása).</p> <p>Képes különböző típusú játékprogramok használatát elsajátítani egyéni szintekhez mért nehézségi fokon.</p> <p>Képes az általa használt játékprogramot megnevezni.</p> <p>Képes elfogadni a játékprogram használatának időtartambeli korlátozását.</p>
--	---