

DIGITÁLIS KULTÚRA

3. évfolyam

Az információs társadalom, a digitális kor olyan lehetőségekkel és kihívásokkal jár együtt, melyek alapjaiban változtatják meg a tanulási környezetet, a tudásépítés színtereit, lehetőségeit és módszereit, valamint a tanító szerepét is más megvilágításba helyezik. A tanulás-tanítás egyik célja, hogy a korábban megszerzett alapkészségek mellett a digitális kompetenciák is beépüljenek a tanulók tudásrendszerébe. Az adott életkori szakaszban fontos feladat az is, hogy azok a tanulók is részesüljenek a fejlesztésből, akik otthoni körülményeik miatt még nem kerültek kapcsolatba a digitális környezettel, eszközökkel, lehetőségekkel.

A tantárgy tanítása során a fókusz arra helyeződik, hogy az enyhe értelmi fogyatékos tanulót egyéni képességeinek figyelembe vételével az életvitele alakításához szükséges információkhoz és azok alkalmazásához tudjuk hozzásegíteni, továbbá olyan praktikus készségek, képességek fejlesztésére, amelyek a tárgyi ismeretszerzés mellett a tudás mindenkori frissítésének, ezzel az élethosszig tartó tanulásnak a feltételei. A nevelési-oktatási folyamatban a tanulók alapvető ismereteket szereznek az információs technológiákról, az információszerzés jogi és etikai szabályairól.

A tantárgy feladata a tanulók motiválása, érdeklődésük felkeltése és a tantárgy iránti pozitív attitűd kialakítása változatos tevékenységekkel, tapasztalati úton. A tanulók a közvetlen környezet jeleit, üzenettartalmát értelmezve és megjelenítve jutnak el az információszerzés, feldolgozás, tárolás és átadás technikáinak elsajátításához – mindvégig a gyermeki kíváncsiságra építve. A tanulók tevékenységek és a tapasztalatok megosztása és megbeszélése során jutnak el a hétköznapi algoritmusokban előforduló adatok olvasásához, rendezéséhez.

A digitális adatbázis-rendszerek és az oktatóprogramok célirányos használata során az önértékelési képességek fejlődnek, a társak munkájának értékelése során a kulturált véleményformálás gyakorlására nyílik lehetőség, a tanulók készségeket szereznek az együttműködés megvalósításához és az egymás iránti tolerancia kialakulásához. A tantárgy fókuszál a könyvtárhasználat megismertetésére, a különböző médiumok elérésére, a tanulóhoz és közhasznú tájékozódáshoz szükséges ismeretanyag szelekciójára és feldolgozásának lehetőségeire. Figyelmet fordít az öncélú és túlzott informatikai eszközhasználat egészségkárosító, személyiségromboló hatásának elemzésére, a veszélyek felismertetésére.

A tantárgyat tanítónak az enyhe értelmi fogyatékos tanulók nevelése során a legfőbb feladata az információs és kommunikációs kultúra alapjainak közvetítése a gyermekek felé. Az IKT-eszközök széleskörű ismerete, használni tudása motiválja és képessé teszi a tanulót az önálló ismeretszerzésre a közös és az egyéni munkában egyaránt. Az IKT-eszközök használata közben fejlődik a tanulók verbális, nonverbális és elektronikus kommunikációs képessége. A kommunikációval szoros kapcsolatban gyakorolhatja a beszédértést, az „élőbeszéd”, az „írott beszéd” formáit.

A digitális kultúra tanulása során előforduló idegen szavak helyes kiejtése és tartalmának megértése során fejlődik figyelme, hallási észlelése, emlékezete, bővül szókinccse. A funkcionális képességek fejlesztése mellett a matematikai, gondolkodási kompetenciák közül a problémamegoldó gondolkodás, algoritmizálás, szabálytudat fejleszthető és gyakoroltatható.

A digitális kultúra tantárgy sajátos fejlesztési célja e szakaszban elsősorban a sérült megismerési képességek korrigálása. Annak ki- és felhasználása, hogy a tantárgy kiválóan alkalmas a percepció hibák kialakulásának megelőzésére, a szerialitás, a finommotorikai készségek fejlesztésére, az emlékezet sérülésének kompenzálására. A tantárgyi fejlesztés során az alsó tagozatban történik a tanulók intellektuális kompetenciáinak, algoritmizáló és tervező képességének, valamint problémamegoldó gondolkodásának alapozása, a megfigyelő, analízis, rendszerező képességük fejlesztése.

Témakör	1. Digitális eszközök használata	Óraszám: 4 óra
A témakör nevelési- fejlesztési céljai	<p>Érdeklődés felkeltése a tantárgy iránt. A használt alkalmazások kezelésének megismertetése. Alapszintű jártasság kialakítása az adott informatikai eszközök kezelésében. A tanulók informatikai szemléletének alapozása. Életkornak megfelelő játékok, oktató és fejlesztő programok használata. Szem- és kézkoordináció, iránytartás, finommotorika, taktilis, vizuális, akusztikus észlelés, perceptív, fogalomalkotó-, analógiás gondolkodás, kommunikációs készség, szándékos figyelem fejlesztése.</p>	
Fejlesztési ismeretek	Fejlesztési tevékenységek	
<p>Interaktív kapcsolattartás eszközei. Alapvető digitális eszközök. Balesetvédelmi és egészségügyi előírások. Használt alapfogalmak. A számítógép részei és működtetésük: egér funkciói, billentyűzet funkciói, főbb részei. Ismert „felhasználóbarát” készségfejlesztő, játék-, didaktikai célú szoftverek.</p>	<p>A számítógép részeinek (gépház, képernyő, billentyűzet, egér) megismerése. Ismerkedés a számítógépek használatának balesetvédelmi és egészségügyi előírásaival, a számítógépek üzemeltetési rendjével. Információ befogadása, fogalmak megjegyzése. Egér használata: húzás és kattintás. Ismerkedés a betű- és számbillentyűkkel. Funkcióbillentyűk megismerése: enter és iránybillentyűk (kurzorvezérlők) használata. Adott informatikai eszközök kezelése. A megismert alkalmazások indítása és futtatása.</p>	
Fogalmak	Számítógép, gépház, képernyő, billentyűzet, egér, program, húzás, kattintás, enter, irány.	

Témakör	2. Alkalmazói ismeretek	Óraszám: 7 óra
A témakör nevelési- fejlesztési céljai	<p>Egyszerű rajzoló és szövegszerkesztő program megismertetése és használata. Vizuális, akusztikus észlelés, érzékelés és a finommotorikai képesség továbbfejlesztése. Perceptív fogalomalkotó, analógiás gondolkodási képesség fejlesztése (minták lekövetése).</p>	

Fejlesztési ismeretek		Fejlesztési tevékenységek
2.1. Írott és audiovizuális dokumentumok elektronikus létrehozása Egyszerű grafikus és szöveges felület rajzoló- és szövegszerkesztő programokban.	Grafikus felület eszközkészletének megismerése. Ábrák kiszínezése. Személyhez kötődő egyszerű ábrák, rajzok készítése. Kétkezes gépelést tanító program megismerése és folyamatos használata. Multimédiás programokban az egér használata.	
2.2. Adatkezelés, adatfeldolgozás, információmegjelenítés Adatgyűjtés, -értelmezés. Közhasznú információk.	Adatok gyűjtése, értelmezése. Közvetlen környezetben található közhasznú információforrások felfedezése, megismerése.	
Fogalmak	Rajzolóprogram, szövegszerkesztő program, rajzeszköz, szöveg, ábra, információ, adat, irány.	

Témakör	3. Problémamegoldás digitális eszközökkel és módszerekkel	Óraszám: 15 óra
A témakör nevelési-fejlesztési céljai	Az időbeli tájékozódás fejlesztése a mindennapi életben előforduló helyzetek sorrendiségének megfigyelése során. Jelek, szimbólumok értelmezése. Kognitív eljárások kipróbálása a cél eléréséhez, problémamegoldó képesség fejlesztése.	
Fejlesztési ismeretek	Fejlesztési tevékenységek	
3.1. A probléma megoldásához szükséges módszerek és eszközök Információ megjelenési formái: jelek, szimbólumok. Teknőgrafika, irányjátékok.	Részvétel a tanteremben szervezett irányjátékokban. Mindennapi cselekvések utasítási sorrendjének felsorolása, sorrendbe állítása. Események képsorainak sorba rendezése. Képolvasás és beszéd pontos értelmezése. Spontán szimbolikus kommunikáció gyakorlása. Gyermekek által ismert jelek összegyűjtése. Szimbólumok felfedezése a közvetlen környezetben. Problémamegoldás próbálkozással.	
3.2. Algoritmizálás (és adatmodellezés) Algoritmusok adatai. Adatbázisok	Egyszerű algoritmusok használata informatikai környezetben számítógépen. Irányok, útvonalak követése Egyszerű algoritmusok felismerése, megfogalmazása, végrehajtása. Adatok gyűjtése, értelmezése, feldolgozása segítséggel. Néhány mindennapi adatbázis megismerése.	
Fogalmak	Szimbólum, jel, napirend, sorrend, adatbázis.	

Témakör	4. Infokommunikáció, információs társadalom	Óraszám: 6 óra
A témakör nevelési-fejlesztési céljai	Az infokommunikációt segítő különféle eszközök bemutatása és lehetőségeik megismertetése. Informatikai szemlélet formázása. Gyermeki alkotó fantázia, tájékozottság fejlesztése.	
Fejlesztési ismeretek	Fejlesztési tevékenységek	
4.1. Információkeresés, információközlési rendszerek Gyermekeknek készített weblapok.	A számítógépes technika felhasználása információkeresésre, ismeretek szerzésére tanári segítséggel.	
4.2. Az információs technológián alapuló kommunikációs formák Lehetőségek és kockázatok az infokommunikáció során.	Az alapvető eszközök használatának gyakorlása. Eligazodás a logikai rendben meglévő információforrások között, használatuk megtanulása, szokások elsajátítása.	
4.3. Médiainformatika Iskolai weboldal, blog.	Tájékozottság a gyermekek számára készített legális felületeken. Lehetőleg felnőtt segítségével ismerkedés az iskola weboldalával, blogjával, tartalmának megtekintése.	
4.4. Az információkezelés jogi és etikai vonatkozásai A személyes adatok fogalma.	Felfedező keresés az életkornak megfelelő információhordozókban. Válogatás, válogatás magyarázata. Személyes adatok fogalmának megismerése. Saját adataik megadása. Információ megbízhatóságának és veszélyeinek megismerése konkrét példákon keresztül.	
4.5. Az e-szolgáltatások szerepe és használata Gyerekeknek szóló, legelterjedtebb elektronikus szolgáltatások.	Gyerekeknek szóló, legelterjedtebb elektronikus szolgáltatások megismerése egyszervolt.hu weboldal, sulinet.hu weboldal megkeresése, mesék, zene, játékok indítása, futtatása.	
Fogalmak	Média, elektronikus média, információforrás, weblap (www), weboldal, blog, személyes adat, e-szolgáltatás, internet	

Témakör	5. Könyvtári technikák	Óraszám: 4 óra
A témakör nevelési-fejlesztési céljai	A könyvtár, mint információforrás megismertetése. Könyvtárhasználati műveltség iránti igény felkeltése. Analógiás gondolkodás fejlesztése, szabadpolc használatára ösztönzés.	
Fejlesztési ismeretek	Fejlesztési tevékenységek	
Könyvtár fogalma, szerkezete – felépítése, szolgáltatásai (hagyományos). Az osztálykönyvtár.	Képesújságok, képeskönyvek nézegetése. Könyvespolc rendezése az osztályban tanári segítséggel (írók, címek). Tartalomjegyzék értelmezése, használata tanári útmutatás alapján.	

<p>Az iskolai könyvtár.</p> <p>A könyvtárhasználat szabályai.</p>	<p>Látogatás az iskolai könyvtárban.</p> <p>Érdeklődésnek, életkori sajátosságnak megfelelő könyv kiválasztása.</p> <p>Tájékozódás a betűrendben tanári segítséggel.</p> <p>Könyvtári viselkedés alapszabályainak megismerése, törekvés a betartására.</p>
<p>Fogalmak</p>	<p>Könyvtár, tartalomjegyzék, szabadpolc, szerző, író, könyvcím, ábécé, betűrend, betűrendes keresés.</p>

<p>Összegzett tanulási eredmények az évfolyam végén</p>	<p>A számítógép fő részeinek ismerete, a billentyűzet és az egér tanult funkcióinak használata, „kommunikálás” a számítógéppel.</p> <p>A tanult informatikai alapfogalmak értése, használata.</p> <p>A sérült funkciók korrigálásának megkezdése.</p> <p>Egyszerű grafikus és szöveges felület megismerése, használata.</p> <p>Próbálkozás a grafikus önkifejezésben.</p> <p>A szépség és összhang megfigyelése a rajzos modellekben.</p> <p>Több digitális segítő eszköz felismerése, használata segítséggel.</p> <p>Életkornak megfelelő, ismert elektronikus média eszközeinek használata önállóan vagy segítséggel.</p> <p>Játékos oktatóprogramok tudatos használata. Az itt szerzett ismeret felhasználása más tantárgyakban.</p> <p>Tanár, felnőtt segítségével, irányított kereséssel az életkorának, fejlettségének, érdeklődési körének megfelelő könyv, újság kiválasztása.</p> <p>Az osztály szabadpolcos könyvtárának használata, válogatás az érdeklődésnek megfelelően.</p> <p>Tájékozódás az iskola könyvtárában segítséggel.</p> <p>Könyvtári viselkedés alapvető szabályainak ismerete, gyakorlása, betartása.</p>
--	--