

DIGITÁLIS KULTÚRA

- A tanulás-tanítás egyik célja, hogy a korábban megszerzett alapkészségek mellett a digitális kompetenciák is beépüljenek a tanulók tudásrendszerébe.
- 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 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.

Évfolyamok	3.	4.
Heti óraszám	1	1
Éves óraszám	36	36

3–4. évfolyam

Témakör	1. Digitális eszközök használata	Javasolt óraszám: 8 óra
A témakör nevelési-fejlesztési céljai	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-, analógias gondolkodás, kommunikációs készség, szándékos figyelem fejlesztése.	
Fejlesztési ismeretek	Fejlesztési tevékenységek	
Interaktív kapcsolattartás eszközei. Alapvető digitális eszközök. Balesetvédelmi és egészségügyi előírások.	A számítógép részeinek (gépház, képernyő, billentyűzet, egér) megismerése. Ismerkedés a számítógépek használatának balesetvédelmi és egészségügyi előírásaival, a számítógépek üzemeltetési rendjével.	

Használt alapfogalmak. A számítógép részei és működtetésük: egér funkciói, billentyűzet funkciói, főbb részei. Ismert „felhasználóbarát” készségfejlesztő, játék-, didaktikai célú szoftverek.	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.
Fogalmak	Számítógép, gépház, képernyő, billentyűzet, egér, program, húzás, kattintás, enter, irány.

Témakör	2. Alkalmazói ismeretek	Javasolt óraszám: 14 óra
A témakör nevelési-fejlesztési céljai	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).	
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	Javasolt óraszám: 30 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	Résztétel a tanteremben szervezett irányjátékokban.

megoldásához szükséges módszerek és eszközök Információ megjelenési formái: jelek, szimbólumok. Teknőcgrafika, irányjátékok.	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. Írányok, 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	Javasolt óraszám: 12 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 Gyermekeknek szóló, legelterjedtebb elektronikus	Gyermekeknek szóló, legelterjedtebb elektronikus szolgáltatások megismerése egyszervolt.hu weboldal, sulinet.hu weboldal megkeresése, mesék, zene, játékok indítása, futtatása.	

szolgáltatások.	
Fogalmak	Média, elektronikus média, információforrás, weblap (www), weboldal, blog, személyes adat, e-szolgáltatás, internet

Témakör	5. Könyvtári technikák	Javasolt óraszám: 8 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. Az iskolai könyvtár. A könyvtárhasználat szabályai.	Képesújságok, képeskönyvek nézegetése. Könyvespolc rendezése az osztályban tanári segítséggel (írók, címek). Tartalomjegyzék értelmezése, használata tanári útmutatás alapján. Látogatás az iskolai könyvtárban. Érdeklődésnek, életkori sajátosságnak megfelelő könyv kiválasztása. Tájékozódás a betűrendben tanári segítséggel. Könyvtári viselkedés alapszabályainak megismerése, törekvés a betartására.	
Fogalmak	Könyvtár, tartalomjegyzék, szabadpolc, szerző, író, könyvcím, ábécé, betűrend, betűrendes keresés.	

Összegzett tanulási eredmények a két évfolyamos ciklus végén	A számítógép fő részeinek ismerete, a billentyűzet és az egér tanult funkcióinak használata, „kommunikálás” a számítógéppel. A tanult informatikai alapfogalmak értése, használata. A sérült funkciók korrigálásának megkezdése. Egyszerű grafikus és szöveges felület megismerése, használata. Próbálkozás a grafikus önkifejezésben. A szépség és összhang megfigyelése a rajzos modellekben. Motiváció erősödése a közhasznú információk gyűjtésében. Cselekvések sorrendiségének felismerése, kifejezése, rendezése különféle formákban tanári segítséggel. Algoritmizáló és problémamegoldó gondolkodási képesség alkalmazására törekvés. Több digitális segítő eszköz felismerése, használata segítséggel. Életkornak megfelelő, ismert elektronikus média eszközeinek használata önállóan vagy segítséggel. Játékos oktatóprogramok tudatos használata. Az itt szerzett ismeret felhasználása más tantárgyakban. Felfedező keresés az életkornak megfelelő információhordozókban. Irányított információszerzés az internetről. Tanár, felnőtt segítségével, irányított kereséssel az életkorának, fejlettségének, érdeklődési körének megfelelő könyv, újság kiválasztása. Az osztály szabadpolcos könyvtárának használata, válogatás az
---	---

	érdeklődésnek megfelelően. Tájékozódás az iskola könyvtárában segítséggel. Könyvtári viselkedés alapvető szabályainak ismerete, gyakorlása, betartása.
--	---