

NAT → műveltségterületek
Informatika 1-10.

Érettanterv : előzetesben
(ált. rev.)

tanterv, érettanterv

• ajánlatok

1-4. 1. változat (80 →
cél, feladatok, követelmények
ajánlott tartalommal)

Γ - vannak olyan tartalmak, amelyek nem csak az infor-
matika témakörre tartoznak (pl.: számvizsgák, önéletrajz írása...)

- pl.: Technika : meg lehet tanulni a lámpákat főzni, a fiúkat
szekelni ... stb.

- O. évfolyam (középiskolánál) → idegnyelvi érzés (50-60%), informa-
tika (30%)

↳ jó iskola alapja → végig lehet venni informatikából
az alapokat, h. egyformán hol-
jában eszteni előbb.

L

Kérettanterv: (részletesen)

- Minden érettantervi egység → 410.
- Első változatot tárgyalja (3-4. osztály)
- cél, feladatok, fejlesztési követelmények, ajánlások.

3-4. osztály

a kérettanterv: kímélve van sorolva
fejlesztési feladatok ↔ témakörök (3-10!)

A NAT kérettanterv informatikája 3-4. osztályban 7
kímélő emelt!

- 7 kivalóság végigvétel (1-10-ig)

- i) A informatikai eszközök használata
- ii) Informatika - alkalmazási ismeretek
- iii) Infokommunikáció
- iv) Infokommunikáció
- v) Média-informatika
- vi) Informatika és társadalom
- vii) Könyvtári informatika (korábban könyvtárismeret volt)

Felentési feladatok kivalóságok tudnivalói szerkezet:

- a tudnivalói részektől önértékelésig a tanulói teljesítménnyel (módszerrel minőség megvalósulva)

<u>1-4 osztály</u>	<u>5-6 oszt.</u>	<u>7-8 oszt.</u>	<u>9-10 oszt.</u>
<p>(minimális határozott elnevezés)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ismerkedés - példák - kísérlet - kísérlet - kísérlet <p>játékosan, vidáman</p> <p>ne vesztjük el a szemléletet az informatikától → alapjában véve van kedve</p>	<ul style="list-style-type: none"> - konkrét használat sem mondjuk pl.: az op. rendszer parancsai, konkrétan mondjuk, b. <u>konkrét</u> parancsok - <u>kérdés</u> (fontosabb) <u>adatok</u> használata ékező is meg dolgozat → el kell magyarázni - a fontosabbat <u>megértés</u> 	<ul style="list-style-type: none"> - az ismeretkör bővítése, többoldali bemutatás, <u>megértés</u> - gyakorlati <u>alkalmazás</u> bővebbet tanuljunk meg alapozva MOTIVÁCIÓ: ne legyen az, b. a megértendő, megtanulandó anyag "robotgömböly", mert a tanuló nem látja, hogy miért kell ez neki. szóval érdekelt a gyerek! - <u>tanulási</u> <u>teljesítmény</u> <u>koncentráció</u> Ne értesse a gyereket, hogy "még" tanulnia, és tanulni <u>fontosabb</u> mint az, amit, más tanár mondott; más tanulási gyakorlatok • képesség, készség kialakítása • módszeradás arra, b. hogyan tanuljunk 	<ul style="list-style-type: none"> - a <u>tanulási</u> problémák komplex (összetett) elemzés, vizsgálata, megértése, gyakorlati alkalmazása Ne várj az informatikától többet, hanem más kivalóságokkal való koncentrációval. MOTIVÁCIÓ fontos!

- kapcsolódási pontokat kell találni a tantárgyak között
- tantárgyon belül koncentráció, közötti tantárgyak közötti koncentráció
- önklessége az iskolában, és minden tanárnak (ahol gond van), hogy valakit megelégedéssel foglalkozzon.
- informatikán is ötéves! → nem előadások és tartások, a fontosabbakat kell kiemelni:
pl.: vizsgász elbontás áron... stb.
vizsgáljon magára és a szg-ra is. Ne csak mondjon, legyen állandóan a neve előtt!!! (vizualitás)
- az egyes korszakoknál minden irányban az a módszer-
tanai választást lehet alkalmazni.
- a résztvevők minden tantárgyánál jól a továbbhaladás
feltételeiről és a tanulót fejlesztő eszközök értékeléséről.

Értékelés: • minimum követelmények → továbbhaladás feltétele

- 1-3 osztályban nem lehet számjegyű értékelni, csak szóbeli értékelés van. ez önkész.
- 1. osztályban nem szabad keltetni (kijelentés; minden való
éltés, otthoni önkéntes előtti különbség)
Ha kit kapott az iskola 2.-ba menni, holott nem
szabadott volna → nagy odafigyeléssel kell nevelni és
otlanni → fejlettségpedagógiát alkalmazni.
Azon mitől bejegyzéssel lehet keltetni. → a család és
az iskola nagy odafigyelésével inkább célként még 1x
járni → a gyermek életére.

Kisegítő iskola ma már nincs, de vannak ilyenek, és az
ilyen gyermekkel (↑) foglalkoznak.

3. tétel

Felentési feladatok témakörei (7) összefoglalóként:

1) informatikai eszközök használata: (kontextusokban!)

(1-10)

- Számítógépes kérem tudja \rightarrow nem elbáráns (mindig legyen a gyermek előtt elfüggetve)
- Szg. üzemeltetése \rightarrow gyermek és eszköz védelme
re vigyásson jobban, mint otthon
- Szg fő részei: \rightarrow példák, játékok
- Szg egyépei: más szint tudja (bill, egér használata)
- Fő feladat és a szg. Értékelése

(100) informatika / 3-hont. (Magyar Köztársaság H/10)
konkrét példák emeltek színtartalmi

Informatikai eszközök használata: 5-6ont

X.21.

6. előadás

- meg kell tanulni, hogy kell tanulni.
- témakör: informatikai eszközök használata
- ergonomiai szempontok és ~~szg~~ balesetvédelem.
(képek utasítások és veszélyes eszközök.)
- mivel a digitális vizuális típusú \rightarrow fogékony a képekre. \rightarrow olyan képeket kell használni, ami képez a lényegre tör
- monitor: képméret, sugárzás
- egér: nem a keljélessége a lényeg, hanem, h. tudja kezelni
- kommunikáció a szg-pel: billentyűkkel keresztül, monitoron keresztül.
A adott információk jelek által érkezik meg a gép \rightarrow KÓDOLÁS.

- kódoltassunk, de valami egyszerűt. Ebben a korban érdeklőket.
- MANUÁLIS - VIZUÁLIS
- a szj jellel dolgozik
- környezetekkel végzett műveletek (belső, átvezetés, törlés... stb.), fájlokkal végzett műveletek
- nem dos parancsok, pedig ott van az operációs rendszer, de nem annak ismerete a fontos, hanem a használata.
- fontos szerepet játszik a látvány és az utasítás
- egyszerű oktatóprogramok használata → el kell játszani, hogyan kell programot elindítani.
- még nem kell figyelni, ki indult el (nem a doc.)

F-80.

a) F. osztály

- körül a kör: eddig 1-2 jellemző (hardver), most már hozzákapcsolódik a környezet.

(Ha már a tanuló vagy részlete van otthon számítógép ill. internet elérés) Ha nincs → megjelölés környezetbe ... olyan helyre ahol van elérés.

- ismerkednie meg, mi a digitális kamera ... stb.
- már nem csak példát mutatunk.
- mobiltelefon-ös eszközök (flash, pendrive ... , digitális fényképező)
- jellel azonosítása, jellek kódolása → lehet szó az analóg és a digitális rendszer közti különbségről.
- operációs rendszer használata (eddig nem volt egyáltalán róla szó, csak max. a környezetszervezés)
- operációs és/vagy egy, az operációs parancsait segítő szoftver használata: pl: commanderek

- a commandereket jobban el tud igazolni, a látvány is jobb.
Nem kell parancsokat beírni, elég kattintani.
- kialakulás a vizuális szemlélet felől a nem csak vizuális felé.
- képzés tantervet alapelvei

b) 8. osztály

- megjelenik a hardver és szoftver ^{ny}könyveset → adjukt tanácsot eme néve
- digitális számítógépek → meg is kell tanulni, hogy mit jelent, tehát melyek van a MEGTANULNI kifejezés használatának.
- lehet szemléltetni, de kell az elvi háttéranyag.
- digitális számítógépek → használjuk a gépet információszerezésre.
- módszer elő órán választék kell lennie, de kéne szempontokat kell adni.
- vízfogalommal, fajtái → anyaggyűjtés, vizualitás ki- próbálása, vízterjedés megatartályozása
- adatok gyűjtése az elektronikus számítógépekről → → hűtés

9-10 o.

- módszerek: megtanítási tanulni
- anyag feldolgozása (pl.: szöveg & képek): az órán az internet segítségével a megfelelő szempontok szerint megkeresni.
- optikai háttértárolók
- FÜZET: + más a tartalma v. a formája
+ Nem kell rövidek összeállítását diétálni
+ ő is megfogalmazhatja a lényeget
+ rövid választásokat adjukt irányítva a diátolnak
+ később: önállóan készíteni választ.
+ a tanár jó weboldalt él. könyvtárat adju.

- ajánlatkijár a kálót a többi szakos tanárnak is.
- Minél nagyobb a gyerek, annál kevésbé kell a módszerre gondolkodni.
- a 10. osztályos gyerek ~~teszt~~ lehet alapműveltségű vizsgát, vagy "előrehozott érttségit"
↓
ha informatikából akar ílyet kani, megteheti, mert 2 évig tanulta.

A tanár taníthat 9-10. osztályban, de nem érttségit kell. De lehet felkészítőtanár.

Ha nem akar emelt szintű érttségit kani, nem kell (és lehet az előrehozott), ha emelt szintűt kell, plusz pontokat fog kapni → így könnyen bejuthat felsőfokú oktatási intézménybe.

A TANMENET HELYETT A TÉTELEKET KELL LEMEZEN BEADNI! ÜRSGÁRA min 2 oldal / tétel

vagy másik doc-ba, lehet ppt-ba (képernyőalkozásokkal)

4. tétel

II.) Informatika - alkalmazási ismeretek:

1-4 o.

a) dokumentumkészítés
b) adatok világa
c) inf

- a)
- visszatérő környezet (könyvtárak ...)
 - 4. ben már konkrét internetes adatok meg, ahol valami lép van → látványosság
 - először a konkrét közel álló dolgokkal példát felhozni → pl.: könyvek, receptek

~ egyenlő zövegserkesztő elválasztása és elindítása, valamint rajzóprogram használata

- jegyzetkészítés: egyszerű, de tudásosan (kérdéseket nem árt, ha tudják használni)

~ szöveg begépelése, rajzolása; animációk elkészítése; nyomtatás.

- animációk készítése: Comenius logo.
- 3. ban már jött az a programok, amelyek segítik a gyereket a ^{valamint} szöveg szerkesztő és rajzoló program megismerésében.
- ne haragozzon el általában feladat: "pl.: Írj egy levelet!"
- kép- és betűnyomtatás segítségével ... → nem biztos, hogy ez előnyös, max. környezetszennyezés csökkentésére.

~ adatok világa

- gyűjtés, feldolgozása, csoportosítás, törlés, ... stb.

~ be kell tudni a választást kapcsolni → adatokat gyűjteni a könyvről, mi az a mangó ... stb.
NE TERHELTÜK TÚL A GYEREKET ÍRÁSOKKAL!

5-6.o.

~ rajz szöveges dokumentum készítés

- karakterformázás, mentés, nyomtatás
- másolás a beillesztés dokumentumba → scanolás
nem dokumentumot ké képpel, hanem képet, fényképet, vagy internetről lementeni képet.

~ multimédiás elemek szerkesztése