

4. osztály

Évi óraszám: 36 óra

Órakeret

1. Az informatikai eszközök használata	5 óra
2. Alkalmazói ismeretek	14 óra
3. Problémamegoldás informatikai eszközökkel és módszerekkel	8 óra
4. Infokommunikációs	4 óra
5. Az információs társadalom	4 óra
6. Könyvtári informatika	1 óra
Összesen:	36 óra

Minimális követelmény

- Számítógép ki-bekapcsolása
- Program indítása
- Böngésző használata
- Imagine használata
- Rajz program használata

SNI felmentett követelmények

- Számítógép ki-bekapcsolása
- Program indítása
- Böngésző használata
- Imagine egyszerű feladatok (négyzet)
- Rajz program alapelemek, színezés

Értékelés: normál osztályzattal

Egyértékű osztályzatok: órai munka, röpdolgozat, felelés, versenyen eredményes szereplés

Kétértékű: témazáró elmélet, gyakorlati dolgozat, versenyen kiváló eredményes szereplés

Versenyek: *február* házi rajz és montázs verseny

<u>Fő témakörök</u>	<u>Fejlesztési követelmények</u>
Informatikai alapok	Baleset- és tűzvédelem, Számítógépes piktogramok
Operációs rendszer	Belépés kilépés a lokális számítógépből. Program indítása és bezárása egérrel
Hálózat, kommunikáció	Belépés kilépés a hálózatról. A helyi hálózat használata. Internet böngésző használata. Hálózati játékok
Hardware	Számítógép ki- és bekapcsolása. Egér, billentyűkezelés
Adatok, algoritmusok	Egyszerű, hétköznapi algoritmusok. LOGO programozás.
Programok alkalmazása	Imagine LOGO programnyelv alkalmazása. Egyszerű programok futtatása.
Szövegszerkesztés	Karakterformázás Paintben
Ábra-, képszerkesztés	PAINT BRUSH (Paint.Net, Képmetsző) rajzoló program megismerése. Műveletek rajzokkal, színezés
Táblázatkezelés	-
Könyvtárhasználat	-
Oktatás	Oktató programok
Játékelmélet	Játék programok. Stratégiai, logikai játékok

Követelmények az 4. évfolyam végén

- *Baleset, tűzvédelem valamint teremrend betartása.*
- *WINDOWS grafikusfelület kezelése egérrel.*
- *Program indítása.*
- *Tudjon az interneten keresni megadott oldalon, játékot, alkalmazást elindítani.*
- *Egy rajzoló program megismerésé, mentés, megnyitás, eszközrendszer használata. (Paint)*
- *Egyszerű LOGO programokat tudjon írni, menteni, megnyitni, futtatni, hibát megkeresni.*

4. osztály

Óra	Tananyag	Felhasznált eszköz, program	Kiemelt fejlesztési területek, kompetenciák	Kapcsolódások
1.	A terem rendje, Balesetvédelem A számítógép részei, legfontosabb perifériák Számítógép helyes be- és kikapcsolása bejelentkezés a számítógépbe	Számítógép, Windows (Linux)	K szk kr lk egy	
2.- 7.	Számítógépes játékok <ul style="list-style-type: none"> • matematikai • logikai • ügyességi • olvasás és szövegértést segítő szójáték • stratégiai • rajz 	Böngésző (FireFox, Chrome) Játék tárhelyek: <ul style="list-style-type: none"> • egyszervolt.hu 	ÉN I T szk p ig dg ag vm	matematika, magyar, logika rajz - művészet
8.	Bejelentkezés a hálózatba Programok indítása, leállítása Paint program indítása Az ablak részei (címsor, menüsor, eszköztár, szalag rajzlap, paletta) Az ablakkezelő gombok, ablak méretezése, áthelyezése Rajzlap törlése (Fájl/Új) Utolsó műveletek visszavonása (Szerkesztés/Visszavonás) Munka mentése különböző helyekre (hdd, pendrive-ra, könyvtár)	Paint	H K szk p kg if ö	magyar, földrajz, biológia, rajz, művészet
9.	Rajzlap méretezése (Kép/Attribútumok) Rajzeszközök használata (ceruza, ecset, egyenes, görbe, kör, téglalap, kitöltés színnel, radír) Önálló munka			

10.	Nagyító használata Kijelölés Kivágás, másolás, beillesztés, montázs technika Színek használata	Képmetsző, Pain.Net		
11.	Önálló munka			
12.	Számonkérés			
13.	Írás a rajzmezőbe (szövegdoboz létrehozása) Karakterformázás (betűtípus, betűméret, betűstílus, betűszín beállításai)	MS Word	I T szk p ig dg if szö	irodalom természetismeret
14.	Karácsonyi képeslap készítése Paintben montázs technikával	Képmetsző, Pain.Net, PicPick	ÉN F d p ig vm if úa gy	művészet, rajz
15.	<i>Karácsonyi játékok az Interneten (játékok elindítása, kilépés)</i>			
16.	Gyakorlás, felkészülés a dolgozatra			
17.	Számonkérés, Témazáró dolgozat			
18.	Félévi jegyek megbeszélése			

19. - 20.	Ismerkedés az Imagine Logo programmal A technógrafika alapjai Irányjátékok Alapparancsok a Logóban (előre, hátra, jobbra, balra) Labirintus játék az utasítások gyakorlásához	Imagine Logo	Logikai készség fejlesztése. Térképolvasási készség	matematika természetismeret
21. - 22.	Logo utasítások: tl, tf, színezés Program és rajzlap mentése (kiterjesztések)			
23. - 24.	Eljárás készítése Négyzet, háromszög eljárás Színezés eljárásban		térbeli tájékozódó készség Technikai készség Tervezőkészség	vizuális kommunikáció matematika
25. - 26.	A ciklus, ismétlődés megfigyelése Ismétlés utasítás szerkezete Négyzet, háromszög készítése ismétléssel			
27. - 28.	Alakzatok részekre bontása Összetett eljárások készítése		Probléma-megoldó képeség	
29.	Összefoglaló, gyakorlás			
30.	Számonkérés, Témazáró dolgozat			
31.	Animáció, Hogyan készül a rajzfilm? Teknőc alakjának megváltoztatása Hogyan lassíthatjuk, gyorsíthatjuk a mozgást?	Imagine Logo Gif Animator	I T k szk lk kr	matematika, művészet

	Többféle alak, többféle mozgás kipróbálása			
32. - 33.	Animáció Animációhoz háttér rajzolása, kész háttér betöltése Munka párokban: tenger vagy úr animáció elkészítése egyéni elképzések alapján			
34.	Számonkérés			
35.	Év végi összefoglalás			
36.	Év végi jegyek megbeszélése			

Beadandó feladatok (*tanév közben önállóan elkészítendő feladat*)

- Írj le egy algoritmust egy szöveg alapján! Írjál egy történetet és írd le algoritmizálva (2. félév)

A Tanterv jelöléseit alkalmazva:

Kiemelt fejlesztési feladatok:

ÉN Én és önismeret

H Hon-és népismeret

E Európai azonosságtudat – egyetemes kultúra

K Környezeti nevelés

I Információs és kommunikációs kultúra

TE Testi és lelki egészség

T Tanulás

F Felkészülés a felnőtt lét szerepeire

Kulcskompetenciák:

k kommunikációs

n narratív

d döntési

szk szabálykövető

lk lényegkiemelő

é életvezetési

egy együttműködési

p problémamegoldó

kr kritikai

i komplex információk kezelésével kapcsolatos képességek

Gondolkodási képességek fejlesztése:

ig induktív gondolkodás

dg deduktív gondolkodás

kg korrelatív gondolkodás

ag analógiás gondolkodás

vm vizuális memória

Megismerési képességek fejlesztése

if információszerzés és–feldolgozás

úa az ismeretek új helyzetben való alkalmazása

szö szövegalkotás képessége

gy a mindennapi életben való eligazodás

ö az önálló ismeretszerzéshez szükséges képességek