

# 5. osztály

Évi óraszám: 36 óra

## Órakeret

1. Az informatikai eszközök használata	4 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	2 óra
<b>Összesen:</b>	<b>36 óra</b>

### Felhasznált tankönyv:

Saját jegyzet, internet

### Minimális követelmény

- Számítógép ki-bekapcsolása, Program indítása
- Böngésző használata
- Rajz program használata
- Szövegszerkesztés alapjai
- Imagine használata

### SNI felmentett követelmények

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

### 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

*április* Bit bajnokság (Mosonmagyaróvár Haller iskola)

<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, megnyitás, mentés
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, egyszerűbb bekezdés elkészítése
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 5. évfolyam végén**

- *Baleset, tűzvédelem valamint teremrend betartása.*
- *Számítógép és monitor megismerés, rendeltetés szerinti használata.*
- *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.*

## 5. osztály

Óra	Tananyag	Felhasznált eszköz, program	Kiemelt fejlesztési területek, kompetenciák	Kapcsolódások
1.	<b>A terem rendje, Balesetvédelem</b>		K szk kr lk egy	technika
2. - 7.	<b>Képesség fejlesztő játékok (Interaktív tábla)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• matematikai</li> <li>• logikai</li> <li>• ügyességi</li> <li>• olvasás és szövegértést segítő</li> <li>• stratégiai</li> </ul> Önálló feladat: egy egyszerű játék bemutatása, írásban	Internet, FireFox webes játékok egyszervolt.hu tablajatekos.hu	ÉN I T szk p ig dg ag vm	matematika, magyar, természetismeret,
8.	<b>Számonkérés</b> egy egyszerű játék bemutatása szóban, prezentálva (beadandó)	Internet, FireFox interaktív tábla	T, i, p, if, szö, ö	
9.- 13.	<b>Rajzoló programok használata (ismétlés)</b> Másolás, kivágás, beillesztés, forgatás, nyújtás; Szöveg beírás, formázás Kivágás külsőprogrammal Készíts montázst!	Paint Paint.Net Kimetsző (InfraView) MS Picture Maneger	ÉN lk kr vm úa d algoritmikus gondolkodás	rajz
14.	Készítsünk képet, önálló képkészítés! (informatikai háziverseny)		D szk lk p algoritmikus gond. kreativitásfejlesztés	rajz
15.	Céltudatos információszerzés az Internetről képek kivágása	iskolai honlap szocsinfo sdt.sulinet.hu	I T i lk if ö úa k, szk, kg	magyar irodalom, történelem, természetismeret
16.	Összefoglalás, gyakorlás			
17.	<b>Számonkérés</b>			
18.	Félévi jegyek megbeszélése, javítások			
19.	<b>Szövegszerkesztés:</b> karakterformázás	MS Word	K, T, i, lk, gy, ö	magyar nyelvtan
20.	Bekezdésformázás, képbeszúrás: gyakorlás			
21.	Gyakorlás			
22.	<b>Önálló feladat megoldás</b>		ÉN, F, k, szö, gy	
23.	Hálózat felépítésének és működésének egyszerű		TE T i ag vm lk if úa	magyar

	bemutatása Internet, a hálózat kibővítése Böngészők felépítése (néhány menü, eszköztár ismerete) HTML dokumentumok megnyitása, mozgás a dokumentumok között, levelezés			
24.	<b>Imagine Logo</b> megismerése ( <i>ismétlés</i> ) alap utasításai (e, h, j, b, tl, tf, törölkép) (különbözőségek: eljárás készítése, tollvastagság, tollszín beállításai)	Imagine Logo	Logikai készség fejlesztése. Térképolvasási készség	matematika természetismeret
25.	Sokszögek rajzolása ciklus segítségével ( <b>ism</b> ) Szabályos sokszögek rajzolása Kör rajzolása (többféle megoldás) Értékváltoztatással a kör méretének változtatása		térbeli tájékozódó készség Technikai készség Tervezőkészség Kommunikációs készség Probléma-megoldó képesség	vizuális kommunikáció matematika
26.	Gyakorlás - sokszögek, körök rajzolása Ívek, félkör, negyed kör		Kreativitás	matematika
27.	Összefoglalás, gyakorlás			
28.	<b>Számonkérés</b>			
29.	<b>Könyvtári informatika</b> , könyvtári szolgáltatások Irányított forrás- és információkeresés, katalógus	Internet, FireFox	I, T, i, lk, gy, ö	minden tantárgy
30.	<b>Számonkérés</b>			
31. -	Multimédia elemei: szöveg, rajz, hang, zene, fénykép, animáció	Winows Media Player VLC, Format Factory	E, I, F, k, i, ig, vm, úa, ö	zene, média, természetismeret
32.	Gyakorlás: animáció	LogoMotion, PhotoScape	E szk lk ag úa	
33..	Az eddig tanultak felhasználásával önálló munka készítése		T, i, p, if, szö, ö	
34.	<b>Elkészített munkák bemutatása</b>			
35.	Ismétlés, rendszerezés			
36.	Év végi jegyek megbeszélése			

### **Beadandó feladatok** (*tanév közben önállóan elkészítendő feladat*)

- Készíts el egy egyszerű internetes játék leírását megadott szempontokat figyelembe véve! (kézzel írott) (1. félév)
- Tarts ebből egy kis előadást! (1. félév)
- Hálózati fogalomról vagy eszközről saját szavaiddal megfogalmazott rövid leírás (email, melléklet) (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