**Digitális kultúra**

Felső tagozat

**A tantárgy órakerete:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Évfolyam*** | ***Heti órakeret*** | ***Éves órakeret*** | ***Kerettantervi órakeret*** | ***Helyi tervezésű órakeret*** |
| 5. | 1 | 36 | 34 | 2 |
| 6. | 1 | 36 | 34 | 2 |
| 7. | 1 | 36 | 34 | 2 |
| 8. | 1 | 36 | 34 | 2 |

**A tantárggyal kapcsolatos pedagógiai szervezési megjegyzések:**

* A tantárgyi ismeretek gyakorlati elsajátítása és alkalmazása indokolja és lehetővé teszi az elektronikus tankönyvek és segédanyagok (tantárgyi oktató CD, DVD, e-book olvasók, stb.) rendszeres használatát.
* A tanulói munka értékelésében, a más tantárgyakhoz való tantárgyi integráció révén pedagógiai szempontból is hangsúlyt kap a csoportmunka.
* A digitális kultúra órákon megszerzett tudás és ismeretanyag a tantárgyi kapcsolódásokon túl kapcsolódik az iskola hagyományaihoz, értékeihez, mindennapi életéhez.

**Célok:**

A digitális kultúra tantárgy tanulásának legalapvetőbb célja, hogy a tanuló:

* Megszerezze a digitális írástudás, a problémamegoldás és az információs technológia ismereteit.
* Felkészüljön a digitális kompetenciák széles körű alkalmazására úgy, hogy arra a más tudásterületekhez tartozó tananyagok feldolgozásakor már építeni tudjon.
* Rendszerezni tudja a digitális eszközök más forrásokból származó tudáselemeit.
* Ismerje a digitális eszközök használatával járó veszélyek kezelését, az ellenük való védekezést.
* Fejlessze tudatos felhasználói attitűdjét mind az egyén, mind a közösség, mind a társadalom szintjén.
* Megtanulja a problémák digitális eszközökkel való megoldásának módjait, beleértve egy adott probléma megoldásához szükséges algoritmusok értelmezését, kiválasztását, módosítását, illetve létrehozását.

**A tanterv alkalmazásához szükséges személyi és tárgyi feltételek:**

* 1 tanuló/1 számítógép, multimédiás számítógépek internet csatlakozási lehetőséggel,
* internetelérés, digitális fényképezőgép, oktató CD, DVD,
* iskolai könyvtár,
* rendszergazda, a számítógépes hálózat és az eszközök üzemeltetéséhez, karbantartásához.

**A helyi tanterv alapját jelentő kerettanterv:**

A Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról szóló 110/2012. (VI. 4.) Korm. rendelet módosításáról a Kormány 5/2020. (I. 31.) Korm. rendelete II. sz. mellékletében kiadott digitális kultúra tantárgyi kerettanterv II.3.8.1. pontja.

**Felső tagozat**

A digitális átalakulás komoly kihívást jelent oktatási rendszerünk számára. Ahhoz ugyanis, hogy tanulóink sikeresen érvényesüljenek a társadalmi életben és megfeleljenek a gazdaság munkaerőpiaci elvárásainak, el kell sajátítaniuk a felmerülő problémák digitális eszközökkel történő megoldását is. Mivel az informatikai eszközök fejlődése folyamatosan olyan új lehetőségeket tár fel, amelyekkel korábban nem találkoztunk, a tanulók digitális kompetenciájának fejlesztése nem csupán az informatikai tudás átadását jelenti, hanem a tanulók digitális kultúrájuk sokoldalú fejlesztését igényli. Ez természetesen valamennyi tanulási területen megjelenik, azonban a szükséges szakmai és módszertani hátteret a digitális kultúra tantárgy biztosítja.

A digitális kultúra tantárgy a Nemzeti alaptantervben rögzített kulcskompetenciákat az alábbi módon fejleszti:

**A tanulás kompetenciái**: A digitális kultúra tanulása során a tanuló képessé válik a digitális környezetben, felhőalapú információmegosztó rendszerekben megszerezhető tudáselemek keresésére, szűrésére, rendszerezésére, továbbá tudásépítő folyamataikban való alkotó felhasználására.

**A kommunikációs kompetenciák**: A digitális kultúra tantárgy fejleszti az eszközhasználatot, így különösen a kommunikációs eszközök használatát.

**A digitális kompetenciák**: A digitális kultúra tantárgy elsősorban a digitális kompetenciákat fejleszti. Ezeket a tanuló képes lesz egyéb tudásterületeken, a mindennapi életben is alkalmazni. A tantárgy segíti a kreatív alkotótevékenységhez szükséges képességek kialakítását és fejlesztését is.

**A matematikai, gondolkodási kompetenciák**: A digitális kultúra keretében végzett tevékenység fejleszti a tanulónak a problémák megoldása során szükséges analizáló, szintetizáló és algoritmizáló gondolkodását.

**A személyes és társas kapcsolati kompetenciák**: A digitális kultúra tantárgy keretében végzett tevékenység fejleszti a tanuló online térben történő közös feladatmegoldáshoz, kapcsolatteremtéshez, alkotótevékenységhez szükséges képességeit, továbbá fejleszti a felelősségtudatot a különböző felületeken való információmegosztás során. Az online térben elősegíti a szerepelvárásoknak megfelelő kommunikációs stílus kialakítását.

**A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái**: A digitális kultúra tantárgy keretében végzett tevékenység kialakítja azokat a biztos és koherens kompetenciákat, melyek birtokában lehetőség nyílik az önkifejezési tevékenységek szélesebb körben történő bemutatására.

**Munkavállalói, innovációs és vállalkozói kompetenciák**: A digitális kultúra tantárgy keretében végzett tevékenység fejleszti a tanuló azon képességét, hogy alkalmazkodni tudjon a változó környezethez, képes legyen tudását folyamatosan felülvizsgálni és frissíteni, ahogyan azt a munkaerőpiac megkívánja. Fejleszti továbbá a munka világában alapkövetelményként megjelenő élethosszon át tartó tanulás és flexibilitás képességét.

A digitális kultúra tantárgy fejlesztési feladatait a Nat négy témakör köré szervezi, amelyek szervesen kapcsolódnak egymáshoz.

Az *informatikai eszközök használata* önálló tartalmi elemként nem jelenik meg. Ezt a témakört a többi témakör oktatásában dolgozzuk fel akkor, amikor az adott eszköz használata azt szükségessé teszi. A tanulók mindennapi életük során sokféle digitális eszközzel és e-megoldással találkoznak. A tananyag feldolgozása során támaszkodnunk kell a tanulók különböző informális tanulási utakon összegyűjtött ismereteire, azt rendszereznünk, kiegészítenünk kell. Az informatikai eszközök megismerése felhasználói szemléletű: hogyan kell üzembe helyezni, hogyan kell a különböző funkciókat beállítani, hogyan kell a működési hibákat elhárítani. A javasolt óraszám nem egyszeri, lezárható témafeldolgozást jelent, hanem egy becsült, összegzett elképzelést.

A *digitális írástudás* közvetlen gyakorlati hasznát a tanulók az iskolai élet egyéb területein, más tantárgyak esetében is megtapasztalják. Az informatikatanár rendelkezik megfelelő szakmódszertani képzettséggel, ezért a digitális írástudás alapjait neki kell átadnia, míg a többi tantárgy az ismeretek alkalmazásának és felhasználásának nélkülözhetetlen terepe.

A tanuló a digitális írástudás fejlesztése során a megfelelő szintű és biztonságos eszközhasználat gyakorlásával problémaorientált feladatmegoldásokat sajátít el, lehetőség szerint minél több célprogram megismerésével. A szövegszerkesztési, a bemutatókészítési, a rajzolási, a képfeldolgozási és a multimédia ismereteknél a gyakorlati felhasználás, a dokumentumkészítés lényegesebb, mint egy szoftver részletes funkcionalitásának ismerete. A megfelelő szemlélet kialakítása lehetővé teszi, hogy a tanuló a későbbiekben olyan szoftvereket is bátran, önállóan megismerjen, céljaira felhasználjon, amelyek nem voltak részei a formális iskolai tanulásának. Ebben a nevelési-oktatási szakaszban fontos célkitűzés, hogy a hétköznapi életből vett feladatok mellett a többi tantárgy tanulása során felbukkanó problémák is előkerüljenek. A tanulók ismerkedjenek meg az információszerzés, tárolás, értékelés és kreatív felhasználás folyamatával. Tanuljanak meg ismereteket szerezni különböző digitális technológiák segítségével a más tantárgyak tanulása során felmerülő témakörökben. Kollaboratív tevékenységgel használják fel a megszerzett ismereteket például kiselőadások, tanulmányok, projektek során. A *problémamegoldás* a hétköznapi élethelyzetek, a tanulási feladatok, a munkavégzés fontos részét képezi. A feladatok eredményes megoldásához azok megértése, részekre bontása, majd a megfelelő lépések tervezett, precíz végrehajtása szükséges. A problémamegoldás egyre gyakrabban digitális eszközökkel történik, ezért a digitális kultúra tantárgy tanulási eredményei között kiemelt szerepet kap a problémamegoldás témaköre.

Az algoritmizálás, programozás ismerete elősegíti az olyan elvárt készségek fejlesztését, amelyek a digitális eszközökkel történő problémamegoldásban, a kreativitás kibontakozásában és a logikus gondolkodásban nélkülözhetetlenek. Ez az alapfokú képzés második nevelési-oktatási szakaszában blokkprogramozással valósul meg, ami játékos, de az algoritmikus gondolkodást jól fejlesztő eszközt biztosít. A blokkprogramozás az iskola lehetőségeitől függően sokféle módon megvalósítható: használhatunk robotot, készíthetünk mobilalkalmazásokat, alkalmazhatunk mikrokontrollert, vagy futtathatunk valamilyen asztali, kifejezetten a blokkprogramozáshoz készült fejlesztői környezetet. A programozási feladatok kezdetben mindig olyanok legyenek, melyeket a tanulók informatikai eszköz nélkül is el tudnak játszani, hogy legyen személyes élményük a megoldandó feladattal kapcsolatosan.

Az *információs technológiákat* nem csak a digitális szolgáltatások igénybevételéhez használjuk, azok ma már az állampolgári kötelezettségek teljesítéséhez is szükségesek. A webes és mobilkommunikációs eszközök széles választéka, felhasználási területük gazdagsága lehetővé teszi a tanórák rugalmas alakítását, és szükségessé teszi a tanulók bevonását a tanulási folyamat tervezésébe – beleértve ebbe a tanulók saját mobileszközeinek alkalmazását is. A témakör feldolgozása során nem a technikai újdonságokra kell helyezni a hangsúlyt, hanem az „okos eszközök” „okos használatára”, vagyis a tudatos felhasználói és vásárlói magatartás alakítására, a biztonsági okokból bevezetett korlátozások megismerésére és elfogadására.

**5–6. évfolyam**

Míg a digitális kultúra fejlesztése a 3–4. évfolyamon a tevékenykedtetés módszerével, gyakran digitális eszközök közvetlen használata nélkül történik, addig az 5–6. évfolyamon a tanulók már rendszeresen használják a számítógéptermet és az iskola számítógépes hálózatát.

A tanulóktól már más tantárgyaknál is elvárás a digitális írástudás alapszintű ismerete, így a digitális kultúra tantárgy keretében a megfelelő szakmai-módszertani alapozásra, a tipográfiai ismeretekre, a diakockák megfelelő elrendezésére, a képek és ábrák célszerű beillesztésére kerül a hangsúly. Az ismeretek alkalmazása, mélyítése gyakran más tantárgyak keretében történik, ezért nélkülözhetetlen a tantárgyi koncentráció, a projektmunkák megvalósítása, a feladatok teammunkában történő megoldása.

A problémamegoldás során a felső tagozatra áttérve az alsó tagozaton már megismert blokkprogramozást folytatjuk tovább, az életkornak megfelelő, az iskolában rendelkezésre álló eszközökkel. A vezérlőszerkezetek megismerése után azok tudatos választását, kezelésének jártasságát kell kialakítani. A hangsúlyt azonban nem a mélyebb összefüggésekre (pl. programozási tételekre) kell helyeznünk, hanem a problémák játékos, de átgondolt, kreatív megközelítésére, algoritmikus megoldására, többféle lehetőség végig gondolására.

Az 5–6. évfolyamon a digitális kultúra tantárgy óraszáma: 72 óra = alapóraszám 68 óra + 4 óra szabadon felhasználható. **A szabadon felhasználható** órakereta tanulócsoport igényeinek megfelelően használjuk fel a kívánt témaköröknél.

**A témakörök áttekintő táblázata:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Témakör neve** | **Javasolt óraszám** |
| Algoritmizálás és blokkprogramozás | 14+2 |
| Online kommunikáció | 5 |
| Robotika | 11+2 |
| Szövegszerkesztés | 12 |
| Bemutatókészítés | 8 |
| Multimédiás elemek készítése | 8 |
| Az információs társadalom, e-Világ | 6 |
| A digitális eszközök használata | 4 |
| **Összes óraszám:** | **72** |

**5. évfolyam**

|  |  |
| --- | --- |
| **Témakör neve** | **Javasolt óraszám** |
| Algoritmizálás és blokkprogramozás | 8 |
| Online kommunikáció | 3 |
| Robotika | 6 |
| Szövegszerkesztés | 6 |
| Bemutatókészítés | 4 |
| Multimédiás elemek készítése | 4 |
| Az információs társadalom, e-Világ | 3 |
| A digitális eszközök használata | 2 |
| **Összes óraszám:** | **36** |

Témakör: **Algoritmizálás és blokkprogramozás**

Óraszám: **8 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* érti, hogyan történik az egyszerű algoritmusok végrehajtása a digitális eszközökön;
* egyszerű algoritmusokat elemez és készít;
* ismeri a kódolás eszközeit;
* adatokat kezel a programozás eszközeivel.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* megkülönbözteti, kezeli és használja az elemi adatokat;
* ismeri és tanári segítséggel használja a blokkprogramozás alapvető építőelemeit;
* ismeri és használja a programozási környezet alapvető eszközeit;
* a probléma megoldásához vezérlési szerkezetet (szekvencia, elágazás és ciklus) alkalmaz a tanult blokkprogramozási nyelven.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Hétköznapi tevékenységek és információáramlási folyamatok algoritmusának elemzése, tervezése
* A problémamegoldáshoz tartozó algoritmuselemek megismerése; algoritmus leírásának módja
* Nem számítógéppel megoldandó feladatok algoritmizálása
* Az algoritmus végrehajtásához szükséges adatok és az eredmények kapcsolata
* Szekvencia, elágazások és ciklusok; egyszerű algoritmusok tervezése az alulról felfelé építkezés és a lépésenkénti finomítás elvei alapján
* A programozás építőkockái
* Számok és szöveges adatok
* A vezérlési szerkezetek megfelelői egy programozási környezetben
* Elágazások, feltételek kezelése; többirányú elágazás; ciklusok fajtái
* Animáció, grafika programozása
* A program megtervezése, kódolása
* Tesztelés, elemzés

**Fogalmak**

algoritmus, folyamat, adat, adattípus, szöveges adatok, számok, bemenet, kimenet, problémamegoldó tevékenység, változó, algoritmus leírása, szekvencia, elágazás, ciklus, ciklusok fajtái, feltétel, algoritmustervezés, lépésenkénti finomítás elve, fejlesztői felület, blokkprogramozás, kódolás, tesztelés, elemzés, hibajavítás

Témakör**:** **Online kommunikáció**

Óraszám**: 3 óra**

**Tanulási eredmények**

**A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:**

* ismeri, használja az elektronikus kommunikáció lehetőségeit, a családi és az iskolai környezetének elektronikus szolgáltatásait;
* ismeri és betartja az elektronikus kommunikációs szabályokat.

**A témakör tanulása eredményeként a tanuló:**

* tisztában van a hálózatokat és a személyes információkat érintő fenyegetésekkel, alkalmazza az adatok védelmét biztosító lehetőségeket;
* önállóan kezeli az operációs rendszer mappáit, fájljait.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Online kommunikációs csatornák önálló használata, online kapcsolattartás
* Etikus és hatékony online kommunikáció a csoportmunka érdekében
* Online identitás védelmében teendő lépések, használható eszközök

**Fogalmak**

online identitás, e-mail, chat, adattárolás, megosztás

Témakör**: Robotika**

Óraszám**: 6 óra**

**Tanulási eredmények**

**A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:**

* ismeri és használja a blokkprogramozás alapvető építőelemeit;
* adatokat gyűjt szenzorok segítségével;
* mozgásokat vezérel szimulált környezetben.

**A témakör tanulása eredményeként a tanuló:**

* ismeri és használja a blokkprogramozás alapvető építőelemeit.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Az algoritmikus gondolkodás fejlesztése
* Algoritmus készítése lépésekre bontással
* Algoritmusok megvalósítása, modellezése egyszerű eszközök segítségével
* A gyakorlati életből vett egyszerű problémák megoldása algoritmusok segítségével
* Robotvezérlési alapfogalmak
* Szenzorok, robotok vezérlésének kódolása blokkprogramozással
* Az együttműködési készség fejlesztése csoportos feladatmegoldások és projektmunkák során

**Fogalmak**

robot, szenzor, algoritmus, blokkprogramozás, kódolás, vezérlés

Témakör**:** **Szövegszerkesztés**

Óraszám**:** **6 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* egy adott feladat kapcsán önállóan hoz létre szöveges vagy multimédiás dokumentumokat.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* ismeri és tudatosan alkalmazza a szöveges és multimédiás dokumentum készítése során a szöveg formázására, tipográfiájára vonatkozó alapelveket;
* a tartalomnak megfelelően alakítja ki a szöveges vagy a multimédiás dokumentum szerkezetét, illeszti be, helyezi el és formázza meg a szükséges objektumokat;

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Szövegszerkesztési alapelvek
* Szöveges dokumentumok létrehozása, formázása
* Feladatleírás, illetve minta alapján dokumentumok szerkesztése
* A dokumentum céljának megfelelően képek választása, beillesztése, átméretezése, elhelyezése
* Adott tanórai, iskolai, hétköznapi problémához dokumentum készítése

**Fogalmak**

szövegbevitel, megnyitás, mentés, kijelölés, másolás, törlés, áthelyezés, szövegegységek, karakter, karakter formázása, karakter típusa, karakter stílusa, karakter mérete, bekezdés, bekezdés formázása, behúzás, margó, lapméret, kép beillesztése, képméret változtatása,

Témakör**:** **Bemutatókészítés**

Óraszám**: 4 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* egy adott feladat kapcsán önállóan hoz létre szöveges vagy multimédiás dokumentumokat;
* ismeri és tudatosan alkalmazza a szöveges és multimédiás dokumentum készítése során a szöveg formázására, tipográfiájára vonatkozó alapelveket;
* etikus módon használja fel az információforrásokat, tisztában van a hivatkozás szabályaival.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* ismeri a prezentációkészítés alapszabályait, és azokat alkalmazza;
* a tartalomnak megfelelően alakítja ki a szöveges vagy a multimédiás dokumentum szerkezetét, illeszti be, helyezi el és formázza meg a szükséges objektumokat.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Szöveget, képet tartalmazó prezentáció létrehozása, formázása, paramétereinek beállítása
* Feladatleírás, illetve minta alapján prezentáció szerkesztése
* Bemutatószerkesztési alapelvek
* A bemutató objektumaira animációk beállítása
* Iskolai, hétköznapi problémák közös megoldása, a csoportmunka támogatása
* Az információforrások etikus felhasználásának kérdései

**Fogalmak**

prezentáció, animáció, dokumentumformátum, csoportmunka eszközei, lényegkiemelés, információforrások etikus felhasználása

Témakör**:** **Multimédiás elemek készítése**

Óraszám**:** **4 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* digitális eszközökkel önállóan rögzít és tárol képet, hangot és videót;
* digitális képeken képkorrekciót hajt végre.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* ismeri egy bittérképes rajzolóprogram használatát, azzal ábrát készít;
* bemutatókészítő vagy szövegszerkesztő programban rajzeszközökkel ábrát készít.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Feladatleírás, illetve minta alapján rasztergrafikus ábra létrehozása, összehasonlítása, szerkesztése és illesztése különböző típusú dokumentumokba
* Digitalizáló eszközök megismerése. Kép, hang és video digitális rögzítése
* Képszerkesztési műveletek: beillesztés, vágás, kitöltés, kijelölés, színválasztás, feliratozás, retusálás, képméret változtatása, transzformációk
* Más tantárgyaknál felmerülő problémák megoldása grafikai programmal: ábrák készítése, képek, fotók szerkesztése

**Fogalmak**

rajz, rasztergrafika létrehozása, rasztergrafika szerkesztése, rajzeszközök; kép, hang, video digitális rögzítése; digitalizáló eszköz, képszerkesztési műveletek, transzformációk, színválasztás, retusálás, képméret változtatása

Témakör**:** **Az információs társadalom, e-Világ**

Óraszám**:** **3 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* ismeri a digitális környezet, az e-Világ etikai problémáit;
* ismeri az információs technológia fejlődésének gazdasági, környezeti, kulturális hatásait.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* önállóan keres információt, a találatokat hatékonyan szűri;
* az internetes adatbázis-kezelő rendszerek keresési űrlapját helyesen tölti ki;
* ismeri az információs társadalom múltját, jelenét és várható jövőjét;
* védekezik az internetes zaklatás különböző formái ellen, szükség esetén segítséget kér.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Az információ szerepe a modern társadalomban
* Információkeresési technikák, stratégiák
* Adatok biztonságos kezelése, technikai és etikai problémák
* Az informatikai eszközök használatának következményei a személyiségre és az egészségre vonatkozóan

**Fogalmak**

e-Világ; e-ügyintézés; virtuális személyiség; információs társadalom; adatbiztonság; adatvédelem; digitális eszközöktől való függőség

Témakör**:** **A digitális eszközök használata**

Óraszám**:** **2 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* célszerűen választ a feladat megoldásához használható informatikai eszközök közül;
* önállóan használja az operációs rendszer felhasználói felületét;
* önállóan kezeli az operációs rendszer mappáit, fájljait és a felhőszolgáltatásokat;
* használja a digitális hálózatok alapszolgáltatásait.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* önállóan kezeli az operációs rendszer mappáit, fájljait és a felhőszolgáltatásokat;
* az informatikai eszközöket önállóan használja, a tipikus felhasználói hibákat elkerüli, és elhárítja az egyszerűbb felhasználói szintű hibákat;
* értelmezi az informatikai eszközöket működtető szoftverek hibajelzéseit, és azokról beszámol.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Az informatikai eszközök egészségre gyakorolt hatásai
* Az informatikai eszközök működési elveinek megismerése és használata
* Az informatikai eszközök be- és kiviteli perifériái, a háttértárak, továbbá a kommunikációs eszközök. A felhasználás szempontjából fontos működési elvek és paraméterek
* Az informatikai eszközök, mobileszközök operációs rendszerei
* Tudatos felhasználói magatartás erősítése, a felelős eszközhasználat kialakítása, tudatosítása; etikus információkezelés

**Fogalmak**

adat, információ, hír, digitalizálás, minőség, ergonómia, be- és kiviteli periféria, háttértár, kommunikációs eszközök, fájl, fájlműveletek, mappa, mappaműveletek, mobileszközök operációs rendszere, helyi hálózat, jogosultságok, etikus információkezelés

**6. évfolyam**

|  |  |
| --- | --- |
| **Témakör neve** | **Javasolt óraszám** |
| Algoritmizálás és blokkprogramozás | 8 |
| Online kommunikáció | 2 |
| Robotika | 7 |
| Szövegszerkesztés | 6 |
| Bemutatókészítés | 4 |
| Multimédiás elemek készítése | 4 |
| Az információs társadalom, e-Világ | 3 |
| A digitális eszközök használata | 2 |
| **Összes óraszám:** | **36** |

Témakör**:** **Algoritmizálás és blokkprogramozás**

Óraszám**:** **8 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* érti, hogyan történik az egyszerű algoritmusok végrehajtása a digitális eszközökön;
* egyszerű algoritmusokat elemez és készít;
* ismeri a kódolás eszközeit;
* adatokat kezel a programozás eszközeivel.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* megkülönbözteti, kezeli és használja az elemi adatokat;
* ismeri és tanári segítséggel használja a blokkprogramozás alapvető építőelemeit;
* ismeri és használja a programozási környezet alapvető eszközeit;
* a probléma megoldásához vezérlési szerkezetet (szekvencia, elágazás és ciklus) alkalmaz a tanult blokkprogramozási nyelven;
* tapasztalatokkal rendelkezik az eseményvezérlésről;
* mozgásokat vezérel szimulált vagy valós környezetben.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Hétköznapi tevékenységek és információáramlási folyamatok algoritmusának elemzése, tervezése
* A problémamegoldáshoz tartozó algoritmuselemek megismerése; algoritmus leírásának módja
* Nem számítógéppel megoldandó feladatok algoritmizálása
* Az algoritmus végrehajtásához szükséges adatok és az eredmények kapcsolata
* Szekvencia, elágazások és ciklusok; egyszerű algoritmusok tervezése az alulról felfelé építkezés és a lépésenkénti finomítás elvei alapján
* A vezérlési szerkezetek megfelelői egy programozási környezetben
* Elágazások, feltételek kezelése; többirányú elágazás; ciklusok fajtái
* Animáció, grafika programozása
* A program megtervezése, kódolása
* Tesztelés, elemzés

**Fogalmak**

algoritmus, folyamat, adat, adattípus, szöveges adatok, számok, bemenet, kimenet, problémamegoldó tevékenység, változó, algoritmus leírása, szekvencia, elágazás, ciklus, ciklusok fajtái, feltétel, algoritmustervezés, lépésenkénti finomítás elve, fejlesztői felület, blokkprogramozás, kódolás, tesztelés, elemzés, hibajavítás

Témakör**:** **Online kommunikáció**

Óraszám**: 2 óra**

**Tanulási eredmények**

**A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:**

* ismeri, használja az elektronikus kommunikáció lehetőségeit, a családi és az iskolai környezetének elektronikus szolgáltatásait;
* ismeri és betartja az elektronikus kommunikációs szabályokat.

**A témakör tanulása eredményeként a tanuló:**

* tisztában van a hálózatokat és a személyes információkat érintő fenyegetésekkel, alkalmazza az adatok védelmét biztosító lehetőségeket;
* önállóan kezeli az operációs rendszer mappáit, fájljait és a felhőszolgáltatásokat.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Online kommunikációs csatornák önálló használata, online kapcsolattartás
* Etikus és hatékony online kommunikáció a csoportmunka érdekében
* Online identitás védelmében teendő lépések, használható eszközök
* Adattárolás és -megosztás felhőszolgáltatások használatával

**Fogalmak**

online identitás, e-mail, chat, felhőszolgáltatások, adattárolás, megosztás

Témakör**: Robotika**

Óraszám**: 7 óra**

**Tanulási eredmények**

**A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:**

* ismeri és használja a blokkprogramozás alapvető építőelemeit;
* adatokat gyűjt szenzorok segítségével;
* mozgásokat vezérel valós környezetben.

**A témakör tanulása eredményeként a tanuló:**

* ismeri és használja a blokkprogramozás alapvető építőelemeit.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Az algoritmikus gondolkodás fejlesztése
* Algoritmus készítése lépésekre bontással
* Algoritmusok megvalósítása, modellezése egyszerű eszközök segítségével
* A gyakorlati életből vett egyszerű problémák megoldása algoritmusok segítségével
* Robotvezérlési alapfogalmak
* Szenzorok, robotok vezérlésének kódolása blokkprogramozással
* Az együttműködési készség fejlesztése csoportos feladatmegoldások és projektmunkák során

**Fogalmak**

robot, szenzor, algoritmus, blokkprogramozás, kódolás, vezérlés

Témakör**:** **Szövegszerkesztés**

Óraszám**:** **6 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* egy adott feladat kapcsán önállóan hoz létre szöveges vagy multimédiás dokumentumokat.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* ismeri és tudatosan alkalmazza a szöveges és multimédiás dokumentum készítése során a szöveg formázására, tipográfiájára vonatkozó alapelveket;
* a tartalomnak megfelelően alakítja ki a szöveges vagy a multimédiás dokumentum szerkezetét, illeszti be, helyezi el és formázza meg a szükséges objektumokat;
* ismeri és kritikusan használja a nyelvi eszközöket (például helyesírás-ellenőrzés, elválasztás);
* etikus módon használja fel az információforrásokat, tisztában van a hivatkozás szabályaival.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Szövegszerkesztési alapelvek
* Szöveges dokumentumok létrehozása, formázása
* Feladatleírás, illetve minta alapján dokumentumok szerkesztése
* A dokumentum céljának megfelelően képek választása, beillesztése, átméretezése, elhelyezése
* Adott tanórai, iskolai, hétköznapi problémához dokumentum készítése
* Nyelvi funkciók kritikus használata, helyesírás-ellenőrzés, elválasztás
* Az információforrások etikus felhasználásának kérdései

**Fogalmak**

szövegbevitel, megnyitás, mentés, kijelölés, másolás, törlés, áthelyezés, szövegegységek, karakter, karakter formázása, karakter típusa, karakter stílusa, karakter mérete, bekezdés, bekezdés formázása, behúzás, margó, lapméret, helyesírás-ellenőrző, elválasztás, kép beillesztése, képméret változtatása, információforrások etikus felhasználása, idézés szabályai

Témakör**:** **Bemutatókészítés**

Óraszám**: 4 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* egy adott feladat kapcsán önállóan hoz létre szöveges vagy multimédiás dokumentumokat;
* ismeri és tudatosan alkalmazza a szöveges és multimédiás dokumentum készítése során a szöveg formázására, tipográfiájára vonatkozó alapelveket;
* etikus módon használja fel az információforrásokat, tisztában van a hivatkozás szabályaival.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* ismeri a prezentációkészítés alapszabályait, és azokat alkalmazza;
* a tartalomnak megfelelően alakítja ki a szöveges vagy a multimédiás dokumentum szerkezetét, illeszti be, helyezi el és formázza meg a szükséges objektumokat.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Szöveget, képet tartalmazó prezentáció létrehozása, formázása, paramétereinek beállítása
* Feladatleírás, illetve minta alapján prezentáció szerkesztése
* Bemutatószerkesztési alapelvek
* A bemutató objektumaira animációk beállítása
* Iskolai, hétköznapi problémák közös megoldása, a csoportmunka támogatása
* Az információforrások etikus felhasználásának kérdései

**Fogalmak**

prezentáció, animáció, dokumentumformátum, csoportmunka eszközei, lényegkiemelés, információforrások etikus felhasználása

Témakör**:** **Multimédiás elemek készítése**

Óraszám**:** **4 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* digitális eszközökkel önállóan rögzít és tárol képet, hangot és videót;
* digitális képeken képkorrekciót hajt végre.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* ismeri egy bittérképes rajzolóprogram használatát, azzal ábrát készít;
* bemutatókészítő vagy szövegszerkesztő programban rajzeszközökkel ábrát készít.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Feladatleírás, illetve minta alapján rasztergrafikus ábra létrehozása, összehasonlítása, szerkesztése és illesztése különböző típusú dokumentumokba
* Digitalizáló eszközök megismerése. Kép, hang és video digitális rögzítése
* Képszerkesztési műveletek: beillesztés, vágás, kitöltés, kijelölés, színválasztás, feliratozás, retusálás, képméret változtatása, transzformációk
* Más tantárgyaknál felmerülő problémák megoldása grafikai programmal: ábrák készítése, képek, fotók szerkesztése

**Fogalmak**

rajz, rasztergrafika létrehozása, rasztergrafika szerkesztése, rajzeszközök; kép, hang, video digitális rögzítése; digitalizáló eszköz, képszerkesztési műveletek, transzformációk, színválasztás, retusálás, képméret változtatása

Témakör**:** **Az információs társadalom, e-Világ**

Óraszám**:** **3 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* ismeri a digitális környezet, az e-Világ etikai problémáit;
* ismeri az információs technológia fejlődésének gazdasági, környezeti, kulturális hatásait.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* önállóan keres információt, a találatokat hatékonyan szűri;
* az internetes adatbázis-kezelő rendszerek keresési űrlapját helyesen tölti ki;
* ismeri az információs társadalom múltját, jelenét és várható jövőjét;
* védekezik az internetes zaklatás különböző formái ellen, szükség esetén segítséget kér.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Az információ szerepe a modern társadalomban
* Információkeresési technikák, stratégiák
* Adatok biztonságos kezelése, technikai és etikai problémák
* Az informatikai eszközök használatának következményei a személyiségre és az egészségre vonatkozóan

**Fogalmak**

e-Világ; e-ügyintézés; virtuális személyiség; információs társadalom; adatbiztonság; adatvédelem; digitális eszközöktől való függőség

Témakör**:** **A digitális eszközök használata**

Óraszám**:** **2 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* célszerűen választ a feladat megoldásához használható informatikai eszközök közül;
* önállóan használja az operációs rendszer felhasználói felületét;
* önállóan kezeli az operációs rendszer mappáit, fájljait és a felhőszolgáltatásokat;
* használja a digitális hálózatok alapszolgáltatásait.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* önállóan kezeli az operációs rendszer mappáit, fájljait és a felhőszolgáltatásokat;
* az informatikai eszközöket önállóan használja, a tipikus felhasználói hibákat elkerüli, és elhárítja az egyszerűbb felhasználói szintű hibákat;
* értelmezi az informatikai eszközöket működtető szoftverek hibajelzéseit, és azokról beszámol.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Az informatikai eszközök egészségre gyakorolt hatásai
* Az informatikai eszközök működési elveinek megismerése és használata
* Az informatikai eszközök be- és kiviteli perifériái, a háttértárak, továbbá a kommunikációs eszközök. A felhasználás szempontjából fontos működési elvek és paraméterek
* Az informatikai eszközök, mobileszközök operációs rendszerei
* Tudatos felhasználói magatartás erősítése, a felelős eszközhasználat kialakítása, tudatosítása; etikus információkezelés
* Felhőszolgáltatások igénybevétele, felhasználási területei, virtuális személyiség és a hozzá tartozó jogosultságok szerepe, kezelése
* Állományok tárolása, kezelése és megosztása a felhőben

**Fogalmak**

adat, információ, hír, digitalizálás, minőség, ergonómia, be- és kiviteli periféria, háttértár, kommunikációs eszközök, fájl, fájlműveletek, mappa, mappaműveletek, mobileszközök operációs rendszere, helyi hálózat, jogosultságok, etikus információkezelés

##### **7–8. évfolyam**

A 7–8. évfolyam tananyaga szervesen kapcsolódik az 5–6. évfolyam tananyagához, annak spirális-teraszos logikát követő mélyítése, bővítése.

A digitális írástudás témaköreinek feldolgozása – az életkornak, ezáltal a magasabb absztrakciós szintnek, valamint a nagyobb közismereti tudásnak megfelelően – lehetővé teszi összetettebb problémák megoldását. Új elemként jelenik meg az adatok táblázatos elrendezése, vektorgrafikus ábrák beillesztése, valamint kitekintés a webes dokumentumok világába. A digitális írástudás alapjainak elsajátítását a 8. évfolyam végére lényegében lezárjuk.

A problémamegoldás fejlesztésében új témakörként jelenik meg a táblázatkezelés, amely alapszinten ugyan, de kerek egészet alkot. Az algoritmizálás, programozás témakörében a tanulók már csoportmunkában önállóan fejlesztenek blokkalapú programokat, megismerkednek az 5–6. osztályban tanulttól eltérő platformmal is. A 8. osztály végére a blokkprogramozás mint algoritmizálási, kódolási eszköz lezárásra kerül.

A 7–8. évfolyamon a digitális kultúra tantárgy óraszáma: 72 óra = alapóraszám 68 óra + 4 óra szabadon felhasználható. **A szabadon felhasználható** órakereta tanulócsoport igényeinek megfelelően használjuk fel a kívánt témaköröknél.

A témakörök áttekintő táblázata:

|  |  |
| --- | --- |
| **Témakör neve** | **Javasolt óraszám** |
| Algoritmizálás és blokkprogramozás | 15+2 |
| Online kommunikáció | 4 |
| Robotika | 8+2 |
| Szövegszerkesztés | 8 |
| Bemutatókészítés | 6 |
| Multimédiás elemek készítése | 6 |
| Táblázatkezelés | 12 |
| Az információs társadalom, e-Világ | 5 |
| A digitális eszközök használata | 4 |
| **Összes óraszám:** | **72** |

**7. évfolyam**

|  |  |
| --- | --- |
| **Témakör neve** | **Javasolt óraszám** |
| Algoritmizálás és blokkprogramozás | 9 |
| Online kommunikáció | 4 |
| Robotika | 5 |
| Szövegszerkesztés | 4 |
| Bemutatókészítés | 6 |
| Multimédiás elemek készítése | 3 |
| Az információs társadalom, e-Világ | 3 |
| A digitális eszközök használata | 2 |
| **Összes óraszám:** | **36** |

Témakör**:** **Algoritmizálás és blokkprogramozás**

Óraszám**:** **9 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* értelmezi az algoritmus végrehajtásához szükséges adatok és az eredmények kapcsolatát;
* egyszerű algoritmusokat elemez és készít;
* ismeri a kódolás eszközeit;
* adatokat kezel a programozás eszközeivel.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* megkülönbözteti, kezeli és használja az elemi adatokat;
* ismeri és használja a blokkprogramozás alapvető építőelemeit;
* a probléma megoldásához vezérlési szerkezetet (szekvencia, elágazás és ciklus) alkalmaz a tanult blokkprogramozási nyelven;
* tapasztalatokkal rendelkezik az eseményvezérlésről;
* vizsgálni tudja a szabályozó eszközök hatásait a tantárgyi alkalmazásokban.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Az algoritmikus gondolkodást segítő informatikai eszközök és szoftverek használata
* Hétköznapi tevékenységekből a folyamat és az adatok absztrakciója
* A problémamegoldó tevékenység tervezési és szervezési kérdései
* A problémamegoldáshoz tartozó algoritmuselemek megismerése. Algoritmus leírásának egy lehetséges módja
* Az algoritmus végrehajtásához szükséges adatok és az eredmények kapcsolata
* Az elemi adatok megkülönböztetése, kezelése és használata
* Szekvencia, elágazások és ciklusok. Egyszerű algoritmusok tervezése az alulról felfelé építkezés és a lépésenkénti finomítás elvei alapján
* Példák típusalgoritmus használatára
* A program megtervezése, kódolása
* A vezérlési szerkezetek megfelelői egy programozási környezetben
* Elágazások, feltételek kezelése, többirányú elágazás, ciklusok
* Változók, értékadás.
* Tesztelés, elemzés

**Fogalmak**

algoritmuselemek, tervezési folyamat, adatok absztrakciója, algoritmusleírási mód, elágazás, elemi adat, egyszerű algoritmusok tervezése, vezérlési szerkezetek, kódolás, típusfeladatok, tesztelés, elemzés, hibajavítás

Témakör**:** **Online kommunikáció**

Óraszám**:** **4 óra**

**Tanulási eredmények**

**A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:**

* ismeri, használja az elektronikus kommunikáció lehetőségeit, a családi és az iskolai környezetének elektronikus szolgáltatásait;
* ismeri és betartja az elektronikus kommunikációs szabályokat.

**A témakör tanulása eredményeként a tanuló:**

* tisztában van a hálózatokat és a személyes információkat érintő fenyegetésekkel, alkalmazza az adatok védelmét biztosító lehetőségeket;
* önállóan kezeli az operációs rendszer mappáit, fájljait és a felhőszolgáltatásokat.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Online kommunikációs csatornák használata, online kapcsolattartás
* Etikus és hatékony online kommunikáció a csoportmunka érdekében
* Online identitás védelmében teendő lépések, használható eszközök
* Adattárolás és megosztás felhőszolgáltatások használatával

**Fogalmak**

online identitás, e-mail, chat, felhőszolgáltatások

Témakör**: Robotika**

Óraszám**: 5 óra**

**Tanulási eredmények**

**A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:**

* adatokat gyűjt szenzorok segítségével;
* mozgásokat vezérel szimulált vagy valós környezetben.

**A témakör tanulása eredményeként a tanuló:**

* ismeri és használja a blokkprogramozás alapvető építőelemeit.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Algoritmusok megvalósítása, modellezése egyszerű eszközök segítségével
* Szenzorok funkciói, paraméterei, használata
* Szenzorok, robotok vezérlésének kódolása blokkprogramozással
* Vezérlési feladatok megoldása objektumokkal, eseményvezérelten
* Az együttműködési készség fejlesztése csoportos feladatmegoldások és projektmunkák során

**Fogalmak**

robot, szenzor, blokkprogramozás, vezérlési szerkezetek, vezérlés, elágazás, ciklus

Témakör**:** **Szövegszerkesztés**

Óraszám**:** **4 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* egy adott feladat kapcsán önállóan hoz létre szöveges vagy multimédiás dokumentumokat.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* ismeri és tudatosan alkalmazza a szöveges és multimédiás dokumentum készítése során a szöveg formázására, tipográfiájára vonatkozó alapelveket;
* a tartalomnak megfelelően alakítja ki a szöveges vagy a multimédiás dokumentum szerkezetét, illeszti be, helyezi el és formázza meg a szükséges objektumokat;
* ismeri és kritikusan használja a nyelvi eszközöket (például helyesírás-ellenőrzés, elválasztás);
* etikus módon használja fel az információforrásokat, tisztában van a hivatkozás szabályaival.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Szöveget, képet, ábrát, táblázatot tartalmazó dokumentumok létrehozása, formázása
* Feladatleírás, illetve minta alapján dokumentumok szerkesztése
* Szövegszerkesztési alapelvek. A szöveg tipográfiája, tipográfiai ismeretek. Szöveges dokumentumok szerkezete, objektumok. Élőfej és élőláb
* Táblázat beszúrása a szövegbe. A táblázat formázása
* Iskolai, hétköznapi problémák közös megoldása, a csoportmunka támogatása
* Az információforrások etikus felhasználásának kérdései

**Fogalmak**

szövegszerkesztési alapelvek, tipográfia, dokumentumok szerkezete, objektumok, élőfej, élőláb, táblázat szövegben, táblázat tulajdonságai, dokumentumformátumok, csoportmunka eszközei, információforrások etikus felhasználása

Témakör**:** **Bemutatókészítés**

Óraszám**: 6 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* egy adott feladat kapcsán önállóan hoz létre szöveges vagy multimédiás dokumentumokat;
* ismeri és tudatosan alkalmazza a szöveges és multimédiás dokumentum készítése során a szöveg formázására, tipográfiájára vonatkozó alapelveket;
* etikus módon használja fel az információforrásokat, tisztában van a hivatkozás szabályaival.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* ismeri a prezentációkészítés alapszabályait, és azokat alkalmazza;
* a tartalomnak megfelelően alakítja ki a szöveges vagy a multimédiás dokumentum szerkezetét, illeszti be, helyezi el és formázza meg a szükséges objektumokat.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Szöveget, táblázatot, ábrát, képet, hangot, animációt, videót tartalmazó prezentáció létrehozása, formázása, paramétereinek beállítása
* Feladatleírás, illetve minta alapján prezentáció szerkesztése
* Bemutatószerkesztési alapelvek. A mondandóhoz illeszkedő megjelenítés
* Automatikusan és az interaktívan vezérelt lejátszás beállítása a bemutatóban
* Iskolai, hétköznapi problémák közös megoldása, a csoportmunka támogatása
* Az információforrások etikus felhasználásának kérdései

**Fogalmak**

prezentáció, multimédiás objektum, dokumentumformátumok, csoportmunka eszközei, lényegkiemelés, dokumentum belső szerkezete, információforrások etikus felhasználása

Témakör**:** **Multimédiás elemek készítése**

Óraszám**:** **3 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* digitális eszközökkel önállóan rögzít és tárol képet, hangot és videót;
* digitális képeken képkorrekciót hajt végre.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* ismeri egy bittérképes rajzolóprogram használatát, azzal ábrát készít;
* bemutatókészítő vagy szövegszerkesztő programban rajzeszközökkel ábrát készít.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Kép, hang digitális rögzítése (képek szkennelése, digitális fotózás) és javítása
* Multimédia alapelemek: fotó, hang, video készítése, szerkesztése, felhasználása előadásokhoz és bemutatókhoz
* Raszter- és vektorgrafikai ábra összehasonlítása, szerkesztése és illesztése különböző típusú dokumentumokba
* Feladatleírás, illetve minta alapján vektorgrafikus ábra készítése. Görbék, csomópontok felhasználása rajzok készítésében. Csomópontműveletek

**Fogalmak**

képek szkennelése, digitális fotózás, videofelvétel-készítés, fotó, hang, video készítése, szerkesztése, felhasználása, rasztergrafika, vektorgrafika, görbék, csomópontok, csomópontműveletek

Témakör**:** **Az információs társadalom, e-Világ**

Óraszám**:** **3 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* ismeri a digitális környezet, az e-Világ etikai problémáit;
* ismeri az információs technológia fejlődésének gazdasági, környezeti, kulturális hatásait.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* ismeri az információs társadalom múltját, jelenét és várható jövőjét;
* online gyakorolja az állampolgári jogokat és kötelességeket;
* ismeri az információkeresés technikáját, stratégiáját és több keresési szempont egyidejű érvényesítésének lehetőségét;
* tisztában van a hálózatokat és a személyes információkat érintő fenyegetésekkel, alkalmazza az adatok védelmét biztosító lehetőségeket;
* védekezik az internetes zaklatás különböző formái ellen, szükség esetén segítséget kér.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Az információs technológiai fejlesztés gazdasági, környezeti, kulturális hatásainak felismerése
* Az információ szerepe a modern társadalomban
* Információkeresési technikák, stratégiák, többszempontú keresés
* A digitális eszközök egészségre és személyiségre gyakorolt hatásai
* Az adatbiztonság és adatvédelem tudatos felhasználói magatartásának szabályai

**Fogalmak**

e-Világ, e-kereskedelem, e-bank, e-állampolgárság, virtuális személyiség, információs társadalom, adatvédelem, internetes bűnözés, digitális eszközöktől való függőség

Témakör**:** **A digitális eszközök használata**

Óraszám**:** **2 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* célszerűen választ a feladat megoldásához használható informatikai eszközök közül;
* önállóan használja az operációs rendszer felhasználói felületét;
* önállóan kezeli az operációs rendszer mappáit, fájljait és a felhőszolgáltatásokat;
* használja a digitális hálózatok alapszolgáltatásait.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* tapasztalatokkal rendelkezik az iskolai oktatáshoz kapcsolódó mobileszközökre fejlesztett alkalmazások használatában;
* az informatikai eszközöket önállóan használja, a tipikus felhasználói hibákat elkerüli, és elhárítja az egyszerűbb felhasználói szintű hibákat;
* értelmezi az informatikai eszközöket működtető szoftverek hibajelzéseit, és azokról beszámol;
* tapasztalatokkal rendelkezik a digitális jelek minőségével, kódolásával, tömörítésével, továbbításával kapcsolatos problémák kezeléséről.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Az informatikai eszközök be- és kiviteli perifériái, a háttértárak, továbbá a kommunikációs eszközök. A felhasználás szempontjából fontos működési elvek és paraméterek
* Az informatikai eszközök, mobileszközök operációs rendszerei
* Az operációs rendszer segédprogramjai. Az állományok és könyvtárak tömörítése
* Az operációs rendszerek, helyi hálózatok erőforrásainak használata, jogosultságok ismerete. Tudatos felhasználói magatartás erősítése, a felelős eszközhasználat kialakítása, tudatosítása; etikus információkezelés

**Fogalmak**

be- és kikapcsolás folyamata, be- és kiviteli periféria, háttértár, kommunikációs eszközök, működési elv, működési paraméterek, hálózatok felhasználási területei, mobileszközök operációs rendszere, operációs rendszerek eszközkezelése, operációs rendszer segédprogramjai, állományok és könyvtárak tömörítése, etikus információkezelés

**8. évfolyam**

|  |  |
| --- | --- |
| **Témakör neve** | **Javasolt óraszám** |
| Algoritmizálás és blokkprogramozás | 8 |
| Robotika | 5 |
| Szövegszerkesztés | 4 |
| Multimédiás elemek készítése | 3 |
| Táblázatkezelés | 12 |
| Az információs társadalom, e-Világ | 2 |
| A digitális eszközök használata | 2 |
| **Összes óraszám:** | **36** |

Témakör**:** **Algoritmizálás és blokkprogramozás**

Óraszám**:** **8 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* értelmezi az algoritmus végrehajtásához szükséges adatok és az eredmények kapcsolatát;
* egyszerű algoritmusokat elemez és készít;
* ismeri a kódolás eszközeit;
* adatokat kezel a programozás eszközeivel.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* megkülönbözteti, kezeli és használja az elemi adatokat;
* ismeri és használja a blokkprogramozás alapvető építőelemeit;
* a probléma megoldásához vezérlési szerkezetet (szekvencia, elágazás és ciklus) alkalmaz a tanult blokkprogramozási nyelven;
* tapasztalatokkal rendelkezik az eseményvezérlésről;
* vizsgálni tudja a szabályozó eszközök hatásait a tantárgyi alkalmazásokban.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Az algoritmikus gondolkodást segítő informatikai eszközök és szoftverek használata
* Hétköznapi tevékenységekből a folyamat és az adatok absztrakciója
* A problémamegoldó tevékenység tervezési és szervezési kérdései
* A problémamegoldáshoz tartozó algoritmuselemek megismerése. Algoritmus leírásának egy lehetséges módja
* Az algoritmus végrehajtásához szükséges adatok és az eredmények kapcsolata
* Az elemi adatok megkülönböztetése, kezelése és használata
* Szekvencia, elágazások és ciklusok. Egyszerű algoritmusok tervezése az alulról felfelé építkezés és a lépésenkénti finomítás elvei alapján
* Példák típusalgoritmus használatára
* A vezérlési szerkezetek megfelelői egy programozási környezetben
* Elágazások, feltételek kezelése, többirányú elágazás, ciklusok
* Változók, értékadás. Eljárások, függvények alkalmazása
* A program megtervezése, kódolása
* Animáció, grafika programozása
* Mozgások vezérlése
* Tesztelés, elemzés
* Az objektumorientált gondolkozás megalapozása
* Mások által készített alkalmazások paramétereinek a program működésére gyakorolt hatásának vizsgálata

**Fogalmak**

algoritmuselemek, tervezési folyamat, adatok absztrakciója, algoritmusleírási mód, szekvencia, elágazás, ciklus, elemi adat, egyszerű algoritmusok tervezése, vezérlési szerkezetek, eljárás, függvény, kódolás, animáció, grafika programozása, objektumorientált gondolkozás, típusfeladatok, tesztelés, elemzés, hibajavítás

Témakör**: Robotika**

Óraszám**: 5 óra**

**Tanulási eredmények**

**A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:**

* adatokat gyűjt szenzorok segítségével;
* mozgásokat vezérel szimulált vagy valós környezetben.

**A témakör tanulása eredményeként a tanuló:**

* ismeri és használja a blokkprogramozás alapvető építőelemeit.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Algoritmusok megvalósítása, modellezése egyszerű eszközök segítségével
* Szenzorok funkciói, paraméterei, használata
* Szenzorok, robotok vezérlésének kódolása blokkprogramozással
* Vezérlési feladatok megoldása objektumokkal, eseményvezérelten
* Az együttműködési készség fejlesztése csoportos feladatmegoldások és projektmunkák során

**Fogalmak**

robot, szenzor, blokkprogramozás, vezérlési szerkezetek, vezérlés, elágazás, ciklus

Témakör**:** **Szövegszerkesztés**

Óraszám**:** **4 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* egy adott feladat kapcsán önállóan hoz létre szöveges vagy multimédiás dokumentumokat.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* ismeri és tudatosan alkalmazza a szöveges és multimédiás dokumentum készítése során a szöveg formázására, tipográfiájára vonatkozó alapelveket;
* a tartalomnak megfelelően alakítja ki a szöveges vagy a multimédiás dokumentum szerkezetét, illeszti be, helyezi el és formázza meg a szükséges objektumokat;
* ismeri és kritikusan használja a nyelvi eszközöket (például helyesírás-ellenőrzés, elválasztás);
* a szöveges dokumentumokat többféle elrendezésben jeleníti meg papíron, tisztában van a nyomtatás környezetre gyakorolt hatásaival;
* etikus módon használja fel az információforrásokat, tisztában van a hivatkozás szabályaival.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Szöveget, képet, ábrát, táblázatot tartalmazó dokumentumok létrehozása, formázása
* Feladatleírás, illetve minta alapján dokumentumok szerkesztése
* Szövegszerkesztési alapelvek. A szöveg tipográfiája, tipográfiai ismeretek. Szöveges dokumentumok szerkezete, objektumok. Élőfej és élőláb
* Táblázat beszúrása a szövegbe. A táblázat formázása
* Iskolai, hétköznapi problémák közös megoldása, a csoportmunka támogatása
* Mentés különböző formátumokba
* Az információforrások etikus felhasználásának kérdései

**Fogalmak**

szövegszerkesztési alapelvek, tipográfia, dokumentumok szerkezete, objektumok, élőfej, élőláb, táblázat szövegben, táblázat tulajdonságai, dokumentumformátumok, csoportmunka eszközei, webes dokumentumkészítés, információforrások etikus felhasználása

Témakör**:** **Multimédiás elemek készítése**

Óraszám**:** **3 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* digitális eszközökkel önállóan rögzít és tárol képet, hangot és videót;
* digitális képeken képkorrekciót hajt végre.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* ismeri egy bittérképes rajzolóprogram használatát, azzal ábrát készít;
* bemutatókészítő vagy szövegszerkesztő programban rajzeszközökkel ábrát készít.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Kép, hang és video digitális rögzítése (képek szkennelése, digitális fotózás, videofelvétel-készítés) és javítása
* Multimédia alapelemek: fotó, hang, video készítése, szerkesztése, felhasználása előadásokhoz és bemutatókhoz
* Raszter- és vektorgrafikai ábra összehasonlítása, szerkesztése és illesztése különböző típusú dokumentumokba
* Feladatleírás, illetve minta alapján vektorgrafikus ábra készítése. Görbék, csomópontok felhasználása rajzok készítésében. Csomópontműveletek

**Fogalmak**

képek szkennelése, digitális fotózás, videofelvétel-készítés, fotó, hang, video készítése, szerkesztése, felhasználása, rasztergrafika, vektorgrafika, görbék, csomópontok, csomópontműveletek

Témakör**:** **Táblázatkezelés**

Óraszám**:** **12 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* az adatokat táblázatos formába rendezi és formázza;
* problémákat old meg táblázatkezelő program segítségével.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* cellahivatkozásokat, matematikai tudásának megfelelő képleteket, egyszerű statisztikai függvényeket használ táblázatkezelő programban;
* az adatok szemléltetéséhez diagramot készít;
* tapasztalatokkal rendelkezik hétköznapi jelenségek számítógépes szimulációjáról.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Az adatok csoportosítási, esztétikus megjelenítési lehetőségei
* Táblázatkezelési alapfogalmak: cella, oszlop, sor, munkalap, munkafüzet, cellahivatkozás, adattípus. Adatok táblázatos formába rendezése, feldolgozása. Adatbevitel, javítás, másolás, mozgatás elsajátítása
* Statisztikai adatelemzés, statisztikai számítások. Statisztikai függvények használata táblázatkezelőkben
* Adatok feldolgozását segítő számítási műveletek
* Feladatok a cellahivatkozások használatára. Relatív és abszolút cellahivatkozás. Saját képletek szerkesztése. Függvények használata, paraméterezés
* Más tantárgyaknál felmerülő problémák megoldása a táblázatkezelő program segítségével
* Az adatok grafikus ábrázolási lehetőségei. Diagram létrehozása, szerkesztése. Diagramtípusok

**Fogalmak**

táblázatkezelési alapfogalmak, cella, oszlop, sor, munkalap, munkafüzet, cellahivatkozás, adatok táblázatos formába rendezése, adatbevitel, javítás, másolás, mozgatás, relatív és abszolút cellahivatkozás, saját képletek szerkesztése, függvények használata, paraméterezés, adatok csoportosítása, diagram létrehozása, diagram szerkesztése, diagramtípusok

Témakör: **Az információs társadalom, e-Világ**

Óraszám**:** **2 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* ismeri a digitális környezet, az e-Világ etikai problémáit;
* ismeri az információs technológia fejlődésének gazdasági, környezeti, kulturális hatásait.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* ismeri az információs társadalom múltját, jelenét és várható jövőjét;
* online gyakorolja az állampolgári jogokat és kötelességeket;
* ismeri az információkeresés technikáját, stratégiáját és több keresési szempont egyidejű érvényesítésének lehetőségét;
* tisztában van a hálózatokat és a személyes információkat érintő fenyegetésekkel, alkalmazza az adatok védelmét biztosító lehetőségeket;
* védekezik az internetes zaklatás különböző formái ellen, szükség esetén segítséget kér.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Az információs technológiai fejlesztés gazdasági, környezeti, kulturális hatásainak felismerése
* Az információ szerepe a modern társadalomban
* Információkeresési technikák, stratégiák, többszempontú keresés, e-könyvtár használata
* A digitális eszközök egészségre és személyiségre gyakorolt hatásai
* Az adatbiztonság és adatvédelem tudatos felhasználói magatartásának szabályai

**Fogalmak**

e-Világ, e-kereskedelem, e-bank, e-állampolgárság, e-könyvtár, virtuális személyiség, információs társadalom, adatvédelem, internetes bűnözés, digitális eszközöktől való függőség

Témakör**:** **A digitális eszközök használata**

Óraszám**:** **2 óra**

**Tanulási eredmények**

A tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

* célszerűen választ a feladat megoldásához használható informatikai eszközök közül;
* önállóan használja az operációs rendszer felhasználói felületét;
* önállóan kezeli az operációs rendszer mappáit, fájljait és a felhőszolgáltatásokat;
* használja a digitális hálózatok alapszolgáltatásait.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

* tapasztalatokkal rendelkezik az iskolai oktatáshoz kapcsolódó mobileszközökre fejlesztett alkalmazások használatában;
* az informatikai eszközöket önállóan használja, a tipikus felhasználói hibákat elkerüli, és elhárítja az egyszerűbb felhasználói szintű hibákat;
* értelmezi az informatikai eszközöket működtető szoftverek hibajelzéseit, és azokról beszámol;
* tapasztalatokkal rendelkezik a digitális jelek minőségével, kódolásával, tömörítésével, továbbításával kapcsolatos problémák kezeléséről;
* ismeri a térinformatika és a 3D megjelenítés lehetőségeit.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek**

* Az informatikai eszközök egészségre gyakorolt hatásai
* Az informatikai eszközök működési elveinek megismerése és használata
* Az informatikai eszközök be- és kiviteli perifériái, a háttértárak, továbbá a kommunikációs eszközök. A felhasználás szempontjából fontos működési elvek és paraméterek
* Felhőszolgáltatások igénybevétele, felhasználási területei, virtuális személyiség és a hozzá tartozó jogosultságok szerepe, kezelése. Alkalmazások a virtuális térben. Állományok tárolása, kezelése és megosztása a felhőben

**Fogalmak**

adat, információ, hír, digitalizálás, digitalizálás minősége, kódolás, kódolási problémák, ergonómia, be- és kikapcsolás folyamata, be- és kiviteli periféria, háttértár, kommunikációs eszközök, működési elv, működési paraméterek, hálózatok felhasználási területei, mobileszközök operációs rendszere, operációs rendszerek eszközkezelése, operációs rendszer segédprogramjai, állományok és könyvtárak tömörítése, helyi hálózat, jogosultságok, etikus információkezelés