**Digitális kultúra**

**Bevezetés**

A tantárgy célja felkelteni a középsúlyos értelmi fogyatékos és látássérült tanulók érdeklődését a számítógépek és az irodatechnikai eszközök iránt, bemutatni az eszközök sokszínűségét, gyakorlati alkalmazhatóságát a tanulásban, a játékban és a szórakozásban. A számítógép részeinek, működésének megismerése, grafikával, szöveggel kapcsolatos feladatok értelmezése, megoldása közben ismerik meg a számítógép üzemeltetési rendjét, egészségügyi és balesetvédelmi szabályait, az informatikai eszközök tudatos, célnak megfelelő használatát.

A digitális eszközök működtetésének és adekvát használatának gyakorlására a pedagógusnak kell megteremteni a lehetőséget – építve arra, hogy a számítógép használata lehetőséget teremt az egyéni ütemű tanulásra, az utasítások pontos végrehajtására, különböző típusú játékprogramok használatának elsajátítására egyéni szintekhez mért nehézségi fokon.

A tantárgy különösen fontos szerepet játszik az *erkölcsi nevelésben* a digitális eszközök mértékletes és fegyelmezett használatára neveléssel, és az információs rendszerek használata során felmerülő etikai kérdések tudatosításával és szem előtt tartásával.

A médiatudatosságra nevelésben nagy szerepe van az internetes médiumok által nyújtott kapcsolattartási lehetőségek megismerésének és gyakorlásának; az internethasználat veszélyforrásai és veszélyei megismerésének; a valóság és a virtualitás megkülönböztetési képességének és az információk szűrése és rendszerezése tudatosításának.

Halmozottan sérült tanulóink számára kiemelt fontosságú bizonyos mértékű jártasság megszerzése a számítógép kezelésben, hiszen ezen eszközök megkönnyíthetik számukra az információ szerzést, a munkavégzést, s a szabadidő eltöltésében is szerepet játszik.

**Célok:**

* Alapvető számítógép használat kialakítása.
* Digitális segédeszközök használatának elsajátítása.

**Feladatok:**

* A számítógép megismerése.
* Irodai eszközök (fénymásoló, nyomtató, iratmegsemmisítő) megismerése.
* Egyes programok, szoftverek megismerése.

**Módszertani alapelvek, specialitások az értelmileg akadályozott, látássérült tanulók esetében:**

* Vak tanulóink számára tapintható jelzésekkel ellátott billentyűzetre, és képernyőolvasó alkalmazásra van szükség.
* Megfelelő pozicionálással helyes testtartás kialakítása, rögzítése.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Témakör** | | **1. Számítógép-kezelés** | | **Javasolt óraszám: 13 óra** |
| **A témakör nevelési-fejlesztési céljai** | | Szakszerű és biztonságos számítógép-használat. | | |
| **Fejlesztési feladatok** | | | **Fejlesztési ismeretek** | |
| * A számítógép tartozékait megismerni. * A számítógépes környezetben való viselkedés szabályait ismerni. | | | * Ismerkedés a számítógéppel. * Ismerkedés a monitorral, billentyűzettel, egérrel. * A számítógéppel való foglalkozások rendje, a legfontosabb biztonsági tudnivalók. | |
| **Fogalmak** | Néhány, a számítógép működtetésével kapcsolatos fogalom (monitor, billentyűzet, a billentyűzeten található rövidítések, jelek, egér) és az alkalmazott programokhoz kapcsolódó fogalom (ikon, jel). | | | |

|  |
| --- |
| **Fejlesztési tevékenység** |
| Megfigyelés, gyakorlás az eszközökkel. |
| Alkotómunka megfelelő szoftverekkel. |
| A számítógép kezelése, a programokkal való tevékenység megadott lehetőségek szerint. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Témakör** | | **2. Irodatechnika** | | **Javasolt óraszám: 4 óra** |
| **A témakör nevelési-fejlesztési céljai** | | A megismert eszközök szabályos használata. | | |
| **Fejlesztési feladatok** | | | **Fejlesztési ismeretek** | |
| * Fénymásolatot készíteni segítséggel. * Nyomtatványt (meghívó, plakát stb.) készíteni segítséggel. * Papírok aprítása iratmegsemmisítővel. * A telefont adekvátan használni (amennyiben lehet, mobilkészüléket is). * A kulturált telefonálási szokásokat megismerni. | | | * Fénymásoló. * Nyomtató. * Iratmegsemmisítő * Telefon működése és használata, a fax, az üzenetrögzítő működése és használata. | |
| **Fogalmak** | Vonal, kicseng, foglalt jelzés, vonalas – mobil készülék, szolgáltató, percdíj, előfizetés, kártyás fizetés, kézibeszélő, telefonzsinór, fax, üzenetrögzítő (a készüléken lévő jelek, rövidítések  fénymásolópapír, festék, nyomtatók, festékpatron/toner. | | | |

|  |
| --- |
| **Fejlesztési tevékenység** |
| A másoló használata, saját munkáról másolat készítése. |
| A nyomtatóhasználat elsajátítása, saját munka kinyomtatása. |
| Iratmegsemmisítő be-és kikapcsolása, használata. |
| A szakszerű használat elsajátítása. |
| Telefonálás. |
| Házi hívás, helyi hívás, mobilszám hívása közötti különbség. |
| Eltérő készülékek használata. |
| Telefonos szolgáltatások lekérése (pl. pontos idő, faxhang stb.). |
| A telefonálás anyagi vonzatának tudatosulása. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Témakör** | | **3. Dokumentumkészítés** | | **Javasolt óraszám:  5 óra** |
| **A témakör nevelési-fejlesztési céljai** | | Eligazodás a megismert programokban. | | |
| **Fejlesztési feladatok** | | | **Fejlesztési ismeretek** | |
| * Változások előidézése számítógép használatával (írás – írott szöveg eltüntetése, ábrák színezése, színek változtatása, méret változtatása stb.). * Aktivitás a programok kezelésében. | | | * Oktatási célú programok használata. * Készségfejlesztő, didaktikai célú szoftverek. * Felolvasószoftverek használata | |
| **Fogalmak** | Betű, szám, szóköz, sorváltás. | | | |

|  |
| --- |
| **Fejlesztési tevékenység** |
| A programoktól függően olvasás – írás vagy számolás. |
| Tanulás, gyakorlás (egyénileg vagy választott társsal). |
| Felolvasó program használata |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Témakör** | **4. Játékprogramok** | | **Javasolt óraszám: 14 óra** |
| **A témakör nevelési-fejlesztési céljai** | Az ismert programok önálló használata. | | |
| **Fejlesztési feladatok** | | **Fejlesztési ismeretek** | |
| Feladatot megérteni és a végrehajtást próbálgatni.  A használt játékprogramot megnevezni és használatának módját (elindítás, bezárás, irányítás) elsajátítani. | | * Memóriajáték. * Játék-, illetve tantárgyi alkalmazásokhoz kapcsolódó programok. * Zenélés tableten, érintőképernyőn. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Fogalmak** | Valaminek a párja (összetartozik), képernyő, kép, színek (az aktuális programok használatához tartozó fogalmak).  Érintőképernyő |

|  |
| --- |
| **Fejlesztési tevékenység** |
| Felolvasó program használata. |
| Gyakorlás tanári segítséggel. |
| Érintőképernyő használata, megfelelő erővel. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Összegzett tanulási eredmények a 7. és a 8. évfolyam végén** | * A tanuló ismeri a számítógépes környezetben való viselkedés szabályait. * Képes a számítógépet felnőtt jelenlétében szabályosan használni. * Képes egyszerűbb gyakorlóprogramokkal a billentyűket (és az egeret) használni. * Képes a tanult tevékenységeket egyre nagyobb biztonsággal és örömmel végezni. * Képes kulturáltan telefonálást kezdeményezni és folytatni, tisztában van a telefonhasználat anyagi vonzatával. * Képes a tanult eszközöket megfelelően működtetni, nyomtatványt, fénymásolatot készíteni (meghívó, plakát), iratokat megsemmisíteni. * Képes a számítógéppel és programokkal kapcsolatos egyszerű szóbeli utasításokat megérteni, végrehajtani. * Próbálkozik, segédkezik abban, hogy a képernyőn változásokat idézzen elő (betűnagyság, szín, forma megváltoztatása, rajz, kép készítése, tetszőleges változtatása). * Képes különböző típusú játékprogramok használatát elsajátítani egyéni szintekhez mért nehézségi fokon. * Képes az általa használt játékprogramot megnevezni. * Képes elfogadni a játékprogram használatának időtartambeli korlátozását. |